

VAMPIRE

LA MASCARADE

VENDETTA



VAMPIRE

LA MASCARADE

VENDETTA

UN JEU DE CARTES DE STRATÉGIE, DE BLUFF ET DE DÉDUCTION
POUR 3 À 5 JOUEURS ; DURÉE D'UNE PARTIE : 30 MINUTES

Chicago. Le joyau nord-américain de la Camarilla. Le Prince Kevin Jackson est habilement arrivé au pouvoir après une terrible guerre contre les loups-garous, et dirige la ville d'une main de fer depuis. La descendance de la Camarilla de Chicago, dissimulée sous son vernis de pacifisme, affiche un soutien de façade à son Prince, mais, en secret, elle s'est lancée dans une guerre par procuration pour le renverser...

PRINCIPE DU JEU

Vampire : La Mascarade - Vendetta est un jeu de cartes asymétrique de stratégie, de bluff et de déduction se déroulant dans le **Monde des Ténèbres**, un univers semblable au nôtre, mais plus sombre, recouvert d'un voile qui l'obscurcit (voir page 21). Vous incarnez un **vampire fomentant un complot** et cherchant à obtenir le soutien d'**influents alliés** afin de prendre le contrôle de Chicago.

Au début de la partie, vous choisissez un clan. Ensuite, vous **constituez progressivement votre main** de cartes au cours de trois manches, ce qui vous permettra de dérouler votre stratégie... tout en vous adaptant à celle de vos adversaires. Lors de chaque manche, **vous jouez des cartes et du sang** dans l'un des lieux de la ville, afin d'augmenter votre force pour les conflits à venir. Vous pouvez jouer vos cartes **face visible** ou **face cachée**, ce qui vous permettra de bluffer et de tromper vos adversaires.

À la fin d'une manche, vous résolvez des conflits dans chaque lieu, **un par un**, en révélant toutes les cartes et en appliquant leurs effets. Le joueur ayant obtenu **le plus de puissance** prend le contrôle de l'allié situé dans ce lieu, qui lui rapportera du sang à chaque manche, ainsi que de nouvelles capacités et de précieux **points d'influence**. Mais soyez vigilants : même si vous remportez un conflit, les perdants peuvent s'en prendre à vous. Si vous vous retrouvez ainsi à court de sang, vous entrerez en **frénésie** et devrez vider de son sang l'un de vos alliés si durement acquis !

À la fin de la troisième manche, le joueur ayant le **plus d'influence** remporte la partie... et devient le nouveau **Prince de Chicago** !



MATÉRIEL



7 fiches de Clan
(1 par Clan)



63 cartes Clan, 9 par Clan
(2 cartes de départ et 7 cartes Clan)



8 cartes Relique



30 cartes Allié



35 cartes Victime



7 cartes Lieu



4 tuiles Lieu



28 tuiles Position
(4 par Clan)



1 jeton Ambition



7 jetons Se Retirer



7 jetons Rester



50 jetons Influence
(15 d'une valeur de 3 Influence
et 35 d'une valeur de 1 Influence)



40 jetons Sang
(15 d'une valeur de 3 Sang
et 25 d'une valeur de 1 Sang)



8 jetons Diablerie

MISE EN PLACE

- Déterminez au hasard le **premier joueur** et donnez-lui le **jeton Ambition**. Ce jeton sert à déterminer l'**ordre du tour** et à **départager les égalités** (voir l'encadré ci-contre).
- Sélectionnez le nombre de **tuiles Lieu** indiqué ci-contre (en fonction du **nombre de joueurs**), puis placez-les au centre de la table, côte à côte et en ligne droite, dans l'ordre croissant (d'abord la tuile n° 1, puis la n° 2, etc.) et **en finissant** toujours par la tuile **Repaire du Prince**.

JETON AMBITION, ORDRE DU TOUR ET ÉGALITÉS

L'ordre du tour est déterminé par la position du jeton Ambition : au cours d'une manche, les joueurs effectuent leurs tours en commençant par le joueur qui possède le jeton Ambition et en continuant dans le sens horaire.

Ce jeton sert également à départager les égalités : le joueur qui joue le premier dans l'ordre du tour remporte l'égalité.

3 JOUEURS	LIEUX 1 ET 2, REPAIRE DU PRINCE
4 JOUEURS	LIEUX 1 ET 2, REPAIRE DU PRINCE
5 JOUEURS	LIEUX 1, 2 ET 3, REPAIRE DU PRINCE

3-4 JOUEURS



5 JOUEURS

REPAIRE DU PRINCE

- Mélangez les **fiches de Clan**, piochez-en au hasard autant que le nombre de joueurs plus 1, puis placez-les, face visible, au centre de la table. En commençant par le joueur qui possède le jeton Ambition et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur **choisit 1 fiche de Clan** et la place devant lui. Elle détermine le Clan auquel il appartiendra tout le long de la partie : pour découvrir le style de jeu de chaque Clan, consultez la page 22. Après que chaque joueur a choisi

son Clan, remettez les fiches de Clan inutilisées dans la boîte, vous ne vous en servez pas.

- Chaque joueur prend **1 jeton Rester** et **1 jeton Se Retirer**, puis il les place devant lui, face cachée. Remettez les jetons inutilisés dans la boîte.



5. Placez **1 tuile Position** de votre Clan sur un bord de **chaque Lieu**. Elle définit votre Position, la zone dans laquelle vous jouerez vos cartes, dans chaque Lieu, au cours de la partie. Remettez les tuiles Position inutilisées dans la boîte, vous ne vous en servirez pas.
6. Placez le paquet de **cartes Victime** face visible au centre de la table, à côté des Lieux, à la portée de tous les joueurs. Il s'agit du **paquet Victime**.
7. Mélangez les **cartes Allié (Humains et Vampires)** et placez-les face cachée à côté des cartes Victime. Il s'agit du **paquet Allié**.
8. Prenez les **cartes Clan** correspondant à votre Clan, puis cherchez les 2 **cartes de départ** («**Traque**» et «**À l'affût**») et mettez-les de côté. Vous aurez ces cartes en main au début de la première manche. **Mélangez** le reste de vos cartes Clan et placez-les, face cachée, sur la case correspondante de votre fiche de Clan. Il s'agit de votre **paquet Clan**.
9. Placez les jetons **Sang**  et les jetons **Influence**  au centre de la table, à la portée de tous les joueurs. Il s'agit de la **Banque**.

5. MISE EN PLACE D'UN LIEU



10. Prenez **6 jetons Sang**  et **3 jetons Influence**  et placez-les sur votre fiche de Clan. Il s'agit de votre **Réserve** de départ.
11. Piochez **1 carte Victime** et placez-la face visible à droite de votre fiche de Clan. Cette zone est votre **Alliance** : toute nouvelle carte Victime ou Allié que vous acquerrez au cours de la partie sera placée dans votre Alliance.



Paquet Clan

Réserve

MISE EN PLACE D'UNE FICHE DE CLAN



«Une peinture vaut un millier de visiteurs de galeries d'art perdus.» - Ljupka Cvjetanova

Alliance contenant la Victime de départ

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles ci-dessous concernent les parties à 4 et 5 joueurs. Pour les parties à 3 joueurs, consultez la page 18.

