

VAMPIRE

THE MASQUERADE

RIVALS

JEU DE CARTES ÉVOLUTIF

Extension Sang et Alchimie
LIVRET DE RÈGLES

Les vampires Tremere et Sang-Clair constituent des clans totalement opposés, aux deux extrémités du spectre. Maîtres de la Sorcellerie du sang, les Tremere puisent dans leur sang une incroyable puissance tandis que les Sang-Clair doivent le mélanger à pléthore de substances chimiques pour en extraire leur pouvoir.

Vous pouvez jouer ces deux clans l'un contre l'autre ou les intégrer tout simplement au jeu de base pour vous offrir plus d'options afin de créer de nouveaux decks ou pour mélanger les clans !

VAMPIRE

THE MASQUERADE

RIVALS

JEU DE CARTES ÉVOLUTIF



Âge 14+



2-4
joueurs



30-70 minutes

Contenu



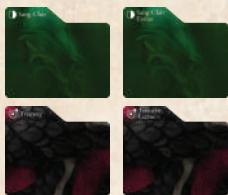
2 decks Joueur pré-
construits de 49 cartes



4 Jetons
Peur



14 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.

Nouveaux concepts et mots-clefs

Jeton -1 Puissance du Sang : ces jetons réduisent le Sang maximum d'un vampire et sa puissance. Les Sang-Clair utilisent ces jetons pour affaiblir les autres vampires. Ils symbolisent l'inhalation des vapeurs de leurs mixtures douteuses (voir page 7).



Alchimie : en mélangeant d'étranges substances chimiques avec leur propre Sang, les Sang-Clair sont capables de goûter au pouvoir des vampires bien plus anciens. Les cartes Alchimie octroient la Discipline Alchimie du Sang-Clair, un bonus d'attribut et la possibilité d'utiliser de puissants effets (voir page 7).

Jeton Peur : il s'agit d'un jeton qui peut être appliqué à un vampire par différentes cartes. Sur une face du jeton est inscrit le mot "PEUR" tandis que sur l'autre est écrit : "Ne pas redresser au début du prochain tour (puis retirez ce jeton)." Si ce jeton se trouve sur un vampire épuisé de votre coterie, il revient dans votre Refuge, mais sa carte n'est pas redressée au début de votre prochain tour et il n'est donc pas « prêt ». Après avoir appliqué cet effet au début de votre tour, retirez le jeton du vampire affecté. Un vampire épuisé avec un jeton Peur ne pourra pas faire grand-chose au cours de votre prochain tour (y compris quitter votre Refuge). Si le jeton est posé sur un vampire qui est prêt, il n'a aucun effet, mais vous ne le retirez qu'au début de votre tour.



Gagner des actions supplémentaires : dans cette extension, il y a plusieurs manières de gagner des actions supplémentaires. Quand vous gagnez une action ou une action libre, cela vous permet d'effectuer une autre action de ce type au cours de votre tour actuel. Ces actions supplémentaires ne peuvent pas être conservées pour un tour ultérieur. Comme pour vos actions normales, celles qui n'ont pas été utilisées à la fin de votre tour sont perdues. **Gagner des actions supplémentaires n'augmente pas le nombre de vos actions au cours des tours suivants.** Quand vous gagnez des actions supplémentaires au cours de votre tour, indiquez clairement votre nombre d'actions et combien il vous en reste : « Pour la deuxième de mes trois actions, je... »

Rituel : ce sont des cartes Persistantes qui nécessitent du temps et du sang pour être utilisées. Puisque les Tremere sont des maîtres de la Sorcellerie du sang, parfois ce Sang est volé à des vampires des autres coteries (voir page 5).

Spécial : c'est un mot-clef dans le cadre indiquant le type de la carte qui vous signale qu'elle dispose d'une fonction spéciale. Ces effets particuliers sont décrits sur la carte et modifient les règles du jeu d'une manière ou d'une autre. Voir Brume et Sens aiguisés page 9 pour plus de détails.

Superficielle : les cartes avec ce mot-clef ne peuvent pas vaincre une cible. Au lieu de cela, elles infligent beaucoup de dégâts, mais ne peuvent pas retirer le dernier Sang de leur cible.

