

SÉQUENCE 0 ✦ MÉMOIRE 0.1



Téléchargez les fichiers audio des textes d'introduction et de conclusions des Mémoires: <https://triton-noir.com/pages/downloads>

✦ PRISONNIERS

Ezio Auditeur.

Un des plus grands Assassins de tous les temps ! C'est un grand honneur pour notre groupe d'Assassins encore inexpérimentés de nous voir confier la mission de l'aider à affronter le Templier Cesare Borgia alors qu'il tente de capturer un château au royaume de Navarre. Ezio s'apprêtant à se mesurer à son ennemi de longue date, nous avons pour mission de faire diversion. Grâce à nous, Ezio a pu s'introduire dans le château. Malheureusement, cela nous a coûté notre liberté : nous voici maintenant prisonniers des geôles de la forteresse de Viana !

Nous avons réussi à prévenir la Confrérie grâce à un pigeon voyageur et nous savons qu'un groupe d'Apprentis Assassins est en route pour nous délivrer. Une fois libérés, nous pourrons passer à la phase suivante du plan et aider Ezio.

Les Mémoires 0.1 à 0.3 ont pour but de vous apprendre progressivement les règles du jeu. Si vous avez déjà lu toutes les règles, seule une partie d'entre elles sera utilisée pour le moment. La liste des phases et actions disponibles pour chaque Mémoire est toujours résumée sur la carte d'aide dans son enveloppe. *Par exemple, pendant la Mémoire 0.1, vous ne jouerez pas la phase des Ennemis, vous ne combattrez pas, etc.*

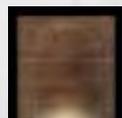
✦ I – MISE EN PLACE

Chaque Mémoire débute par la mise en place de son Terrain.

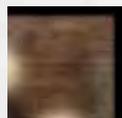
Découvrez comment placer les tuiles d'un Terrain.

Lisez le point **7**

1. Prenez ces tuiles :



3 petites tuiles d'intérieur avec **3 murs**.



1 petite tuile d'intérieur avec **2 murs**.



4 petites tuiles de rue **sans mur**.



3 petites tuiles de toit **sans mur**.

2. Puis prenez ces éléments :



1 figurine de Station de Voyage Rapide



3 pions Rappel



Les bases rouges.



4 pions Objectif , chacun placé au centre d'un socle d'Objectif.

3 figurines d'Arbalétrier. Quand une figurine de Garde est placée sur une case contenant un socle d'Objectif, placez-la **toujours** sur un des trois emplacements de ce socle.

3. Mettez en place le Terrain ci-dessous :



Château de Viana, Royaume de Navarre

4x  1x  3x  3x 

4. Placez vos Apprentis Assassins sur la case contenant la **Station de Voyage Rapide**.

5. Les pions « Rappel »  servent uniquement à vous rappeler une règle que vous ne devez pas oublier. Ici, il s'agit des Tests de Détection dont vous allez lire la règle plus loin. N'hésitez pas à utiliser ces pions chaque fois que vous craignez d'oublier quelque chose.

6. Enfin, placez sur la table :



1 pion état d'alerte côté vert.



Les dés rouges.

Découvrez les différentes **Phases** d'un tour de jeu, comment vous **Déplacer** et faire des **Échanges** (attendez d'avoir fini de lire la page 3 de ce livret pour commencer à jouer).

Lisez les points **2 3 4 5 13**

II – ENVELOPPE 0.1

ATTENTION :
N'OUVREZ PAS ENCORE L'ENVELOPPE 0.1 !

Rappel : chaque fois qu'il est mentionné d'ouvrir une enveloppe, commencez par sortir **seulement** la grande carte rouge. Lisez les instructions de cette carte avant de sortir les cartes suivantes.

Maintenant, ouvrez l'enveloppe 0.1, sortez la carte rouge et suivez les instructions qui s'y trouvent.



SI VOUS AVEZ LU L'INTÉGRALITÉ DES RÈGLES AVANT DE JOUER

Au dos de chaque grande carte rouge figure une aide de jeu correspondant à la Mémoire en cours. **Vous êtes strictement limités aux phases et actions listées sur l'aide de jeu.** Cette aide de jeu s'enrichira petit à petit jusqu'à finalement afficher toutes les phases et actions disponibles.

N'OUBLIEZ PAS !

Quand une grande carte rouge vous autorise à révéler une carte (le « parachute » par exemple), lisez-la pour apprendre à l'utiliser.

Jouer vos cartes Équipement au bon moment est essentiel pour réussir !

III – OBJECTIFS

Pour cette première Mémoire, vous contrôlez les jeunes Apprentis Assassins dont le but est de libérer les Assassins expérimentés. Petit détail : ces Apprentis ne sont pas armés... il est donc impératif de rester discret !

Dans chaque Mémoire il y a : 1+ **Objectif** obligatoire pour compléter la Mémoire et 1+ **Synchro 100 %** qui est toujours facultatif.

Lisez les points **14** **34**



OBJECTIFS DE CETTE MÉMOIRE

Ouvrez la porte de chacune des 4 cellules qui retiennent prisonniers les Assassins en dépensant 1  sur chacune de ces cases.



SYNCHRO 100 % - TÉMOIN OCULAIRE

Pour obtenir la Synchro 100 %, cette Mémoire doit être terminée avec au maximum 1 Apprenti Assassin devenu recherché après un Test de Détection.

IV – DERNIÈRES INFORMATIONS

Vos chances de survie dépendent de votre capacité à agir discrètement. Apprenez à gérer la furtivité.

Lisez les points **20** **21** **22** **23**

Une fois que tous les Objectifs d'un Terrain sont accomplis, **vous devez toujours quitter le Terrain en utilisant une Station de Voyage Rapide.** Déplacez-vous sur la case contenant la Station de Voyage Rapide et apprenez à l'utiliser.

Lisez le point **15**

RÈGLES SPÉCIFIQUES À CE TERRAIN

Tout Apprenti Assassin recherché est immédiatement conduit en cellule par le Garde qui l'a découvert : retirez les figurines de cet Apprenti et du Garde sur le Terrain. Les Apprentis Assassins restants devront compléter cette Mémoire sans lui.

Tout devrait bien se passer, mais si tous les Apprentis Assassins sont emprisonnés, la Mémoire sera un **échec**. Remettez alors en place le Terrain, récupérez vos parachutes et rejouez-la.

Vous êtes maintenant prêts à commencer votre première Mémoire. *Avanti!*

N'OUBLIEZ PAS !

À la fin de chaque tour de jeu, retirez du Terrain toute  non attachée à une figurine.

ATTENTION !
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 0.1 SYNCHRONISÉE

Bien joué ! Grâce aux jeunes Apprentis Assassins, nous sommes libres !