Une partie se joue en 3 manches, chaque manche étant divisée en 5 phases, effectuées dans l'ordre suivant :

- 1. Se Nourrir** - Recueillez du Sang dans votre Alliance
- 2. Mise en place des Lieux** - Ajoutez de nouveaux Alliés dans tous les Lieux
- 3. Constitution des mains** - Choisissez une carte Clan à ajouter à votre main
- 4. Planification** - Jouez des cartes/du Sang à tour de rôle ; facultativement, Drainez des cartes de votre Alliance
- 5. Résolution** - Résolez les conflits de chaque Lieu, un par un

LES PHASES EN DÉTAIL

1. SE NOURRIR

Les joueurs recueillent du Sang dans leur Alliance.

Au cours de cette phase, les Alliés et les Victimes de votre Alliance vous **fournissent du Sang** (voir ci-dessous). Prenez la quantité de Sang que votre Alliance vous fait Gagner et ajoutez-la à votre Réserve.

CARTES ALLIÉ/VICTIME

- Nom et description de l'Allié/de la Victime.
- Influence que la carte vous rapporte à la fin de la partie si elle est toujours dans votre Alliance.
- Quantité de Sang que vous Gagnez grâce à la carte pendant la Phase Se Nourrir.
- Quantité de Sang que vous Gagnez grâce à la carte en la Drainée (voir page 10).
- Influence que la carte vous rapporte à la fin de la partie si vous l'avez Drainée (voir page 10).
- Capacité Spéciale de l'Allié (le cas échéant).

Remarque : Toutes les cartes Victime ont la même valeur et n'ont aucune Capacité Spéciale ; les Alliés Humains peuvent avoir différentes valeurs, et certains disposent de Capacités Spéciales que vous pouvez utiliser tant qu'ils se trouvent dans votre Alliance. La plupart des vampires disposent également de Capacités Spéciales, mais si vous devez les Drainer, vous commettez la Diablerie, le pire des crimes pour un vampire de la Camarilla (voir page 11).



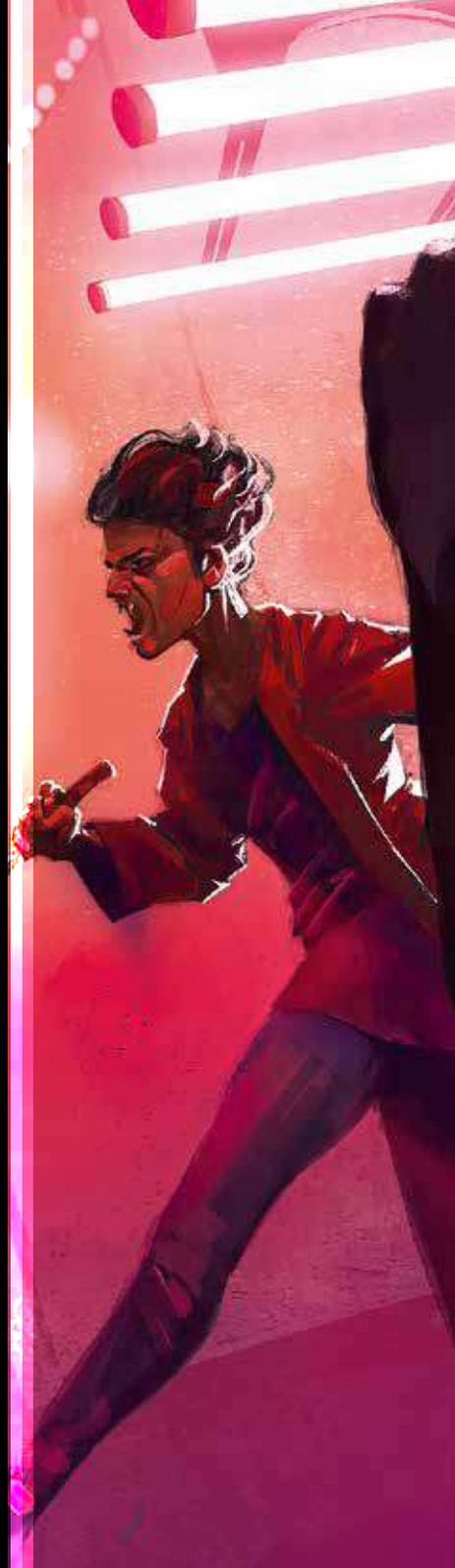
Carte Victime



Carte Allié Humain



Carte Allié Vampire



2. MISE EN PLACE DES LIEUX

Placez de nouveaux Alliés dans tous les Lieux.

Placez face visible, dans **chaque Lieu**, 1 **carte du paquet Allié** piochée au hasard.

Remarque : Les Alliés sont l'un des principaux critères à prendre en compte lorsque vous choisissez dans quel Lieu jouer vos cartes au cours d'une manche. L'un d'eux peut ainsi rapporter plus d'Influence que les autres, ou vous pouvez préférer un Allié ayant une Capacité Spéciale plutôt qu'un autre qui en est dépourvu.



3. CONSTITUTION DES MAINS

Les joueurs choisissent une carte Clan à ajouter à leur main.

Piochez les **2 cartes du dessus** de votre paquet Clan et regardez-les **secrètement**. Choisissez 1 de ces cartes et **ajoutez-la à votre main**, puis remettez l'autre carte **sous** votre paquet Clan.

Lors de la première manche, la main de chaque joueur contiendra ses **2 cartes Clan de départ** (« Traque » et « À l'affût »), **plus 1 autre carte** de son paquet (qui sera différente pour chaque joueur).

À la fin de chaque manche, **vous reprendrez en main** toutes les cartes que vous aurez jouées. Vous y ajouterez par la suite une nouvelle carte, au cours de la prochaine Phase de Constitution des mains.

Pour plus de détails sur les différentes cartes Clan que vous trouverez dans votre paquet, consultez la page 9.

Remarque : Comme vous reprenez en main toutes vos cartes jouées à la fin de chaque manche, et que vous les jouerez de nouveau à chaque manche de la partie, vos adversaires risquent de découvrir vos stratégies. Néanmoins, comme vous recevrez une nouvelle carte « surprise » à chaque manche, vous aurez toujours la possibilité de les prendre au dépourvu.

« Grâce à la sorcellerie du sang, les Tremere peuvent lancer des attaques dévastatrices sur le corps et l'esprit de leur adversaire. »



4. PLANIFICATION

Chacun à son tour, les joueurs jouent des cartes (et éventuellement du Sang 📍) dans les Lieux. De plus, à tout moment au cours de cette phase, ils peuvent Drainer une ou plusieurs cartes de leur Alliance.

Contrairement aux phases précédentes, la Phase de Planification est divisée en **tours**. En commençant par le joueur qui possède le **jeton Ambition**, les joueurs enchaînent les tours dans le sens horaire. Pendant votre tour :

- vous **DEVEZ** jouer 1 carte dans l'un des Lieux (voir ci-dessous),
- vous **POUVEZ** jouer jusqu'à 3 Sang 📍 dans le même Lieu (voir page 9),
- à tout moment pendant votre tour, vous **POUVEZ** Drainer une ou plusieurs cartes de votre Alliance (voir page 10).

Le nombre de tours de planification **augmente** au fur et à mesure de la partie :

MANCHE	NOMBRE DE CARTES JOUÉES
1	2
2	3
3	4

Remarque : Normalement, sauf si l'effet d'une carte modifie le nombre de cartes que vous avez en main, vous jouerez 1 carte lors de chaque tour de planification, jusqu'à ce qu'il vous en reste 1 en main.