Les Tremere

Ayant recours à la Sorcellerie du sang, les Tremere sont des sorciers en quête perpétuelle de connaissance et de pouvoir. Ils font partie des rares clans possédant la Discipline Sorcellerie du sang, qui leur donne accès à certains des pouvoirs les plus singuliers de l'univers des vampires : les Rituels. Ce sont de puissantes cartes Persistantes qui nécessitent du temps et du sang pour être activées, mais qui accordent des capacités significatives à ceux qui y ont recours. Les Tremere préfèrent utiliser leur sorcellerie à bonne distance plutôt que de combattre dans La Rue.



Une des mécaniques que vous découvrirez dans le deck Tremere est l'échange du Sang des vampires adverses en Sang de votre couleur afin de vous en servir pour activer des Rituels quand vous les jouez. Cependant, vous pouvez aussi utiliser le Sang de vos propres vampires.

Les Sang-Clair





Les vampires Sang-Clair sont à peine considérés comme tels par la Camarilla. Ils appartiennent à une lignée tellement éloignée du vampire originel, Caïn, que leur Sang renferme une faible puissance vampirique. Cependant, leur demi-vie octroie à leur Sang des propriétés uniques. Ils peuvent le mélanger à différentes substances chimiques pour avoir accès à une large variété de pouvoirs vampiriques basiques. C'est le seul clan qui possède la Discipline Alchimie du Sang-Clair, qui leur permet de concocter ces mixtures instables. Pour leur propre sécurité, les Sang-Clair se déplacent en grands groupes et doivent s'unir s'ils veulent avoir une chance contre les vampires plus puissants.

Les vampires Sang-Clair sont faibles par rapport à leurs homologues plus anciens. Leur Puissance du Sang (PS) est comprise entre 1 et 3. Les vampires avec une PS de 2-3 ont la Discipline Alchimie du Sang-Clair, contrairement à ceux qui ont une PS de 1. À la place, les vampires avec une PS de 1 ont la capacité : "Payer 1 sang : chaque autre personnage de votre coterie avec 1 sang a +1 sang au cours de ce tour." Un seul vampire doit payer ce coût pour que chaque autre vampire de votre coterie avec 1 PS bénéficie de 1 Bouclier contre les dégâts. Si d'autres vampires avec 1 PS activent leur capacité, vos vampires avec 1 PS gagnent d'autres Boucliers contre les dégâts. Puisqu'il s'agit d'une réduction des dégâts (Boucliers), cet effet peut être utilisé contre des dégâts quel que soit le joueur dont c'est le tour et il ne nécessite pas le mot-clef Implacable.

Chaque vampire doté de cette capacité peut l'activer **une** fois par événement provoquant des dégâts, qu'il les subisse ou non. **Les Boucliers sont efficaces aussi bien contre les dégâts normaux que contre les dégâts Aggravés.** L'effet de Bouclier dure jusqu'à la fin du tour et il n'est pas considéré comme "utilisé" la première fois que les dégâts sont réduits au cours de ce tour.

Cette capacité de Bouclier permet à des vampires avec 1 PS de survivre à des dégâts des antagonistes du Deck Cité, comme les dégâts Aggravés de la Division des Affaires Spéciales. Cependant, n'oubliez pas la règle de base concernant l'étape des antagonistes : *"... vous ne pouvez pas assigner plus de dégâts à un vampire qu'il n'a de points de Sang."* Cela signifie que vous ne pouvez pas assigner plus d'un seul dégât à un vampire ayant 1 Sang.


Pour leur propre sécurité, les Sang-Clair ont tendance à toujours se déplacer en grands groupes. Les vampires de cette extension avec une PS de 1 ont tous des capacités « Groupe » qui accordent +1 en Puissance du Sang et une Discipline aux attaquants avec la Discipline Alchimie du Sang-Clair présents dans le groupe. Ces capacités de "Groupe" sont déclenchées quand un vampire avec  dans ce groupe effectue une attaque.