Les forces de Cesare assaillent la forteresse et ont déjà réussi à prendre quelques bâtiments annexes. Nous pourrions bientôt activer le plan d'Ezio afin de saboter le pistolet de Cesare.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez les cartes Récompense de l'enveloppe 0.1. Attribuez 1 Épée Commune à chaque Apprenti Assassin et la Lame Cachée à Claudio. Si vous jouez avec moins de 4 Assassins ou si Claudio n'est pas en jeu, placez les cartes non attribuées dans l'enveloppe Villa.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Apprenez à faire le suivi de votre progression et à compter l'expérience accumulée par vos Assassins dans le **Journal des Mémoires**.

Lisez le point **35**



Les fichiers imprimables des pages du journal des Mémoires sont téléchargeables ici : <https://triton-noir.com/pages/downloads>

Faites la somme de l'XP des 4 pions Objectif accomplis pour cette Mémoire : 4 x Objectif 10 valant 2 points chacun, soit un total de 8 XP. Inscrivez le résultat dans l'emplacement 0.1 du Journal des Mémoires.

Entourez la case correspondante (la case 8) de la piste d'Expérience située à gauche du Journal des Mémoires.



Si vous avez accompli la Synchro 100 %, collez cet autocollant dans le bloc 0.1 du Journal des Mémoires.



Dans cet exemple, les joueurs ont terminé la Mémoire 0.1 dès la première tentative et ils ont gagné 8 XP. Par contre, ils n'ont pas réussi à obtenir la Synchro 100% (l'autocollant n'a pas été collé).

Maintenant que les Apprentis Assassins ont accompli leurs Objectifs, vous allez contrôler les Assassins !

Choisissez votre Assassin Lisez le point **12**



RETOUR À LA VILLA

Repliez-vous dans votre **Villa** pour reprendre des forces et préparer la Mémoire suivante.

Lisez le point **36**

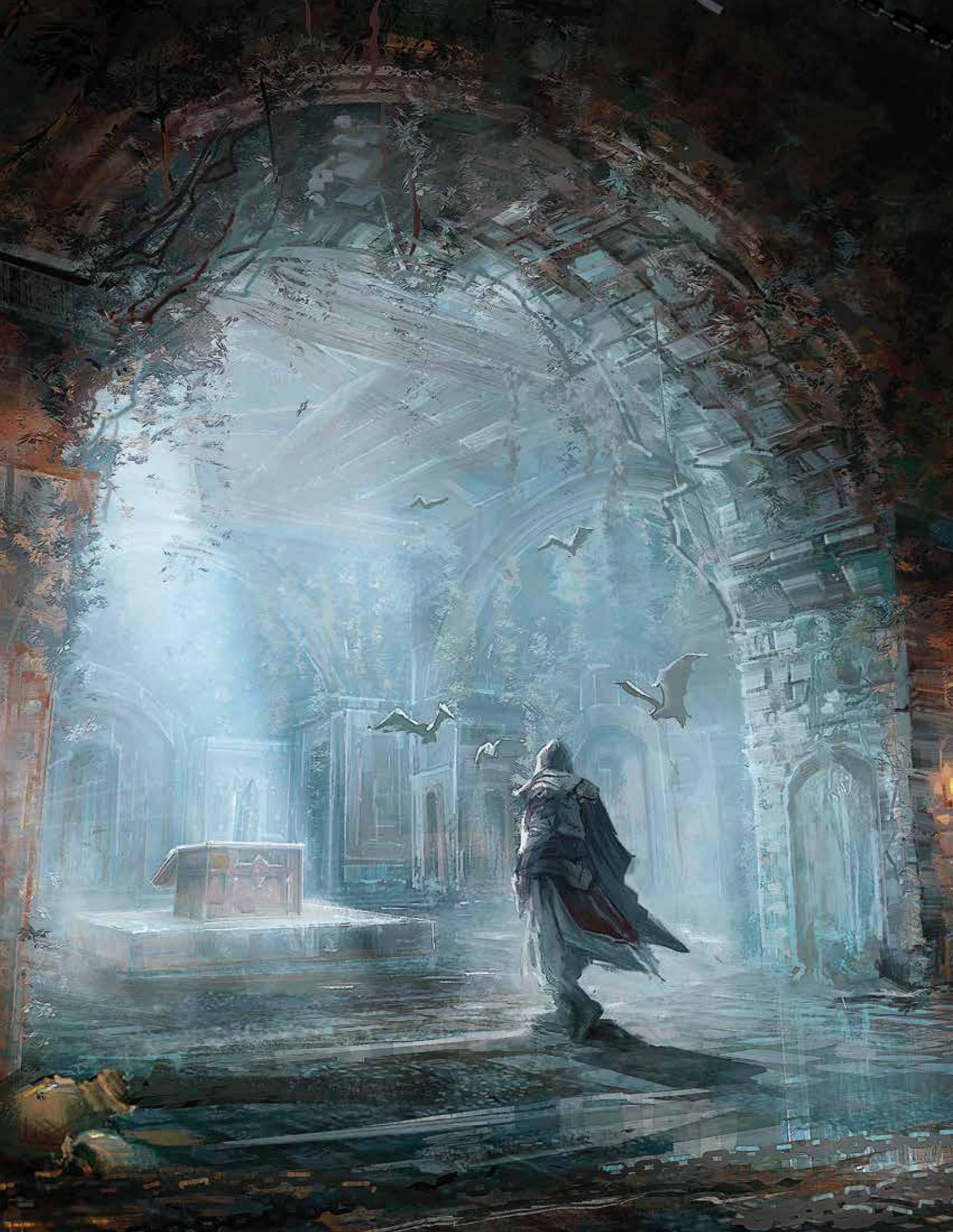
À la fin de chaque Mémoire, si vous souhaitez arrêter de jouer, sauvegardez votre campagne.

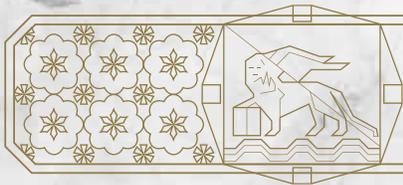
Lisez le point **42**

Conservez les piles de cartes Équipement et Événement ainsi que leurs défausses après chaque Mémoire : elles seront utilisées pour les Mémoires suivantes.

Rangez l'enveloppe 0.1 dans la boîte de jeu. Rangez-y également les figurines des Apprentis Assassins.

Tournez la page suivante pour commencer la Mémoire 0.2 ou sauvegardez la partie (voir le point 42).





SÉQUENCE 0 ✦ MÉMOIRE 0.2

✦ UN PISTOLET PRÉCIEUX

Les événements s'accroissent dans la forteresse assiégée par les troupes de Cesare Borgia ! À la faveur de la nuit, il est temps de passer à l'action.