Avant de jouer vos cartes, vous devrez connaître certains termes apparaissant sur les cartes Clan : reportez-vous au Glossaire des cartes, page 24.

JOUER DES CARTES

Pendant votre tour, vous **devez** jouer 1 carte Clan de votre main dans l'un des Lieux, sur votre Position. Après qu'une carte a été jouée, elle devient une « **carte Déployée** » (voir page 24). Pendant vos tours suivants, vous pourrez ajouter des cartes dans le **même Lieu** ou les jouer dans d'**autres Lieux**, selon votre convenance.

Vous pouvez jouer vos cartes face visible ou face cachée. Jouer une carte **face visible** n'ajoute aucun coût, mais pour jouer une carte **face cachée**, vous devez **Dépenser 1 Sang 📍** de votre Réserve et le placer dans la Banque (cela ne compte pas dans votre **limite de 3 Sang 📍** joués dans ce Lieu à ce tour, voir page suivante).

Malgré le coût supplémentaire, jouer une carte Clan face cachée est extrêmement utile : cela vous **évite de révéler** votre stratégie, et peut vous permettre de **bluffer** pour jouer avec les nerfs de vos adversaires. Mais n'oubliez pas que les cartes face cachée n'ont **aucun** effet jusqu'à ce qu'elles soient **révélées** (voir page 13).

Les cartes Clan sont divisées en plusieurs types, dont deux principaux : les **cartes Actives** et les **cartes Passives** (voir page suivante).



CARTES CLAN ACTIVES

Leur texte est rédigé sur un fond noir.



Ces cartes ne prennent effet que pendant la Phase de Résolution, qu'elles aient été jouées face visible ou face cachée pendant la Phase de Planification. Elles sont généralement plus puissantes lorsqu'elles sont jouées face cachée, car vous pourrez surprendre vos adversaires, mais vous pouvez préférer les jouer face visible comme moyen de dissuasion, ou parce que vous devez économiser votre Sang.

CARTES CLAN PASSIVES

Leur texte est rédigé sur un fond blanc.

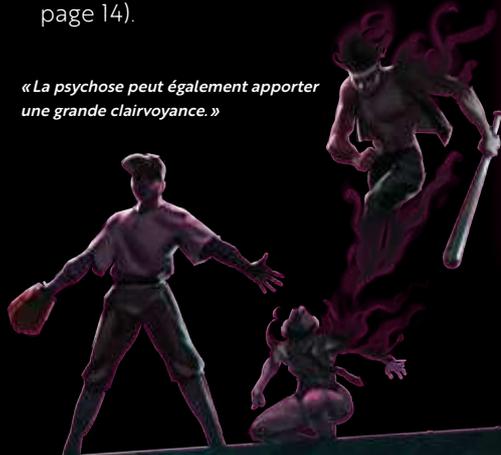


Les effets de ces cartes ne se déclenchent que lorsque des conditions spécifiques sont remplies, et si elles sont face visible à ce moment. Si vous les jouez face cachée, elles ne seront révélées que lors de l'étape de Révélation de la Phase de Résolution, et si leur condition de déclenchement n'est plus remplie, elles n'auront pas d'effet. Vous pouvez aussi les utiliser pour bluffer ou perturber vos adversaires.

JOUER DU SANG

Lorsque vous jouez une carte Clan, vous pouvez également jouer **jusqu'à 3 Sang** provenant de votre Réserve sur votre Position, dans le même Lieu. Le Sang ainsi joué dans un Lieu est appelé « **Sang Déployé** ». Vous pouvez jouer du Sang avec chaque carte que vous jouez, en plaçant un maximum de 3 Sang **à chaque fois** que vous jouez une carte. Chaque Sang Déployé **ajoutera 1 à votre Puissance totale** dans ce Lieu pendant l'étape de Conflit de la Phase de Résolution (voir page 14).

« La psychose peut également apporter une grande clairvoyance. »



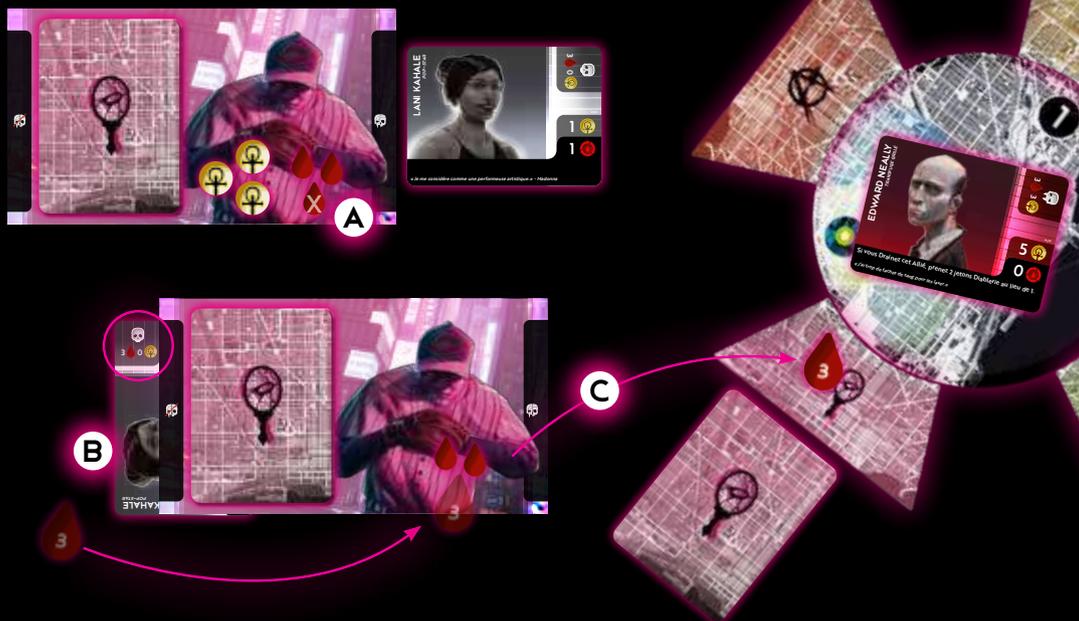
Après avoir joué une carte, vous pouvez jouer jusqu'à 3 Sang dans le même Lieu. Prenez dans votre Réserve la quantité de Sang que vous souhaitez jouer, et placez ces jetons sur votre Position de ce Lieu.

DRAINER

Lors de la Phase de Planification, à n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez **Drainer** une ou plusieurs cartes de votre Alliance, **afin de Gagner du Sang supplémentaire**, mais cette pratique vous fait généralement **perdre de l'Influence**.

Pour Drainer une carte de votre Alliance, **tournez-la** de 90° et placez-la sous le bord gauche de votre fiche de Clan, de façon à ce que son **coin supérieur gauche** soit toujours visible (voir l'illustration ci-dessous). Vous **Gagnez immédiatement** la quantité de Sang indiquée dans le coin de la carte. À la fin de la partie, vous Gagnerez **l'Influence** indiquée dans ce coin (à la place de la valeur de la carte lorsqu'elle n'a pas été Drainée). Drainer une carte vous fait également **perdre toute Capacité Spéciale** qu'elle vous octroyait.

Mais méfiez-vous ! Le pire des crimes aux yeux de la Camarilla est de Drainer un autre vampire, c'est la « **Diablerie** ». Si vous Drainez une carte Vampire, vous devez ajouter **1 jeton Diablerie** à votre Réserve, ce qui vous coûtera de l'Influence à la fin de la partie (voir page suivante).