Par exemple, si Jacob Frost fait partie d'un groupe avec 3 Sang-Clair de 1 PS et qu'il effectue une attaque, les 3 capacités de ces vampires se déclenchent (parce qu'il a la Discipline Alchimie du Sang-Clair). Cela accorde à Jacob +3 PS et 3 Disciplines au cours de l'attaque. À la fin du tour du joueur Sang-Clair, 3 soldats de la Division des Affaires Spéciales sont dans La Rue. Il paie  pour activer la capacité d'un vampire avec 1 PS. Puis il assigne 1 dégât Aggravé à trois vampires différents avec 1 PS. Ces trois vampires bénéficient chacun de +1 Bouclier, tous les dégâts de la D.A.S. sont donc bloqués.

Nouvelles règles




Rituels

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

Vous ne pouvez pas combiner une action et une action libre pour effectuer un Rituel. Quand vous jouez une carte Rituel, placez-la face visible près de votre carte Refuge. Pour terminer le Rituel, ajoutez sur la carte 1 à 3 points de Sang de votre couleur, retirés à n'importe quel nombre de personnages en jeu (pas en état de

Torpeur). Du Sang "de votre couleur" fait référence à la couleur de la bordure des jetons Sang. Ce Sang peut bien entendu provenir des vampires de votre coterie, mais il est aussi possible que vous puissiez le prendre à d'autres personnages.

Si des personnages d'autres coteries ont du Sang de votre couleur, vous pouvez ajouter ces jetons à votre Rituel au moment où vous payez son coût en Sang. Cela retire le jeton Sang de ce vampire sans attaque ou action autre que récupérer ce jeton pour vous aider à payer le coût en Sang du Rituel. Vos jetons peuvent provenir de n'importe quel nombre de coteries différentes. Vous n'avez pas à "utiliser" tout le Sang de votre couleur sur un même vampire quand vous en collectez pour vos Rituels. Vous ne pouvez pas non plus prendre à un vampire plus de Sang que le coût de votre Rituel. Vous ne pouvez pas prendre de Sang à partir de sources qui ne sont pas des personnages.

Vous devez ajouter au moins 1 point de Sang à un Rituel quand vous le jouez. La capacité qui permet de le faire est précédée de l'icône , le personnage qui agit doit donc avoir la Discipline Sorcellerie du sang. Plus vous ajoutez de Sang, plus vous aurez "d'utilisations" pour votre Rituel. Une fois un Rituel en jeu, des personnages comme Phuoc Dihn et Claudia Sterling peuvent y ajouter du Sang en utilisant leurs capacités. Cependant, une fois qu'un Rituel est en jeu, vous ne pouvez plus librement prendre le Sang des personnages. Il n'y a pas de limite au nombre de points de Sang qui peut se trouver sur une carte Rituel une fois qu'elle est en jeu. Quand on retire le dernier point de Sang d'un Rituel, résolvez l'effet associé (s'il y en a un) et brûlez ce Rituel.

Il y a 2 points issus des règles de base dont il faut se rappeler et qui concernent les jetons Sang :

1. Dépense/retirez vos propres jetons avant de dépenser/retirer d'autres jetons.

Cela signifie que vos adversaires ne peuvent pas dépenser/retirer des jetons Sang de votre couleur tant qu'ils en ont encore de leur propre couleur.

2. Vous ne pouvez pas dépenser le dernier point de Sang sur une carte Vampire... pour payer un coût.

Récupérer le Sang des vampires revient à payer un coût et vous ne pouvez pas utiliser le dernier jeton Sang d'un vampire pour payer ce coût puisqu'il serait alors vaincu. S'il ne reste plus que 1 en Sang à un vampire (à vous ou à un adversaire), vous ne pouvez pas l'utiliser pour payer un Rituel, même si cela vous permettrait de remporter la partie. Cela signifie qu'il est impossible de drainer un vampire à 0 Sang en ajoutant du Sang pour un Rituel.

Les Rituels sont des cartes Persistantes, elles ont donc des capacités dont vous pouvez bénéficier tant qu'elles sont en jeu. La plupart du temps, vous retirerez 1 jeton Sang pour activer une capacité d'un Rituel, mais parfois il y a un coût supplémentaire à payer. Tous les coûts sont indiqués en **gras**. Comme toute capacité activée, vous êtes limité à une utilisation à chacun de vos tours et uniquement au cours de votre Phase Action. Si un Rituel a le mot-clef **Implacable**, il peut être utilisé une fois au cours du tour de chaque joueur, y compris le vôtre. Vous pouvez utiliser la capacité activée d'un Rituel au cours du même tour durant lequel vous avez joué ce Rituel (comme n'importe quelle autre carte).