Grâce aux Apprentis Assassins, nous sommes maintenant libres... et armés.

Pour permettre à Ezio de s'approcher de Cesare, nous devons nous infiltrer dans la salle d'arme et saboter le redoutable pistolet de Cesare Borgia. Restons vigilants : les gardes n'hésiteront pas à nous poursuivre et à nous attaquer s'ils nous voient.

✦ I – MISE EN PLACE

N'OUBLIEZ PAS !

Vérifiez le nombre et le type de pions à placer sur chaque Terrain en utilisant les symboles affichés sous le plan.

Mettez en place le Terrain ci-dessous, avec :

- ◆ Une tuile moyenne (composée de 4 cases et d'une tour en son centre) **en prenant soin de respecter l'emplacement et la longueur du mur.**
- ◆ 4 Échelles (vous découvrirez leur utilité dans la Mémoire suivante).



Château de Viana, Royaume de Navarre



- ◆ Placez le Plateau des Ennemis du côté affiché sur l'image ci-dessous.
- ◆ Placez la boussole à proximité du Plateau des Ennemis et orientez-la avec **le Nord pointant dans la direction indiquée sur le plan ci-contre.**
- ◆ Placez le pion état d'alerte côté vert sur l'emplacement dédié du Plateau des Ennemis.



- ◆ Placez les dés blancs et noirs sur la table.
- ◆ Placez vos figurines d'Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide.
- ◆ Remplacez les cartes des défauses d'Équipement et d'Événement dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 0.2

Sortez la grande carte rouge et suivez les instructions qui s'y trouvent.

✦ III – OBJECTIFS



OBJECTIFS DE CETTE MÉMOIRE

Sabotez le pistolet de Cesare Borgia pour permettre à Ezio de s'approcher de lui.

ET

Éliminez TOUS les Gardes ET cachez leur Corps.



SYNCHRO 100 % - VUE PANORAMIQUE

Déplacez-vous sur une case contenant un pion 9, escaladez la Tour, synchronisez-vous au sommet ET récupérez ce qu'elle vous a permis de découvrir.

Apprenez à **fouiller et cacher les Corps** ainsi qu'à vous **équiper**.

Lisez les points **17** **18**

Si un Assassin subit une **X** (Riposte), découvrez comment gérer votre **santé**.

Lisez les points **26** **27**

N'OUBLIEZ PAS !

- ◆ Effectuez 1 **Test de Détection** chaque fois que vous pénétrez sur une case contenant 1+ Ennemi.
- ◆ Quand vous attaquez avec une épée commune, vous devenez recherché-e à cause du symbole  sur la carte de l'épée, donc l'État d'Alerte est déclenché (symbole  sur la carte).
- ◆ Vous pouvez tirer 1 carte Équipement pour chaque Corps d'Ennemi que vous fouillez.
- ◆ Lisez la carte de l'Arbalétrier (sur le plateau des Ennemis) si vous ne l'avez pas encore fait.

Vous avez peur de ne pas être à la hauteur ? Passez au **niveau de difficulté** facile.

Lisez le point **45**

Si tous les Assassins ont été Éliminés, cette Mémoire est un **échec**. Découvrez comment la rejouer.

Lisez le point **6**



ATTENTION !
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR
TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 0.2 SYNCHRONISÉE

Juste à temps ! Nous avons réussi à saboter le pistolet du Templier Cesare Borgia. Cela permettra à Ezio de s'approcher de lui et de l'éliminer.

Un Apprenti Assassin mandaté par la Confrérie a récupéré les lames secrètes d'Alessandra, Bastiano et Dariâ. Nous voilà enfin à armes égales !

Passons maintenant à la seconde partie du plan d'Ezio...



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez les cartes Récompense de l'enveloppe 0.2. Distribuez 1 de ces cartes à chaque Assassin, sauf Claudio. Si vous jouez avec moins de 4 Assassins, placez les cartes restantes dans l'enveloppe Villa.

N'OUBLIEZ PAS !

Lisez les instructions sur les cartes Équipement pour apprendre à les utiliser.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 0.2 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.

Exemple : à la fin de la Mémoire 0.1, les joueurs avaient entouré 8 XP sur la piste d'expérience. Pendant la Mémoire 0.2, ils ont accompli l'Objectif (4XP) et récupéré le contenu du coffre (1 XP), leur total est maintenant de 13 XP : ils entourent la case 13.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc 0.2 du Journal des Mémoires.

Rappel : si vous avez joué la Mémoire entièrement en difficulté normale, collez la version rouge de cette Synchro 100 %. Si vous avez joué tout ou partie de la Mémoire en difficulté Facile, collez la version grise.

PISTOLET DE CESARE BORGIA

Fabriqué sous la contrainte par Leonardo da Vinci pour le Baron de Valois, ce pistolet d'une rare précision comporte plusieurs innovations jamais vues sur des armes de cette époque. Son rouet en métal doré le rend immédiatement identifiable.



RETOUR À LA VILLA

Repliez-vous dans votre Villa pour reprendre des forces et préparer la Mémoire suivante.

Rangez l'enveloppe 0.2 dans la boîte de jeu.

Passez à la page suivante pour commencer la Mémoire 0.3 ou sauvegardez la partie (voir point 42).

SÉQUENCE 0 ✦ MÉMOIRE 0.3

✦ PAUVRES PETITS TEMPLIERS

Grâce à nous, Ezio a pu s'approcher de Cesare et il l'affronte en ce moment même sur les remparts de la forteresse ! En profitant de la confusion générale, nous allons priver les Templiers de ressources précieuses. Nous devons choisir de nous rendre soit dans les appartements de Cesare Borgia pour y dérober un de ses objets personnels, soit dans l'armurerie pour y subtiliser de l'équipement... En nous coordonnant parfaitement, nous pourrions peut-être même faire les deux, ce qui ne sera pas sans risque !

✦ I – MISE EN PLACE



Château de Viana,
Royaume de Navarre

1x 1x 1x 4x 4x 2x

- ◆ Placez le pion état d'alerte côté vert sur l'emplacement dédié du Plateau des Ennemis.
- ◆ Prenez les 8 cartes Renfort des Ennemis avec le symbole correspondant au nombre d'Assassins en jeu. Mélangez-les et placez-les face cachée sur le plateau des Ennemis.
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement et d'Événement dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.
- ◆ Placez vos figurines d'Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide.

Vous avez envie d'**économiser 1** pour disposer d'1 action de plus le tour suivant ou surprendre les Ennemis pendant leur phase ?

Lisez le point **19**

ATTENTION !