Claudia décide de jouer sa carte de ce tour face cachée, ce qui lui coûte 1 Sang. Elle aimerait aussi jouer 3 Sang dans le Lieu pour augmenter sa Puissance, mais il n'en reste que 2 dans sa Réserve (A). Elle décide de Drainer une carte Victime de son Alliance, ce qui lui rapporte immédiatement 3 Sang (B) qu'elle peut jouer dans ce Lieu (C) avant de finir son tour. Elle espère ainsi acquérir un Allié bien plus intéressant. Par ailleurs, la carte qui rapportait 1 Influence avant qu'elle ne la Draine ne lui rapporte plus aucune.



DIABLERIE

Le terme de Diablerie est utilisé par les vampires pour désigner l'acte de Drainer tout le sang d'un autre vampire, et de prendre ainsi possession de son âme pour s'octroyer sa puissance. Cet acte terrible provoque la «Mort ultime» de la victime, dont le corps est détruit à jamais. Les vampires considèrent donc la Diablerie, que l'on peut comparer à du cannibalisme, comme le pire crime qu'un des leurs puisse commettre. Certains trouvent néanmoins un attrait à cette pratique, car absorber l'âme d'un autre vampire apporte une grande puissance au «diableriste».

Dans *Vendetta*, vous commettez la Diablerie à chaque fois que vous Drainez un Vampire de votre Alliance (volontairement ou au cours d'une Frénésie, voir page 16). Vous devez prendre 1 jeton Diablerie face visible pour chaque vampire que vous Drainez.

Restez modérés, car la Diablerie est une telle infamie que chaque jeton Diablerie vaudra -1 🗡️ à la fin de la partie. De plus, recevoir un 3^e jeton Diablerie vous élimine immédiatement de la partie !

Les risques liés à la pratique de la Diablerie sont compensés par certains avantages, incarnés par vos jetons Diablerie. Pendant la Phase de Planification, lorsque vous jouez une carte Clan dans un Lieu, vous pouvez retourner un ou plusieurs de vos jetons Diablerie face cachée. Pour chaque jeton Diablerie ainsi retourné, prenez 1 📄 de la Banque et placez-le sur votre Position du même Lieu pour le transformer en 📄 Déployé, qui peut s'ajouter aux 3 📄 éventuellement joués ce tour.

Les jetons Diablerie face cachée seront retournés sur leur face visible à la fin de la manche (voir page 16).

Exemple : Louis joue une carte Clan. Il décide de jouer également 3 📄 de sa Réserve dans le Lieu. De plus, il retourne ses 2 jetons Diablerie pour prendre 2 📄 supplémentaires de la Banque et les jouer dans le Lieu, pour un impressionnant total de 5 📄 Déployés joués en un seul tour !



5. RÉSOLUTION

Les joueurs résolvent les conflits de chaque Lieu, un par un, pour y récupérer les Alliés.

La résolution de **chaque Lieu** est divisée en 5 étapes :

- 5.1. Retrait
- 5.2. Révélation
- 5.3. Préparation
- 5.4. Conflit
- 5.5. Contrecoup

Toutes les étapes doivent être résolues dans l'ordre, **pour chaque Lieu** : vous devez donc jouer chaque étape (Retrait, Révélation, Préparation, Conflit et Contrecoup) pour le Lieu n° 1, puis **de nouveau** pour le Lieu n° 2, et ainsi de suite. Le **Repaire du Prince** est toujours résolu en dernier. Une fois que tous les Lieux sont résolus, la manche se termine.

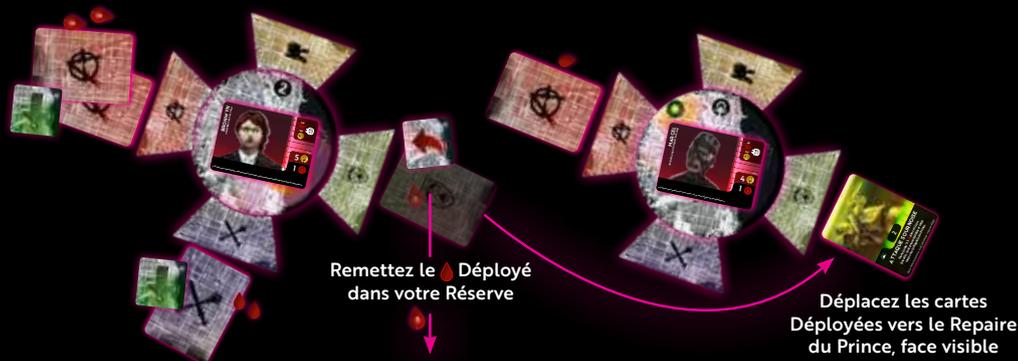
5.1. RETRAIT

Les joueurs peuvent choisir de *Se Retirer d'un Lieu et d'abandonner ce conflit.*

Tous les joueurs qui sont présents « dans » un Lieu, c'est-à-dire qui possèdent **au moins 1 carte Déployée** et/ou **1 Sang Déployé** sur leur Position de ce Lieu, peuvent **Se Retirer** du Lieu avant que le conflit ne commence. Vous pouvez faire cela parce que vous bluffiez, ou parce que vous trouvez que le Lieu est devenu **trop dangereux**.

Tous les joueurs qui sont présents dans le Lieu en cours de résolution (Lieu actif) choisissent **en secret** leur jeton **Rester** ou **Se Retirer** et le placent face cachée sur leur Position. Quand tous les joueurs sont prêts, **révélez vos jetons** : si vous révéléz votre jeton Rester, **vous participerez au conflit** ; si vous révéléz votre jeton Se Retirer, vous quitterez le Lieu **sans participer au conflit**.

Si vous choisissez de vous Retirer, prenez immédiatement votre éventuel **Sang Déployé** dans ce Lieu et remettez-le dans votre Réserve. Ensuite, **révélez les cartes Clan** que vous avez jouées dans le Lieu actif et **déplacez-les toutes**, face visible, vers votre Position du Repaire du Prince. Vous ne participerez pas au conflit dans le Lieu actif. Si vous vous Retirez du Repaire du Prince, le dernier Lieu à résoudre à chaque manche, vous **reprenez toutes vos cartes**, en plus de votre Sang.



5.2. RÉVÉLATION

Les joueurs révèlent les cartes Déployées toujours présentes dans le Lieu.

Une fois que tous les joueurs qui se Retirent ont déplacé leurs cartes Clan, **révélez les cartes face cachée** de tous les joueurs qui sont Restés.

Remarque : Les effets de certaines cartes Clan Passives peuvent être déclenchés avant ou pendant cette étape, selon le texte de la carte.

Les **cartes Clan Actives** révélées pendant cette étape, quant à elles, ne prendront effet que lors des étapes suivantes, en fonction de leur type. Il y a **3 types** de cartes Clan Actives : les cartes **Préparation**, les cartes **Conflit** et les cartes **Contrecoup**. Elles ont toutes une **Puissance** qui sera ajoutée à votre Puissance totale pendant l'étape de Conflit, mais elles ont aussi généralement un **effet**, qui ne s'applique que pendant une **étape spécifique** de la Phase de Résolution :

Préparation ☀



Effet appliqué pendant l'étape de Préparation

Conflit ⚔



Effet appliqué pendant l'étape de Conflit

Contrecoup ☾



Effet appliqué pendant l'étape de Contrecoup

Les cartes Préparation et Conflit permettent souvent de changer le vainqueur du conflit du Lieu actif ; l'effet des cartes Contrecoup n'est appliqué qu'après la détermination du vainqueur, à la fin de l'étape de Conflit, et consiste souvent en un malus pour le vainqueur.