Pour certains Rituels, il faut retirer un jeton Sang de la carte au début de chacun de vos tours. Ces Rituels ont une capacité durable (non activée) qui est immédiatement active dès qu'ils sont en jeu. Une capacité durable d'un Rituel est indiquée en gras pour se démarquer, mais ce n'est pas un coût. Quand le dernier jeton Sang est retiré du Rituel, l'effet associé (s'il y en a un) est résolu puis le Rituel est brûlé. Tout effet durable du rituel cesse immédiatement.



Alchimie

L'Alchimie permet aux Sang-Clair de goûter aux pouvoirs des autres clans. Le deck pré-construit des Sang-Clair dispose de trois types différents de cartes Alchimie que vous pouvez attacher aux vampires de votre coterie. Il est possible d'attacher une carte Alchimie à n'importe quel vampire tant que vous avez au moins 1 vampire Sang-Clair dans votre coterie. Ces cartes donnent à un vampire la Discipline Alchimie du Sang-Clair, un bonus d'attribut et, s'il s'agit d'un vampire Sang-Clair, une action supplémentaire au cours de ce tour. Les Sang-Clair ne redoutent pas l'aube autant que leurs aînés et, chaque nuit, cela leur donne plus de temps pour s'occuper de leurs affaires. Certains effets puissants nécessitent de détacher et défausser une carte Alchimie attachée pour pouvoir être utilisés.

« Alchimie » fait référence au type de carte, pas à la Discipline Alchimie du Sang-Clair.

Remarque concernant les cartes attachées : si vous choisissez de retirer une carte attachée à un vampire de votre coterie, brûlez-la. Si un effet vous demande de retirer/défausser une carte attachée, elle est défaussée et non brûlée, à moins que le contraire ne soit indiqué sur la carte.

Jetons -1 Puissance du Sang



En tant que vampires essayant de faire leurs preuves, les Sang-Clair disposent d'un atout intéressant dans *Rivals* : les jetons -1 Puissance du Sang. Si vos adversaires sont trop puissants, faites-en sorte de les ramener à votre niveau. Ces jetons réduisent le Sang maximum d'un vampire et sa puissance. Ce ne sont pas des dégâts, et ils ne peuvent donc pas être atténués ou réduits par des effets réduisant les dégâts. Si un vampire avec son Sang au maximum reçoit un de ces jetons, il perd immédiatement 1 Sang puisque sa valeur maximale de Sang a été réduite. Par exemple, si Sonja Valentine (une Tremere avec 6 en PS) a atteint son niveau maximum de Sang et reçoit un jeton '-1 PS', sa PS tombe à 5. Puisqu'un vampire ne peut pas avoir plus de Sang que sa PS, elle perd immédiatement 1 Sang et a désormais 5 en Sang.

Si le vampire qui reçoit le jeton n'a pas atteint sa valeur maximale de Sang, il n'en perd pas immédiatement. Sa PS diminuée signifie qu'il ne pourra pas régénérer pour atteindre sa valeur de PS indiquée, et que sa capacité à jouer certaines cartes sera réduite puisqu'il n'aura plus une valeur de PS suffisamment élevée pour répondre à leurs conditions.

Par exemple, si Grigori avec 5 en PS a 3 en Sang, un jeton '-1 PS' réduit sa PS à 4. Puisque pour l'instant il a 3 en Sang, il n'en a pas plus que son nouveau maximum en PS, il ne perd donc pas de Sang. Cependant, quand il régénère, il ne pourra pas dépasser sa nouvelle valeur maximale de 4 en PS. De plus, dans cette situation, il ne peut jouer que des cartes de la Bibliothèque ayant une PS de 4 ou moins.

Il n'y a aucune limite au nombre de jetons '-1 PS' que peut recevoir un vampire. Si la PS d'un vampire est réduite à 0, il est vaincu (puisqu'il a 0 en Sang) et envoyé en état de Torpeur. Tous les jetons '-1 PS' sont retirés d'un vampire quand il sombre dans la Torpeur. La dépense de 1 point de Prestige pour Régénérer se transforme donc en 1 point de Sang comme habituellement.