Une fois que vous aurez fini de jouer la première phase des Assassins, les Ennemis entrent en action :

Point **28**

Découvrez comment jouer entièrement la **phase des Ennemis**. Ensuite :

Point **29**

Faites **entrer les Renforts Ennemis**.

Point **30**

Déplacez les Ennemis.

Point **31**

Jouez l'**étape de Combat des Ennemis**.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 0.3

✦ III – OBJECTIFS

ATTENTION !

Pour accomplir cette Mémoire, accomplissez **1** Objectif de votre choix (le 2^e est facultatif).

OBJECTIFS DE CETTE MÉMOIRE



APPARTEMENTS DE CESARE BORGIA
Dérobez un objet personnel de Cesare Borgia.



ARMURERIE
Servez-vous dans l'armurerie.



SYNCHRO 100% - BIENVENUE DANS LA CONFRÉRIE
Éliminez 1+ Garde avec une .

N'OUBLIEZ PAS !

- ◆ Lors de l'étape de Déplacement des Ennemis, les Ennemis Proches d'1+ Assassin **recherché** qui peuvent se déplacer vont **toujours** sur la case de cet Assassin, **pas** dans la direction indiquée par la boussole.
- ◆ Économisez 1 dès que possible, en particulier pour le jouer pendant la phase des Ennemis, ça pourrait vous sauver la vie.

ATTENTION !

NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 0.3 SYNCHRONISÉE

Cesare Borgia est mort, tombé du haut des remparts pendant son duel contre Ezio. Sans notre intervention, Ezio aurait sans doute perdu un temps précieux dans son approche du Templier.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez les cartes Récompense de l'enveloppe 0.3 et vérifiez au dos de chacune d'elle les conditions pour la révéler. Répartissez-les ensuite entre les Assassins.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 0.3 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc 0.3 du Journal des Mémoires.



RETOUR À LA VILLA

Repliez-vous dans votre Villa pour reprendre des forces et préparer la Mémoire suivante.

Rangez l'enveloppe 0.3 dans la boîte de jeu.

Passez à la page suivante pour commencer la Mémoire 0.4 ou sauvegardez la partie (voir point 42).

SÉQUENCE 0 ✦ MÉMOIRE 0.4

✦ REPAIRE OUBLIÉ

Nos actions dans le Royaume de Navarre ne sont pas passées inaperçues. La Confrérie des Assassins a décidé de nous confier une tâche délicate, mais capitale pour l'avenir des Assassins en Italie. En route pour Venise, la Reine de l'Adriatique, la Cité des masques!

Un ancien repaire de Templiers, qui semble abandonné depuis plusieurs mois, a été redécouvert par un informateur infiltré dans les rangs de l'Ordre des Templiers. Inutilisable en l'état, mais avec un énorme potentiel, c'est notre chance de rétablir une base sûre et durable en Vénétie.

✦ I – MISE EN PLACE



Quelque part à Venise...

- ◆  Placez 1 figurine de Jardin de toit.
Note : le Jardin de toit est une Cachee (point 8 dans le livret de règles).
- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté .
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.
- ◆ Placez vos figurines d'Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 0.4

✦ III – OBJECTIF



OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE

Rejoignez l'informateur sur la case contenant le pion . **Dès que vous y serez et AVANT toute autre action**, révélez la carte  1 (0 ).



SYNCHRO 100% - UNE AIGUILLE DANS UNE BOTTE DE FOIN

Éliminez 1+ Garde depuis une Cachee.

Entre chaque Mémoire, vous pouvez **ajuster le nombre de joueurs**.

Lisez le point **37**

N'OUBLIEZ PAS !

Seuls les Gardes Agiles peuvent monter ou descendre d'un toit sans échelle.

ATTENTION !
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 0.4 SYNCHRONISÉE

Nous venons d'accomplir un véritable tour de force : reprendre aux Templiers leur propre repaire à Venise. Grâce à l'effondrement, ils ne peuvent pas se douter que nous sommes en vie et que nous allons nous y installer. Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, Ezio va désormais pouvoir nous prêter main forte en cas de besoin. On dirait que ce sont les débuts d'une fine équipe !



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Plan de l'enveloppe 0.4. Placez-la sur la Partie Centrale du Repaire  quand vous aurez fini de lire cette page (vous découvrirez bientôt comment l'utiliser).



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis (un pion  rapporte 2 XP) et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 0.4 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.

Si votre total d'XP est maintenant supérieur ou égal à 25, vos Assassins passent au Niveau I. Sinon, ça ne devrait pas tarder...

Lisez le point **39**



Si vous avez accompli la Synchro 100 %, collez cet autocollant dans le bloc 0.4 du Journal des Mémoires.



SÉQUENCE 100 % SYNCHRONISÉE



Si vous avez débloqué TOUTES les « Synchro 100 % » (côté rouge ou gris) des Mémoires 0.1 à 0.4, félicitations ! Collez cet autocollant sur l'emplacement prévu.

Rangez l'enveloppe 0.4 dans la boîte de jeu.

Si vous voulez continuer de jouer, lisez le paragraphe suivant « Repaire », puis passez à la page suivante pour commencer la Mémoire 1.1.

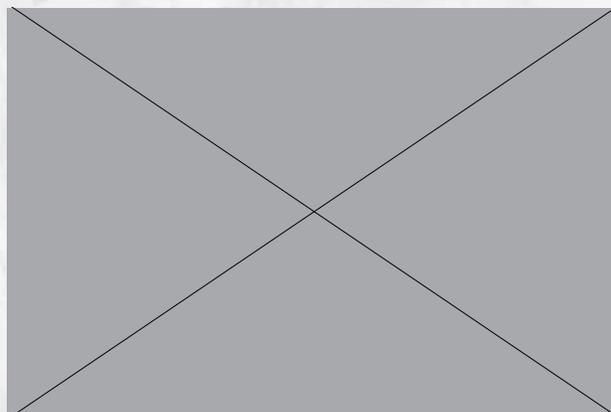
Sinon arrêtez la lecture ici et sauvegardez la partie (voir point **42**).

REPAIRE

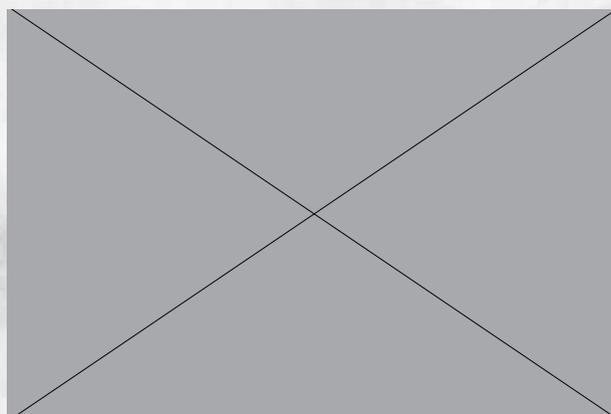
Vous disposez maintenant de votre Repaire depuis lequel vous allez pouvoir faire avancer la cause de la Confrérie des Assassins. Venise n'est pas réputée pour ses maisons vides, la lagune ne permettant pas d'étendre la ville aisément. Nous allons devoir collaborer avec nos voisins.