5.3. PRÉPARATION ☀

Les joueurs résolvent les effets de leurs cartes Préparation.

En commençant par le joueur qui a le jeton Ambition et en continuant dans le sens horaire, **appliquez les effets** de chaque carte Préparation que vous possédez dans le Lieu actif. Si vous possédez dans ce Lieu plusieurs cartes qui se déclenchent pendant cette étape, vous pouvez **décider dans quel ordre** vous activez ces cartes. Chaque carte doit être **entièrement résolue** avant d'activer la carte suivante.



Carte Clan Préparation

5.4. CONFLIT

Les joueurs résolvent les effets de leurs cartes Conflit, puis ils déterminent le vainqueur du Lieu actif.

Cette étape est divisée en deux **sous-étapes** :

- **Déclencher les effets des cartes Conflit**
- **Déterminer le vainqueur du conflit**

DÉCLENCHER LES EFFETS DES CARTES CONFLIT

En commençant par le joueur qui a le jeton Ambition et en continuant dans le sens horaire, **appliquez les effets** de chaque carte Conflit que vous possédez dans le Lieu actif. Si vous possédez dans ce Lieu plusieurs cartes qui se déclenchent pendant cette étape, vous pouvez **décider dans quel ordre** vous les activez. Chaque carte doit être **entièrement résolue** avant d'activer la carte suivante.



Carte Clan Conflit

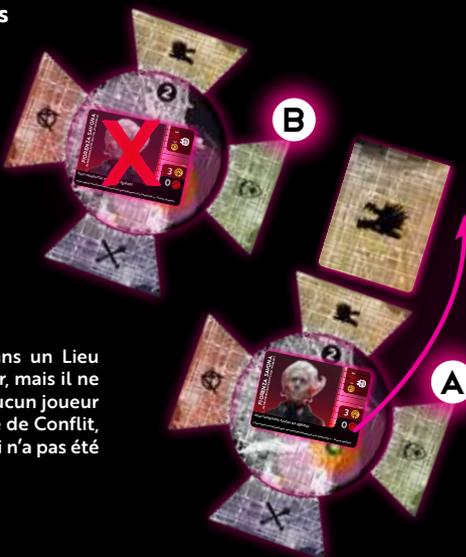
DÉTERMINER LE VAINQUEUR DU CONFLIT

Une fois que les effets de toutes les cartes Conflit situées dans ce Lieu ont été résolus, il est temps de **déterminer le vainqueur** du conflit. Chaque joueur doit calculer sa **Puissance totale**, qui est la somme de :

- la **Puissance** de toutes ses **cartes Déployées** dans le Lieu actif une fois que **tous les effets ont été appliqués**, et
- la **quantité de Sang**  **Déployé** qu'il possède sur sa Position du Lieu actif.

Le joueur ayant la **Puissance totale la plus élevée** dans ce Lieu est le vainqueur du conflit. En cas d'égalité, le joueur qui joue le premier dans **l'ordre du tour** remporte l'égalité.

Remarque : Si seul un joueur possède des cartes Clan dans un Lieu après l'étape de Retrait, il est automatiquement le vainqueur, mais il ne récupère la récompense que pour la première place (A). Si aucun joueur ne possède de carte Clan dans le Lieu actif à la fin de l'étape de Conflit, aucune récompense n'est attribuée dans ce Lieu (et l'Allié qui n'a pas été attribué est retiré de la partie) (B).



RÉCOMPENSES DES CONFLITS

Le vainqueur du conflit (celui qui a la Puissance totale la plus élevée) prend la carte Allié du Lieu actif ; le joueur qui a la deuxième Puissance totale la plus élevée prend une carte Victime du paquet ; le joueur qui a la troisième Puissance totale la plus élevée ne reçoit aucune carte. Lorsque vous obtenez une nouvelle carte Allié ou Victime à l'issue d'un conflit, vous l'ajoutez immédiatement à votre Alliance.

Les joueurs Gagnent également une certaine Influence 🏆, en fonction de leur position dans le classement, de la manche de jeu et du Lieu qui est résolu (voir le tableau ci-dessous).

RÉCOMPENSE POUR LE REPAIRE DU PRINCE

Le vainqueur du conflit dans le Repaire du Prince Gagne 1 Influence 🏆 supplémentaire. De plus, après avoir reçu la carte Allié du Repaire du Prince, il prend le jeton Ambition au joueur qui le possède. Il devient immédiatement le premier joueur.

	1 ^{er} (VAINQUEUR)	2 ^e	3 ^e
MANCHE 1	ALLIÉ + 🏆*	VICTIME + 🏆	🏆
MANCHE 2	ALLIÉ + 🏆🏆*	VICTIME + 🏆🏆	🏆
MANCHE 3	ALLIÉ + 🏆🏆🏆*	VICTIME + 🏆🏆	🏆

* Le vainqueur du conflit dans le Repaire du Prince Gagne toujours +1 🏆 ; de plus, il reçoit le jeton Ambition.

5.5. CONTRECROUP 🌙

Résolvez les effets des cartes Contrecoup.

En commençant par le joueur qui a le jeton Ambition et en continuant dans le sens horaire, **appliquez les effets** de chaque carte Contrecoup que vous possédez dans le Lieu actif. Si vous possédez plusieurs cartes qui se déclenchent pendant cette étape, vous pouvez décider **dans quel ordre** vous les activez. Chaque carte doit être **entièrement résolue** avant d'activer la carte suivante.

Une fois que l'étape de Contrecoup a été résolue dans un Lieu, **laissez-y toute carte et tout Sang** 🔴 Déployés pour l'instant. Vous ne reprendrez vos cartes en main qu'**à la fin de la manche**.



Carte Clan Contrecoup

FRÉNÉSIE

Lorsqu'un mortel est « étreint » (qu'il cesse d'être humain pour devenir un vampire), le prédateur diabolique qui sommeille en lui s'éveille. Les vampires appellent ce démon interne « la Bête ». La Bête est responsable de nombreuses pulsions immorales ressenties par les vampires chaque nuit. Lorsqu'un Cainite se retrouve en grande détresse, la Bête peut prendre le contrôle, et le faire entrer dans un état appelé « Frénésie » où son instinct bestial prend le dessus.

Dans *Vendetta*, vous entrez immédiatement en Frénésie lorsqu'il ne vous reste plus de Sang  dans votre Réserve (ce qui est généralement dû aux effets des cartes Clan de vos adversaires qui vous font Perdre du Sang  de différentes manières). Le joueur qui vous a fait entrer en Frénésie Gagne quant à lui immédiatement 1 Influence .

Remarque : Si vous devez Perdre une quantité de Sang  supérieure à la quantité que vous

possédez dans votre Réserve, vous perdez tout votre Sang  et entrez en Frénésie sans prendre en compte le Sang que vous n'avez pas pu Perdre.

Lorsque vous entrez en Frénésie, pour étancher la soif de sang de votre Bête intérieure, vous devez Drainer l'une des cartes de votre Alliance, tirée au hasard. Prenez toutes les cartes de votre Alliance (Victimes, Humains et Vampires), sauf celles que vous avez déjà Drainées, mélangez-les, puis tirez-en 1 au hasard et Drainez-la (voir page 10). Si aucune carte n'est disponible dans votre Alliance quand vous entrez en Frénésie, vous Perdez 1  de votre Réserve, et ne Gagnez que 1  de la Banque.