Clarifications pour certaines cartes

Alejandro Lopez : cette capacité peut être déclenchée plusieurs fois pendant une Phase Action. Sur-régénérer (se régénérer alors que la valeur de Sang est au maximum) ne la déclenche pas.

Caresse de Baal : les dégâts non aggravés de cette attaque (des attributs et des bonus d'attaque) sont toujours réduits par les attributs. Les capacités de réduction des dégâts (comme les Clochards et les Boucliers) peuvent être jouées spécifiquement contre la partie Aggravée des dégâts de cette attaque. Si les dégâts Aggravés sont tous évités, le vampire subissant les dégâts n'est pas brûlé s'il est vaincu. Si au moins 1 dégât Aggravé est subi par le vampire et qu'il est vaincu, il est brûlé. Les dégâts Aggravés ne brûlent pas les mortels.

Renforts : les Boucliers fournis par cette carte sont déterminés au moment où elle est révélée. Si une carte attachée est retirée avant les dégâts, la valeur de Boucliers n'est pas réduite.

Fracture mentale : si la cible a sa valeur maximale de Sang, elle perd 1 point de Sang immédiatement à cause du jeton '-1 PS' (avant les dégâts) puisqu'elle a plus de Sang que sa Puissance du sang.

Arbalète : une fois cette carte attachée, le joueur ne peut pas choisir de la retirer. Elle ne peut l'être que quand le vampire est vaincu (placez-la dans la défausse de son propriétaire) ou brûlé (brûlez toutes les cartes attachées).

Drain de vie : retirer du Sang de cette manière est un effet et non un coût, cela peut donc vaincre un personnage sans autre point de Sang que ceux de votre couleur.

Longue portée : si vous détachez une carte Alchimie du personnage actif, une déclaration d'attaque est automatiquement effectuée contre la cible de la carte. L'attaquant est déjà épuisé pour avoir joué cette action, mais à cause de son effet il "devient l'attaquant" malgré tout et continue son attaque à partir de l'étape 3 de la Séquence d'attaque. S'il y a des vampires épuisés dans le groupe, ils le restent puisque l'action initiale (jouer la carte) ne nécessite pas qu'un vampire se sépare des personnages épuisés de son groupe. Votre vampire n'a pas besoin d'être dans La Rue pour utiliser cette carte ou effectuer l'attaque qui en découle (contre laquelle la cible ne peut pas réagir), à laquelle vous pouvez ajouter une carte Attaque comme d'habitude.

L'embrouilleur : sa capacité de détachement réduit les dégâts normaux ou Aggravés qu'il subit. L'effet de détacher une Alchimie de ce personnage est résolu avant que les attributs ne réduisent les dégâts.

Brume : puisque cette carte est jouée face visible, elle est résolue immédiatement. Elle annule une attaque Distant. N'effectuez aucune autre étape d'attaque. Cette carte peut aussi être jouée pour annuler un effet qui n'est pas une attaque et qui cible un membre du groupe, comme la capacité d'échange de Sang de Sonja Valentine ou celle d'une carte action telle que Drain de vie. Cette carte porte la mention "Spéciale" pour attirer votre attention sur sa capacité unique qui peut être utilisée en dehors d'une séquence d'attaque.

Sens aiguisés : vous pouvez jouer cette carte Spéciale au cours de n'importe quelle attaque (d'un des types spécifiés) pour aider n'importe quel vampire dans La Rue. Un joueur attaqué ne peut jouer qu'une seule Réaction (comme indiqué dans les règles de base), mais chaque autre joueur peut ajouter cette carte de Réaction Spéciale pour aider à défendre le vampire. Cette carte Réaction accorde à ce vampire des Boucliers contre l'attaque. Le Meneur utilisé pour déterminer l'effet lié à la Discipline Auspex est le Meneur du joueur ayant joué cette carte. Cette carte ne peut pas être utilisée quand le Titre de Prince de la cité est revendiqué.

Le savoir, c'est le pouvoir : terminez le ou les effets de l'action/de l'épuisement/de l'attaque/de la carte jouée avant de résoudre le gain de cette Cabale. S'il y a plusieurs déclencheurs à résoudre en même temps, vous en déterminez l'ordre. Pour gagner 2 points de Cabale, vous devez avoir exactement 10 cartes de la Bibliothèque dans votre main à la fin de l'action, de l'attaque ou de l'effet d'épuisement que votre Meneur effectue dans La Rue.