Vous pouvez nouer un partenariat avec un groupe de courtisanes expertes pour détourner l'attention des gardes ou bien vous rapprocher d'une guilde de mercenaires qui vous aideront en combat, mais qui ne manqueront pas d'attirer l'attention d'une faune avide d'opportunités et de confrontations.

Faites votre choix entre le **Repaire des courtisanes (enveloppe HQ1)** ou le **Repaire des mercenaires (enveloppe HQ2)**. Ouvrez l'enveloppe de votre choix et retirez l'autre enveloppe du jeu . Enfin, placez sur un côté de la table le plateau du Repaire du côté que vous avez choisi.



Repaire des Mercenaires.



Repaire des Courtisanes.

SÉQUENCE 1 ✦ MÉMOIRE 1.1

✦ LE MASQUE

Grâce à nos efforts, le repaire de la branche vénitienne de la Confrérie des Assassins est désormais établi.
Le doge Leonardo Loredan, jadis fidèle allié des Assassins, nous met maintenant des bâtons dans les roues. Notre ami et allié, le Pape Jules II, nous a demandé d'enquêter pour y voir plus clair.
Nous savons qu'il y a une explication au comportement étrange du doge. Elle se trouve dans un document codé enfermé dans un coffre-fort du Palazzo Ducale. Première étape : trouver les clés de la salle des coffres et le code pour déchiffrer les documents.

✦ I – MISE EN PLACE



Abords du Palazzo Ducale, Venise

- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté 🟢.
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 1.1

✦ III – OBJECTIFS

OBJECTIFS DE CETTE MÉMOIRE

Effectuez les 2 Objectifs dans l'ordre de votre choix :



Dérobez le trousseau de clés de la salle des coffres.



Trouvez le code.



SYNCHRO 100 % - ARRÊTE-MOI SI TU PEUX

Échappez à 1+ Garde qui vous poursuit en montant sur un toit.

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Découvrez comment mettre en place votre Repaire et y affecter vos figurines. Lisez le paragraphe « Repaire » sur la page précédente si vous ne l'avez pas encore fait, puis continuez.

Lisez le point 40

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide.

N'OUBLIEZ PAS !

Vous devez toujours quitter un Terrain grâce à une Station de Voyage Rapide après avoir accompli les Objectifs qui s'y trouvent.

HISTOIRE : LE DOGE

À Venise, le doge est le premier magistrat des républiques de Venise et de Gênes, il est élu à vie. Depuis le Palazzo Ducale, il mène les armées, préside le Sénat, peut déclarer la guerre et signer la paix. Il est responsable devant le Conseil des Dix, une assemblée composée des seigneurs des plus puissantes familles vénitiennes. Le doge actuel, élu en 1501, est Leonardo Loredan. C'est un marchand cultivé et un fin politicien.



ATTENTION !
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 1.1 SYNCHRONISÉE

Nous avons pu récupérer le trousseau de clés de la salle du coffre-fort, reste maintenant à localiser cette pièce dans le Palazzo... Nous avons également réussi à voler le code secret que le doge utilise pour crypter ses communications. Ezio semble commencer à penser que notre petite équipe a ce qu'il faut pour mener la Confrérie sur un glorieux chemin à Venise. Il nous convoque et, après nous avoir chaleureusement remerciés, nous remet une relique de la famille Auditore. « Bienvenue dans la famille » nous dit-il. Quelle meilleure marque de confiance espérer ?



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense de l'enveloppe 1.1 et attribuez-la à un Assassin.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 1.1 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc 1.1 du Journal des Mémoires.



REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Il est temps de nous retrouver au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Découvrez comment gérer l'étape de Résolution du Repaire :

Lisez le point **41**

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc 1.1 du Journal des Mémoires.

Passez à la page de droite pour jouer une Mémoire Optionnelle ou tournez la page de droite pour commencer la Mémoire 1.2.



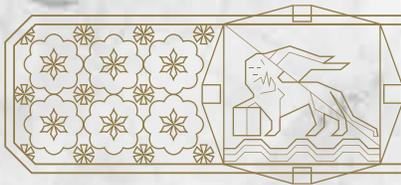
MÉMOIRE OPTIONNELLE

Vous pouvez maintenant jouer **1 Mémoire Optionnelle** parmi les 4 disponibles. Ces 4 Mémoires correspondent aux 4 Assassins en jeu.

Découvrez comment jouer des Mémoires Optionnelles.

Lisez le point **46**

Si vous désirez jouer une de ces Mémoires, rendez-vous à la page 61 et choisissez laquelle vous allez jouer.



SÉQUENCE 1 ✦ MÉMOIRE 1.2

✦ SECRETS CACHÉS

Deuxième étape : nous allons infiltrer le Palazzo Ducale au crépuscule pour trouver le coffre-fort où est enfermé le document codé qui nous renseignera sur le comportement étrange du doge.

Pour cette mission, nous nous séparerons en deux groupes. Le premier sera chargé de trouver la combinaison du coffre-fort puis de la faire parvenir au deuxième groupe grâce à un pigeon voyageur.

Le deuxième groupe devra localiser le coffre-fort, puis il pourra l'ouvrir et décoder les documents une fois qu'il aura reçu la combinaison.

Suivez les étapes I à IV avant de composer les groupes A et B lors de l'étape V.

✦ I – MISE EN PLACE

Apprenez à mettre en place deux Terrains en parallèle.

Lisez le point **50**

- Placez les deux pions État d'Alerte du côté 🟢.



Palazzo Ducale, Venise

- ✓ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu. Note : lorsque vous jouez sur 2 Terrains en parallèle, la pile de Renfort des Ennemis correspond au total des Assassins sur les 2 Terrains.
- ✓ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.
- ✓ Séparez la pile d'Événements en deux piles à peu près égales puis placez une pile à proximité de chaque Terrain.

ATTENTION !

Retirez du jeu toutes les cartes restantes de la pile de Coffres.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 1.2

Découvrez comment jouer sur deux Terrains en parallèle.