Entrer en Frénésie peut vous faire Drainer un Vampire, la carte étant tirée au hasard. Si vous Drainez ainsi un Vampire, vous commettez la Diablerie (voir page 11).

FIN DE LA MANCHE

Lorsque la Phase de Résolution a été effectuée **pour tous les Lieux**, si ce n'est pas la fin de la 3^e manche, suivez les instructions ci-dessous pour préparer une nouvelle manche :

- défaussez à la **Banque** tout le **Sang  Déployé** dans tous les Lieux,
- reprenez **en main** toutes les **cartes Déployées** qui vous appartiennent (sur votre Position ou celles de vos Rivaux),
- si vous avez des **jetons Diablerie** face cachée dans votre Réserve, retournez-les sur leur **face visible**.

Si vous venez de finir la **3^e manche**, à la place de cette procédure, suivez les instructions de **Fin de partie** (voir page suivante).

« Tu fais une commande, comme tout le monde, et je trouverai exactement ce que tu cherches. »

Bronwyn



FIN DE LA PARTIE

À la fin de la 3^e manche, la partie prend **immédiatement** fin.

Faites la somme de l'**Influence** ☹ que vous avez gagnée grâce aux cartes de votre **Alliance**, à vos **Alliés et Victimes Drainés** et aux **jetons Influence** ☹ de votre Réserve.

Le joueur ayant le **plus d'Influence** ☹ remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur concerné à qui il reste le plus de **Sang** 🩸 dans sa Réserve l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur concerné qui joue en premier dans l'**ordre du tour** (en commençant par le joueur qui a pris le jeton Ambition à la fin du dernier conflit de la partie) l'emporte.

RÈGLES CONTRADICTOIRES ?

Vendetta est un jeu où l'on **enfreint les règles**. Parfois, les cartes se contrediront entre elles, ou contrediront les règles. Voici comment résoudre ces inévitables litiges :

- Le texte des cartes **l'emporte toujours** sur les instructions des règles.
- En cas de problème sur l'**ordre de jeu** des cartes, notamment lorsque deux cartes portent le même symbole, elles sont résolues dans l'**ordre du tour**, en commençant par le joueur qui a le jeton Ambition et en continuant dans le sens horaire. Ainsi, la ou les cartes jouées par le joueur possédant le jeton Ambition prennent effet les premières, suivies par celles du joueur suivant dans l'ordre du tour, et ainsi de suite.
- N'oubliez pas que les **égalités** sont **toujours** résolues dans l'**ordre du tour**.
- Si un joueur possède plusieurs cartes qui se déclenchent en même temps, il **choisit dans quel ordre** elles sont résolues.
- Si un effet ne peut pas être entièrement appliqué à sa cible, **appliquez ce que vous pouvez**. Par exemple, si une carte vous dit de Voler 3 Sang 🩸 à un joueur à qui il ne reste que 2 🩸, vous lui Volez 2 🩸.
- Si un effet ne peut pas être appliqué, **ignorez-le**.

*« Laisse-moi parler en ton nom,
et je vais régler le problème. »*

Marcel

VARIANTES

Cette section du livret de règles contient des règles spéciales pour jouer à 3 joueurs (voir ci-dessous). Elle vous propose aussi des règles avancées pour permettre aux joueurs expérimentés d'augmenter la difficulté. Nous vous suggérons de ne jouer ces variantes qu'après avoir fait plusieurs parties avec les règles de base.

Vous pouvez n'utiliser qu'une variante, plusieurs d'entre elles, ou même toutes.

MODE DE JEU À 3 JOUEURS

Ce mode de jeu vous permet de jouer à **seulement 3 joueurs**. Suivez les règles du jeu normales, à l'exception des points suivants :

- **UNIQUEMENT LORS DE LA PREMIÈRE MANCHE**, pendant la Phase de Constitution des mains, chaque joueur doit piocher les **3 cartes du dessus** de son paquet Clan, au lieu de 2, puis **ajouter 2 d'entre elles** à sa main, au lieu de 1. La main de départ des joueurs contiendra ainsi **4 cartes au lieu de 3** (leurs cartes de départ «Traque» et «À l'affût», plus 2 autres).
- Le nombre de **tours de planification** de chaque manche devient :

MANCHE	NOMBRE DE CARTES JOUÉES
1	3
2	4
3	5

*« Cette existence peut être plaisante,
en y mettant un peu du sien. »*
Portia



CARTES LIEU

Les cartes Lieu ajoutent un **effet spécial** à chaque Lieu tout au long de la partie. Pour jouer avec cette variante, pendant l'étape 2 de la mise en place d'une partie normale, placez 1 carte Lieu piochée au hasard **sur chaque Lieu** (à l'exception du Repaire du Prince, qui a déjà un effet spécial).

Pendant la partie, vous devrez appliquer les effets de chaque carte Lieu au moment indiqué sur la carte. Ces effets peuvent rendre un Lieu **plus attrayant**, y **ajouter des malus** ou **augmenter son coût**.



CARTES RELIQUE

Les cartes Relique sont de **puissants artefacts** que vous pouvez utiliser pour obtenir un avantage au cours de la partie. Pour jouer avec cette variante, pendant l'étape 2 de la mise en place d'une partie normale, piochez au hasard autant de cartes Relique que le nombre de joueurs plus 1. Ensuite, placez-les, face visible, au centre de la table. Après que chaque joueur a choisi son Clan, en commençant par le joueur à la droite du joueur qui a le jeton Ambition et en continuant dans le **sens antihoraire**, chaque joueur choisit 1 carte Relique et la place devant lui. Après que chaque joueur a choisi sa Relique, remettez les cartes Relique inutilisées dans la boîte, vous ne vous en servirez pas.

Les cartes Relique sont généralement très puissantes, mais vous ne pouvez les utiliser **qu'une seule fois** au cours de la partie : vous devez donc choisir habilement ce moment. Les instructions sur la façon de jouer les cartes Relique et le moment où vous pouvez les poser sont indiquées sur chaque carte. Lorsque vous utilisez votre carte Relique, **retournez-la face cachée** pour indiquer que vous ne pouvez plus l'utiliser.

De plus, à la fin de la partie, votre carte Relique vous rapportera une certaine Influence 🗡️, comme indiqué dans le coin inférieur droit de la carte. Vous recevez ces points, que vous ayez utilisé votre carte Relique ou non.



MODE DE JEU EN ÉQUIPE (4 OU 6 JOUEURS UNIQUEMENT)

Ce mode de jeu vous permet de jouer **en équipe** avec un autre joueur contre d'autres équipes. Ce n'est donc possible qu'à 4 ou 6 joueurs.

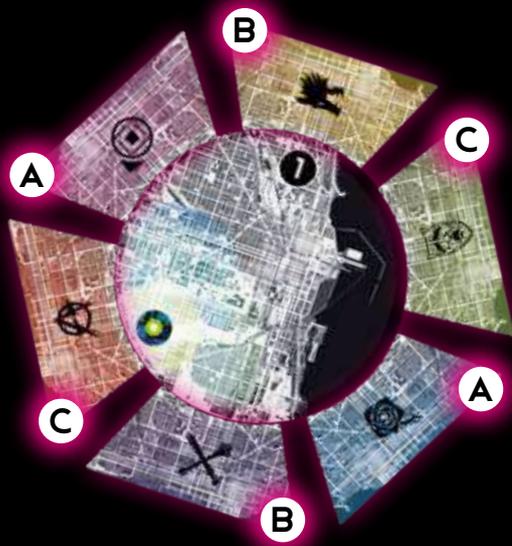
Pour jouer avec cette variante, vous devez suivre la procédure de mise en place habituelle (à 6 joueurs, jouez avec le nombre maximal de Lieux, comme à 5 joueurs). Nous vous conseillons de déterminer les équipes **avant** de choisir vos Clans.