Contre-temps : quand vous résolvez cette Conspiration, placez-la face visible près du joueur ciblé pour qu'il se rappelle de perdre une action à son prochain tour.

Pluie de sang : c'est une Intrigue Libre. Toutes les précédentes Intrigues sont des Actions (qui nécessitent d'épuiser un personnage). Aucun vampire ne "joue" cette carte.

Sonja Valentine, Grigori : vous pouvez remplacer n'importe quel jeton Sang sur la cible de ces capacités. Grigori peut "purifier" le Sang de votre coterie et aussi bien Grigori que Sonja peuvent "remplacer" le Sang du joueur Tremere sur les personnages d'un 3^e groupe. Remplacer le dernier jeton Sang d'un vampire n'a pas grand intérêt pour les Rituels puisqu'on ne peut pas le prendre à un vampire pour payer son coût. Placer du Sang sur un Rituel fait partie du coût pour le jouer, et vous ne pouvez pas vaincre un vampire en payant un coût, même si ce n'est pas un de vos vampires.

Friperie : la condition de Puissance du Sang de toutes les cartes de la Bibliothèque que vous jouez est réduite de 1 point, qu'elles soient jouées ou non par votre Meneur.

Troisième Tradition : la Descendance : si un joueur n'a aucune carte à défausser, il doit perdre 1 Prestige.

Refuge - Bibliothèque universitaire : le mot-clef Implacable signifie : "Vous pouvez utiliser cette capacité activée durant le tour de n'importe quel joueur." Elle ne peut être utilisée qu'une seule fois à chaque tour d'un joueur.

CRÉDITS

Conception du jeu : Matt Hyra

Responsable développement et conception additionnelle : Dan Blanchett

Illustration de couverture : Darko Stojanovic

Illustrateurs : Felipe Gaona, Joyce Maureira, Marco Primo, Darko Stojanovic,

Drew Tucker, et Gunship Revolution : Harvey Bunda, Irene Francisco,

Mara Miranda, Dawn Nique, Adelijah Ocampo, Timothy Terrenal

Conception graphique : Cold Castle Studios

Rédacteur : William Niebling

Artiste production : Cold Castle Studios

RENEGADE GAME STUDIOS

Président & éditeur : Scott Gaeta

Directrice : Robyn Gaeta

Directrice des opérations : Leisha Cummins

Directrice ventes & marketing : Sara Erickson

Directrice artistique : Anita Osburn

Responsable production : Dan Bojanowski

Responsable production des jeux de rôle :

Elisa Teague

Responsable conception : Matt Hyra

Direction créative et responsable design

graphique : Jeanne Torres

Responsable production créative :

Gordon Tucker

Directrice production vidéo : Desiree Love

Gestionnaire d'événement : Chris Whitpan

Coordinateur développement : Dan Blanchett

Service client : Jenni Janikowski

Coordinatrice réseaux sociaux :

Victoria Rogers

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 Bourdouleix,

Sylvain Chane-Pane

Maquette : Stéphanie Lairé






Testeurs principaux : James Parsons et Jared Ridinger

Testeurs : Alex Allen, Sam Bailey, Landon Dickens, Arturo Garcia, Ainsley Kalb, Mikkel Køppler, Wasyl Kurek, Sean Moulson, Michael Morgan, Bethan Nye, Tomas Padilla, James Richardson, Angus Roberts, Chelsea Siaca, Victor Skogmo, Steven Topham, Frode Wist, Patrick Wockenfuss

Renegade Game Studios aimerait remercier tous les backers et les Renegade Heroes pour leur soutien qui a permis le lancement de ce jeu et les rebelles anonymes pour leur inspiration initiale !



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

 /PlayRGSFrance |  @PlayRenegade
 @origamesrenegade france |  /PlayRenegade /  /Jeux Origames

© 2021 Renegade Game Studios.
Paradox Interactive®, Vampire the Masquerade®, World of Darkness®, Copyright 2021 Paradox Interactive AB (publ). Tous droits réservés.
Pour plus d'informations : www.worldofdarkness.com
© 2021 Origames pour l'édition française. Tous droits réservés.

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