Lisez le point **51**

III – OBJECTIFS

OBJECTIFS DU TERRAIN A



1. Un Assassin doit **d'abord** obtenir la combinaison du coffre-fort.



2. Puis cet Assassin ou un autre doit envoyer la combinaison au groupe B.

OBJECTIF DU TERRAIN B



Trouvez la salle du coffre-fort. Révélez 1 carte à chaque fois qu'un Assassin pénètre sur une case contenant un pion . Vous pourrez ensuite ouvrir le coffre-fort quand vous aurez reçu la combinaison envoyée par le groupe A. *Note : ce coffre-fort n'est pas un Coffre : il ne rapporte pas 1 XP et il ne permet pas non plus de tirer une carte de la pile de Coffres.*



SYNCHRO 100 % - MULTITÂCHES

1+ carte Aptitude a été utilisée sur les Terrains A ET B.

IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Séparez-vous en 2 groupes :

- ◆ **Groupe A** : placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide sur le Terrain A.

N'OUBLIEZ PAS !

Si plusieurs Stations de Voyage Rapide sont présentes sur un Terrain, choisissez par laquelle chaque Assassin entrera et quittera le Terrain.

- ◆ **Groupe B** : placez chacun de vos Assassins sur la case de votre choix contenant une Station de Voyage Rapide sur le Terrain B.



ATTENTION !
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR
TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 1.2 SYNCHRONISÉE

Nous avons décodé les documents ! Ils révèlent que le doge Loredan est victime de chantage de la part des Templiers. Le maître-chanteur dit avoir enlevé une de ses filles et menace de la tuer s'il n'obéit pas à ses ordres. Le premier de ces ordres exige de Loredan qu'il s'oppose à toutes les directives du Pape Jules II, par la force si nécessaire. Ceci explique pourquoi le doge s'en prend à nous et aux forces du Pape. Nous devons aider le doge en éliminant ce maître-chanteur.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez les cartes Plan de l'enveloppe 1.2 et placez-les sur la Partie Centrale  de votre Repaire.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis et des Coffres ramassés (chacun des 3 pions  compte pour 2 XP, y compris si vous ne les avez pas tous révélés), puis inscrivez le résultat dans le bloc 1.2 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc 1.2 du Journal des Mémoires.



REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Il est temps de nous retrouver au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc 1.2 du Journal des Mémoires.

SÉQUENCE 1 ✦ MÉMOIRE 1.3

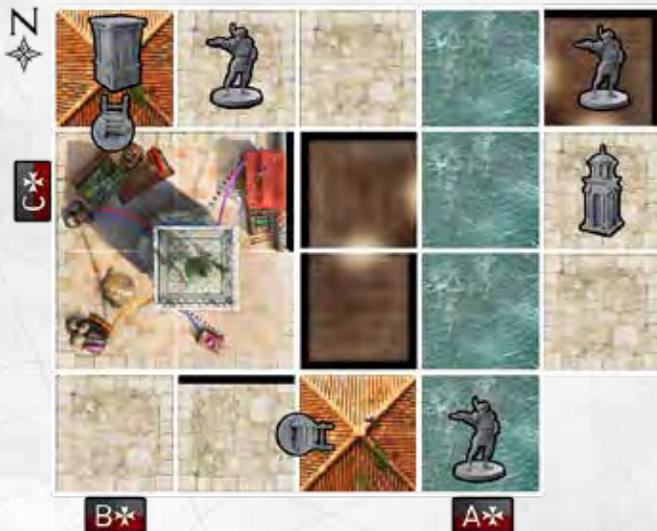
✦ LES TROIS PETITS FÉLONS...

Nous avons réussi à identifier le maître-chanteur, mais, coup de théâtre, il a demandé à deux de ses gardes du corps de prendre son apparence. Nous allons devoir éliminer ces félons un à un pour nous assurer que le maître-chanteur est hors d'état de nuire.

Commençons par prendre de la hauteur pour localiser les trois félons.

Il va nous falloir redoubler de prudence, car de nouveaux gardes d'élite entraînés à la détection de suspects patrouillent maintenant dans les rues : ils nous détecteront à coup sûr !

✦ I – MISE EN PLACE



1x 3x 2x 3x 1x

Abords du Palazzo Ducale, Venise

- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté .
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 1.3

✦ III – OBJECTIF



OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE

Synchronisez-vous du haut de la Tour pour découvrir les 3 Félons, puis assassinez-les.



SYNCHRO 100% - D'UNE PIERRE DEUX COUPS

Éliminez 2+ Félons grâce à des Attaques Coordonnées.

N'OUBLIEZ PAS !

Les Attaques Coordonnées sont souvent indispensables pour Éliminer un Boss.

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

N'OUBLIEZ PAS !

Lorsque vous êtes dans le Repaire, vous pouvez choisir quels Assassins participeront à la Mémoire suivante.

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide.

ATTENTION !
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 1.3 SYNCHRONISÉE

De justesse ! Grâce à notre travail d'équipe, le maître chanteur est hors d'état de nuire.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense de l'enveloppe 1.3 et suivez les instructions qui s'y trouvent.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des Boss Éliminés (5 XP au total pour le trio) et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 1.3 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100 %, collez cet autocollant dans le bloc 1.3 du Journal des Mémoires.



SÉQUENCE 100 % SYNCHRONISÉE



Si vous avez débloqué TOUTES les « Synchro 100 % » (côté rouge ou gris) des Mémoires 1.1 à 1.3, félicitations ! Collez cet autocollant sur l'emplacement prévu.



REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc 1.3 du Journal des Mémoires.

N'OUBLIEZ PAS !

Lorsque vous êtes dans le Repaire, vous pouvez soigner vos Assassins avec des Remèdes et échanger de l'Équipement librement.

SÉQUENCE 2 ✦ MÉMOIRE 2.1

✦ LE PETIT DIABLE

Il est temps de renforcer notre repaire. Pour ce faire, Ezio nous a recommandé de mettre à contribution Leonardo da Vinci, de passage à Venise.

Le Maestro n'est pas facile à trouver et c'est Salai, son Apprenti, qui doit nous mener à lui. Les gardes de la ville sont à la recherche de Leonardo, car ils veulent l'obliger à travailler pour eux. Ils ont réussi à capturer Salai pour l'interroger sans aucun ménagement. Le pauvre ne tiendra sans doute pas le choc!

Nous devons d'abord aller délivrer ce jeune diable, attaché et gardé dans un Palais privé, puis monter au sommet de la tour pour trouver la meilleure façon de faire sortir Salai. Qui plus est, les gardes l'ont menacé de représailles s'il accepte de nous suivre! Il va falloir le surveiller de près.

✦ I – MISE EN PLACE

- ◆ Prenez la figurine de **Salai** et placez-la à côté du Terrain.