Lorsque vous placez vos tuiles Position dans un Lieu, veillez à les placer **en face** de celles de votre coéquipier. L'ordre des tuiles Position détermine également l'**ordre du tour** (un joueur de l'équipe A, puis un joueur de l'équipe B, puis un de l'équipe C, puis l'autre joueur de l'équipe A, et ainsi de suite).

Au cours de la partie, vous devez suivre les règles du jeu normales, à l'exception des points suivants :

- À chaque fois que vous appliquez les effets de l'une de vos cartes ciblant des « adversaires » et/ou des « Rivaux », vous pouvez, si cela vous semble plus avantageux, **choisir de cibler votre coéquipier**. Néanmoins, vous **ne Gagnez aucune Influence** 🗡️ si vous faites entrer votre coéquipier en **Frénésie**.
- Lorsque vous déterminez le vainqueur d'un conflit, les deux membres d'une équipe sont classés **séparément**. Dans l'idéal, l'un des coéquipiers obtient la 1^{re} place, et l'autre la 2^e.

À la fin de la partie, l'équipe qui possède le **plus d'Influence** 🗡️ **totale**, en faisant la somme de l'Influence des deux membres, gagne la partie ! En cas d'égalité, l'équipe concernée qui possède le **plus de Sang** 🩸 **au total** dans sa Réserve l'emporte. Si l'égalité persiste, l'équipe concernée dans laquelle se trouve le joueur jouant en premier dans l'**ordre du tour** (en commençant par le joueur qui a pris le jeton Ambition à la fin du dernier conflit de la partie) l'emporte.



Dans cet exemple, les Toreador et les Tremere sont l'équipe « A », les Gangrel et les Ventrue constituent l'équipe « B », et les Brujah forment, avec les Nosferatu, l'équipe « C ».



UN MONDE DE TÉNÈBRES

Vampire : La Mascarade - Vendetta se déroule dans le **Monde des Ténèbres**. Cet univers, semblable au nôtre, est plus sombre, recouvert d'un voile qui l'obscurcit. Lorsque les humains dorment, inconscients du danger, de **monstrueux vampires** rôdent, assouvissant la **soif de sang** qui leur permet de subsister. Au cours des siècles, ces prédateurs aguerris (ou **Caïnites**, comme ils s'appellent eux-mêmes) se sont organisés en créant une **structure néo-féodale**, qui repose sur les liens du sang et les échanges de faveurs.

Selon la mythologie des vampires, **Caïn** fut le premier d'entre eux. Suite au meurtre de son frère Abel, il fut frappé pour l'éternité d'une malédiction le forçant à fuir le soleil et à se nourrir de sang. La légende raconte qu'il donna naissance à trois Enfants, qui engendrèrent d'autres Enfants à leur tour. Cette **troisième génération** naquit avant le **Déluge**, et, selon certains, ce sont même ces vampires qui l'auraient déclenché par leurs péchés. Les survivants, appelés **Antédiluviens**, donnèrent naissance aux **clans** modernes (auxquels leurs descendants appartiennent). Le sang de chaque Antédiluvien coule toujours dans les veines de ses descendants, renforçant leurs pouvoirs, mais aussi leurs faiblesses, et influençant leurs comportements et leurs croyances.

« Sans un marionnettiste
pour tirer les ficelles,
le pantin ne sait
pas danser. »



Vendetta inclut sept clans, chacun étant représenté par un **paquet de Clan** comprenant un **vampire completeur**, ainsi que les pouvoirs et disciplines caractéristiques de ce clan. Ces spécificités se reflètent également dans le style de jeu favorisé par chaque paquet :

Les **Brujah** se rebellent contre l'autorité et la tyrannie. Adeptes de la contre-culture et de la révolution, les Brujah favorisent les Alliés qui remettent en question les normes. Tirant avantage de la révolte des opprimés, ils apprécient les individus rejetés par la société. Dans *Vendetta*, ils sont représentés par **Jayla Parker**, une jeune femme rebelle au caractère bien trempé. Le paquet Brujah comprend des cartes à **forte Puissance** et infligeant de **lourds dégâts**, qui vous permettront de faire entrer vos adversaires en Frénésie pour gagner des points bonus.



Les **Gangrel**, proches de la nature, possèdent des caractéristiques d'animaux. Dépassant les barrières entre les espèces, les nations et les spécialités avec l'aisance de parfaits prédateurs, ils appartiennent à la nature, et la nature leur appartient. Dans *Vendetta*, ils sont représentés par **Clayton Jones**, un ancien alcoolique dégingandé qui a trouvé la paix en communiant avec les créatures sauvages. Le paquet Gangrel utilise les **capacités de métamorphose** du clan pour manipuler le Sang et obtenir plus de Puissance.



Les **Malkaviens** sont frappés d'une folie qui masque et révèle des vérités. Ils affirment être tous liés les uns aux autres par une force psychique et une conscience communes. Ils recherchent des personnes possédant des prédispositions pour grossir leurs rangs. Dans *Vendetta*, ils sont représentés par **Sol Thurman**, un grand fan des Cubs de Chicago, qui peut être extrêmement calme avant de céder à un accès de violence. Le paquet Malkavien sert principalement à **surprendre vos adversaires** grâce à des coups imprévisibles et des effets extravagants (mais non moins puissants).



Les **Nosferatu** dissimulent leurs déformations physiques dans les ombres pour garder leurs secrets. Il s'agit du clan le plus compatissant, contrairement aux apparences. Dans *Vendetta*, ils sont représentés par **Yeongi**, une femme déterminée qui n'est en rien découragée par son visage défiguré et sa prothèse de bras. Le paquet Nosferatu permet de mettre en place des **stratégies sournoises**, comme se Retirer au milieu d'un conflit ou utiliser deux fois les mêmes cartes au cours de la même manche.



Les **Toreador** cherchent des sensations fortes au travers de l'art, de l'amour et de la cruauté pour tromper l'ennui de leur non-vie. Les Toreador courtisent les plus brillants artistes, mais leur obsession pour la beauté et l'innocence les pousse à accepter de nouveaux membres dotés de qualités physiques, mais dépourvus d'autres atouts. Dans *Vendetta*, ils sont représentés par **Winston Deville**, un mannequin professionnel dans la quarantaine. Le paquet Toreador vous permet de créer une **Alliance conséquente** et d'en exploiter le nombre pour renforcer les effets de vos cartes.



Les **Tremere** explorent les secrets du sang pour alimenter leur puissante sorcellerie. Pour eux, le vrai pouvoir consiste à savoir sculpter le monde, en ayant accès au meilleur sang et en possédant les artefacts anciens les plus rares. Dans *Vendetta*, ils sont représentés par **Ajit Talwar**, un intellectuel sans pitié spécialisé dans l'occultisme et souhaitant vendre ses services de «magicien mercenaire». Le paquet Tremere vous fait dépenser du Sang pour déchaîner des **pouvoirs phénoménaux**, et vous poussera ainsi au bord de la Frénésie.



Enfin, les **Ventru** imposent la Mascarade aux autres vampires, les considérant comme inférieurs. Longtemps à la tête de la Camarilla, détenant plus de postes d'influence que n'importe quel autre clan, les Ventru répugnent à abandonner la moindre prérogative. Dans *Vendetta*, ils sont représentés par **Sofia Alvarez**, une dirigeante d'entreprise austère et autoritaire connue pour ses exceptionnels talents diplomatiques et son sens politique inégalé. Le paquet Ventru force vos adversaires à **se plier à votre volonté** ou à en subir les conséquences.



La plupart de ces clans appartient à la **Camarilla**, l'organisation la plus influente de toute l'histoire des Cainites. Son objectif principal (et revendiqué) est de préserver la **Mascarade**, un écran de fumée placé devant les yeux des humains pour leur cacher l'existence des Cainites.

Une ville de la Camarilla est dirigée comme une **cour féodale**. Les rassemblements des membres les plus influents de l'institution rappellent de solennelles réunions d'entreprises ou des assemblées de cartels criminels. La **hiérarchie** y est absolue. À son sommet se trouve le **Prince**, un être assez redoutable ou fourbe pour être reconnu comme chef incontesté.

GLOSSAIRE DES CARTES

Vous devez connaître certains termes apparaissant régulièrement sur les cartes Clan.

POSITION - La Position d'un joueur est la zone autour d'un Lieu dans laquelle est placée sa tuile Position. Les cartes Clan et le Sang  doivent être joués « sur votre Position ». Tout ce qui se trouve sur la Position d'un joueur est considéré comme lui appartenant, même les éléments de jeu de ses adversaires (par exemple, les cartes qui ont été déplacées à cause d'un effet).

JOUER DES CARTES - Lorsqu'un effet évoque le fait de « jouer » une carte, il renvoie à l'action consistant à jouer une carte dans un Lieu, au moment où cela se produit. Une fois qu'une carte est jouée, elle devient une carte Déployée.

CARTES DÉPLOYÉES - Une « carte Déployée » est une carte qui se trouve sur la Position d'un joueur. Elle peut être ciblée par les effets d'autres cartes Clan (parfois même par son propre effet). Lorsque vous appliquez des effets ciblant une carte Déployée dans un certain Lieu, l'endroit où elle a été jouée en premier n'a pas d'importance. Seule sa Position à ce moment est prise en compte.

JOUER DU  - À chaque fois que vous jouez une carte Clan dans un Lieu, vous pouvez également jouer jusqu'à 3  de votre Réserve sur la même Position (voir page 9). Ce Sang devient ensuite du Sang  Déployé. Il peut donc être ciblé par les effets des cartes Clan.

DÉPLOYÉ - Chaque  Déployé ajoute 1 à votre Puissance dans ce Lieu (voir page 9). Vous pouvez n'avoir que du Sang  Déployé dans un Lieu (et pas de cartes) et participer au conflit.

GAGNER DU  / **DE L'**  - Prenez la quantité indiquée de Sang  / d'Influence  dans la Banque et ajoutez-la à votre Réserve.

DÉPENSER DU  - Défaussez la quantité indiquée de Sang  de votre Réserve dans la Banque, afin de payer un effet. Remarque : vous ne pouvez jamais Dépenser le dernier Sang  de votre Réserve (vous ne pouvez pas entrer volontairement en Frénésie, voir page 16).

PERDRE DU  / **DE L'**  - Défaussez la quantité indiquée de Sang  / d'Influence  de votre Réserve dans la Banque, en conséquence d'un effet vous ciblant. Remarque : si vous Perdez tout votre Sang , vous entrez en Frénésie (voir page 16).

VOLER DU  - Prenez la quantité indiquée de Sang  dans la Réserve du joueur ciblé et déplacez-la dans votre Réserve. Remarque : il est possible de Voler le dernier jeton Sang de la Réserve d'un joueur. Dans ce cas, ce joueur entre en Frénésie (voir page 16).

PUISSANCE - Une Puissance est imprimée sur chaque carte Clan. Cette valeur peut être modifiée par les effets de la carte elle-même et/ou d'autres cartes. Lorsqu'une carte évoque la « Puissance imprimée » d'une autre carte, elle renvoie au chiffre indiqué sur la carte, avant que d'éventuels modificateurs y aient été appliqués.

FACE VISIBLE/FACE CACHÉE - Les cartes Déployées peuvent être face visible ou face cachée. Lorsqu'une carte est face cachée, aucun de ses effets n'est actif et elle est considérée comme ayant une Puissance de 0 (sauf indication contraire sur l'effet d'une autre carte).

RIVAL - Il s'agit d'un adversaire qui possède des cartes et/ou du Sang  Déployés dans le même Lieu que votre carte avec cet effet. Les adversaires qui n'ont aucun élément Déployé dans ce Lieu (parce qu'ils n'y ont rien joué ou parce qu'ils se sont Retirés, voir page 12) ne sont pas considérés comme des Rivaux dans ce Lieu.

	1 ^{er} (VAINQUEUR)	2 ^e	3 ^e
MANCHE 1	ALLIÉ +  *	VICTIME + 	
MANCHE 2	ALLIÉ +   *	VICTIME +  	
MANCHE 3	ALLIÉ +    *	VICTIME +  	

* Le vainqueur du conflit dans le Repaire du Prince Gagne toujours +1  ; de plus, il reçoit le jeton Ambition.

CRÉDITS

Conception du jeu : Charlie Cleveland, Bruno Faidutti

Illustrations : Martin Mottet

Développement du jeu : Lorenzo Silva, Hjalmar Hach, Flavio Mortarino

Chef de projet : Pietro Righi Riva

Responsable de la production : Flavio Mortarino

Direction artistique : Lorenzo Silva

Conception graphique : Noa Vassalli, Rita Ottolini

Livret de règles : Alessandro Pra', Flavio Mortarino, Charlie Cleveland

Relecture : William Niebling, Alessandro Pra'

Traduction française : Pauline Marcel

Édition française : IELLO

Tests de jeu supplémentaires : Pasquale Facchini, Ferdinando Ambrosio, Giovanni Bernardis, Federico Latini, Federico "Toy", Paolo "Banda" Andrighetto, et bien d'autres !

Licence Paradox

Développement commercial : Mats Karlöf

Gestion de la marque World of Darkness

Direction artistique : Tomas Arfert

Responsable de marque : Jason Carl

Chef de marque : Sean Greaney

Responsable éditorial : Karim Muammar

Community manager : Martyna Zych



REMERCIEMENTS

Charlie Cleveland souhaite remercier : Eric Hautemont, Manuel Cuni, Luca Marchetti, Giacomo Gilli, Lorenzo Casanova, Marco Di Timoteo, Maurizio Di Timoteo, Emanuele Ornella, Brian Cummings, Lilly Baker

Horrible Guild souhaite remercier : Laura Severino, Camilla Muschio, Matteo Carioni, Alberto Putignano, Paolo Tajé, Nicolò Sala, Andrea Pennati, Andrea "Sgananzium" Bianchini, Sara D'Arca, Valentina Salimbeni, Karim Khadiri, Fabio Leva, Alessio Vallese, Alessio Lana, Mauro Marinetti, Carlo Burelli, Nicola Bocchetta