Ca' Foscari, Venise

- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté 🟢.
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 2.1

✦ III – OBJECTIFS



OBJECTIFS DE CETTE MÉMOIRE

Libérez Salai. Remplacez ensuite le pion Objectif 3 par la figurine de ce dernier.

Synchronisez-vous du haut de la Tour pour trouver une sortie, puis escortez Salai et faites-lui quitter le Terrain. **Si Salai est Éliminé, la Mémoire est un échec.**



SYNCHRO 100% - NETTOYEURS DE RUES

Aucun Garde ne doit découvrir de Corps.

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins sur la case contenant le triangle blanc.

SALAI

Gian Giacomo Caprotti da Oreno, né en 1480, est l'apprenti le plus célèbre de Leonardo da Vinci. Il entretient une relation ambiguë avec le Maestro, basée sur une profonde amitié, mais parfois troublée par quelques espiègleries dues à la passion du jeune apprenti pour les jeux d'argent.



Il y a quelques années, cette passion faillit coûter cher aux Assassins lorsque Salai faillit à sa mission : protéger Leonardo. Heureusement, son courage, sa perspicacité et l'aide décisive d'Ezio leur permirent de retrouver le Maestro sain et sauf. Salai ferait à peu près n'importe quoi pour Leonardo da Vinci et c'est sans doute réciproque.

ATTENTION!
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR
TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 2.1 SYNCHRONISÉE

Maintenant que Salai est sain et sauf, il nous conduit dans l'atelier secret de son maître.

Un émissaire de la Confrérie a été reçu discrètement par le doge, qui a semble-t-il promis, au nom des liens anciens qu'il entretient avec les Assassins, que Leonardo da Vinci ne serait plus inquiété.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense de l'enveloppe 2.1 et attribuez-la à un Assassin.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 2.1 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc 2.1 du Journal des Mémoires.



REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc 2.1 du Journal des Mémoires.

SÉQUENCE 2 ✦ MÉMOIRE 2.2

✦ GÉNIE EN PÉRIL

Les gardes refusent d'obéir aux ordres du doge et ont encerclé l'atelier de l'inventeur. Quelque chose se trame dans le Palazzo Ducale qui dépasse les enjeux du maître chanteur...

Il semble que la garde de Venise ne soit plus contrôlée par le doge ! C'est Niccolò di Pitigliano, un condottiere à la solde des Templiers, qui a pris la garde sous sa coupe. Il a la ferme intention de contraindre Leonardo da Vinci à bâtir des machines de guerre.

Le Maestro ne doit pas tomber entre les mains des Templiers. Nous devons les repousser aussi longtemps que nécessaire pour qu'il puisse terminer la construction de son char défensif.

Il reste un canon dans une annexe de l'atelier. Si nous parvenons à le récupérer, Leonardo pourra l'intégrer au char qui sera alors plus puissant quand nous en aurons besoin.

✦ I – MISE EN PLACE



Quartier de Cannaregio, Venise

- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté 🟩.
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 2.2

✦ III – OBJECTIFS



OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE

1. Protégez Leonardo da Vinci dans son atelier (les 2 cases avec des pions 🗡️) pendant 5 tours. **Si Leonardo est Éliminé ou si un Assassin l'escorte hors de son atelier avant la fin des 5 tours, la Mémoire est un échec.**

2. Escortez ensuite Leonardo da Vinci jusqu'à une Station de Voyage Rapide et faites-le sortir du Terrain.

Découvrez comment compter les tours de jeu en temps limité.

Lisez le point 47



OBJECTIF OPTIONNEL

Vous pouvez récupérer le canon manquant pour améliorer la puissance de feu du char. 🟡 Après avoir accompli cet Objectif, prenez la carte **Équipement Spécial** placée à côté du Terrain. N'hésitez pas à vous en servir en chemin ! **Retirez du jeu** la carte Équipement Spécial après avoir quitté ce Terrain.



SYNCHRO 100% - ARTIFICIER EXPERT

Éliminez 2+ Gardes avec 1+ 🗡️ après avoir lancé une bombe fumigène sur leur case. *Note : un Garde Éliminé par une Lame Empoisonnée qui Éliminerait 1 Arbalétrier avant de tomber permet d'obtenir cette Synchro 100%.*

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

- ◆ Placez chaque Assassin sur la case contenant la Station de Voyage Rapide de votre choix.
- ◆ Placez la figurine de **Leonardo da Vinci** sur la case 🗡️ de votre choix.



ATTENTION !
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 2.2 SYNCHRONISÉE

Leonardo da Vinci est sain et sauf, bien joué ! Le Maestro a toujours su se montrer généreux ; il le prouve une fois de plus en nous offrant une récompense. Malheureusement, son atelier est tombé aux mains des gardes de Pitigliano. Le génie a accepté de rejoindre l'atelier de notre repaire, où il termine la mise au point d'un nouveau char à canons. La rumeur circule qu'une intervention musclée de la marine vénitienne contre nos forces se prépare. Un char ne sera pas de trop pour nous défendre.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense et la grande carte marron ??? de l'enveloppe 2.2. Suivez les instructions sur la carte Récompense. Révélez la carte marron et placez-la près de votre Repaire avec la figurine de Leonardo da Vinci.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis et des Coffres ramassés (les 2 pions  comptent chacun pour 2 XP), puis inscrivez le résultat dans le bloc 2.2 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc 2.2 du Journal des Mémoires.



REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc 2.2 du Journal des Mémoires.

Passez à la page de droite pour jouer une Mémoire Optionnelle ou tournez la page de droite pour commencer la Mémoire 2.3.

LEONARDO DA VINCI

Leonardo da Vinci, âgé de 57 ans en 1509, est de ces rares personnes qui sont douées pour tout ce qu'elles touchent. Sa première rencontre avec Ezio remonte à plus de trente ans et ce dernier porte encore la lame secrète que le génie a réparée et améliorée pour lui.



Fidèle allié, Leonardo a permis aux Assassins de surpasser technologiquement leurs ennemis Templiers grâce à de nombreuses inventions, dont l'aile volante.

Le Maestro, comme on le surnomme parfois, a pour habitude d'apparaître sans crier gare, que ce soit à Rome, à Florence ou bien à Venise où il est maintenant de retour.



HISTOIRE : NICCOLÒ DI PITIGLIANO (alias Niccolò di Orsini)



Niccolò Orsini di Pitigliano (1442 - 1510) était un chef de mercenaires italiens. Il fut général des Vénitiens durant la guerre contre la ligue de Cambrai.





MÉMOIRE OPTIONNELLE

Vous pouvez maintenant jouer **1 Mémoire Optionnelle** parmi celles disponibles. Dans ce cas, rendez-vous à la page 61 et choisissez laquelle vous allez jouer.



SÉQUENCE 2 ✦ MÉMOIRE 2.3

✦ LE CHOC DES TITANS

Ça se confirme, les gardes de Pitigliano ont fait main basse sur l'arsenal de la Marine vénitienne. Ils ont acquis une arme encore expérimentale, un canon naval qui met en grand danger notre repaire.

Nous allons devoir utiliser nos meilleures tactiques et les combiner au char de Leonardo da Vinci afin de nous emparer de ce canon naval et préserver notre repaire.

Le char n'est pas passé inaperçu dans les rues vénitiennes et l'alerte a été donnée !

✦ I – MISE EN PLACE

- ◆ Prenez les figurines de **Canon Naval** et de **Char** de Leonardo da Vinci.



Piazza San Marco, Venise



ATTENTION !

Placez le pion État d'Alerte du côté 🚨.

- ◆ La figurine de l'Arbalétrier sur la case du Canon Naval est placée sur l'emplacement disponible de cette Machine. Il libérera cet emplacement uniquement s'il est Éliminé.
- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.

- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

ATTENTION !

Retirez du jeu toutes les cartes restantes de la pile de Coffres.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 2.3

✦ III – OBJECTIFS



OBJECTIFS DE CETTE MÉMOIRE

Éliminez l'Arbalétrier à bord du Canon Naval. Prenez-en le contrôle (0 🗡️) et faites-le sortir par la case de canal avec un triangle blanc (1 🗡️) à condition qu'aucun Garde ne se trouve sur la case. L'Assassin quitte alors le Terrain avec le Canon Naval.



Faites sortir le Char de ce Terrain par la case de rue avec un triangle blanc (1 🗡️) à condition qu'aucun Garde ne se trouve sur la case. L'Assassin quitte alors le Terrain avec le Char.

Tout Assassin ayant quitté le Terrain avec une Machine peut y revenir dès le tour suivant sur une case contenant une Station de Voyage Rapide (0 🗡️).

Note : tout Assassin restant sur le Terrain doit utiliser une Station de Voyage Rapide pour le quitter.

ATTENTION !

Cette Mémoire est un échec si le Char ou le Canon Naval sont détruits.



SYNCHRO 100 % - FAIRE PARLER LA POUDRE...

Pendant le même tour, Éliminez au moins 2 fois plus de Gardes que le total d'Assassins participant.

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide.

ATTENTION !

NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 2.3 SYNCHRONISÉE

Non seulement nous avons réussi à neutraliser le canon naval, mais nous avons pu le récupérer également. Après une bonne remise en état, peut-être pourrions-nous l'utiliser et le retourner contre les Templiers... Nous avons aussi réussi à préserver le Char de Leonardo da Vinci.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense de l'enveloppe 2.3 et attribuez-la à un Assassin.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 2.3 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc 2.3 du Journal des Mémoires.



REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc 2.3 du Journal des Mémoires.

SÉQUENCE 2 ✦ MÉMOIRE 2.4

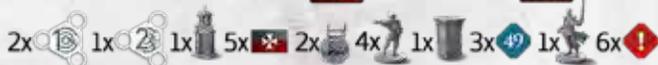
✦ VOLER UN VOLEUR N'EST PAS VOLER

Nous avons un problème grandissant avec la garde de Venise. Essayons d'organiser une rencontre avec Pitigliano, le condottiere qui semble avoir pris le contrôle de celle-ci. Ce dernier refuse de nous parler directement. Ezio suggère de passer par l'entremise de notre allié Niccolò Machiavelli, qui a toujours été un intermédiaire efficace.

Pitigliano est vénal. Il exige une somme rondelette. Pas question de payer cette crapule avec notre argent ! Nous nous servirons directement dans les coffres de sa garde et il n'y verra que du feu ! Machiavelli a réussi à subtiliser les clés des deux coffres. Il nous suffit de les récupérer puis de nous approcher discrètement des coffres et de prendre leur contenu. Nous confierons la somme à Machiavelli qui se chargera de payer Pitigliano.

✦ I – MISE EN PLACE

- ◆ Prenez la figurine de **Niccolò Machiavelli**.



Siège de la garde vénitienne, Venise

- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté 🟢.
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 2.4

✦ III – OBJECTIFS

OBJECTIFS DE CETTE MÉMOIRE



1. Un Assassin doit **d'abord** parler à Niccolò Machiavelli pour récupérer les clés des coffres.



2. Puis les Assassins doivent récupérer le contenu des 2 coffres.

En même temps ou après, escortez Machiavelli et faites-lui quitter le Terrain par une Station de Voyage Rapide. *Note : ceci ne rapporte pas d'XP. Si Machiavelli est Éliminé, la Mémoire est un échec.*



SYNCHRO 100 % - TERRE À TERRE

Ne passez pas par les toits.

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide.

NICCOLÒ MACHIAVELLI

Niccolò di Bernardo dei Machiavelli, né en 1469, est un Florentin aux multiples talents. Philosophe, politicien et membre de la Confrérie des Assassins depuis ses 19 ans, Niccolò est l'un de ceux qui ont permis à Ezio de rejoindre lui aussi la Confrérie. Puissant ennemi des Borgia, il a aidé Ezio à démanteler une de leurs bases à Rome. Fidèle soutien d'Ezio en toutes circonstances, malgré d'apparentes discordes entre les deux hommes, c'est sans doute à sa demande que Niccolò a quitté temporairement sa Florence natale pour prêter main forte une fois de plus aux Assassins à Rome. Ses visions politiques devront attendre encore quelques années avant d'être couchées sur papier dans son célèbre ouvrage : *Le Prince*.

ATTENTION !
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 2.4 SYNCHRONISÉE

Grâce à notre intervention, Machiavelli a pu payer Pitigliano (avec son propre argent !). Une rencontre est fixée. La méfiance est de mise, mais, si nous pouvions convaincre Pitigliano que nous ne sommes pas un danger pour lui, nous pourrions consacrer nos ressources à développer le repaire et à aider la Confrérie plus efficacement. Machiavelli a compris les enjeux pour la Confrérie et se propose de nous aider à renforcer notre repaire. Excellente nouvelle ! En gage de sa collaboration, il nous offre son célèbre pistolet à rouet !



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense et la grande carte marron de l'enveloppe 2.4. Décidez à quel Assassin attribuer la Récompense. Révélez la carte marron et placez-la près de votre Repaire.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 2.4 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc 2.4 du Journal des Mémoires.



SÉQUENCE 100% SYNCHRONISÉE



Si vous avez débloqué TOUTES les « Synchro 100% » (côté rouge ou gris) des Mémoires 2.1 à 2.4, félicitations ! Collez cet autocollant sur l'emplacement prévu.



REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc 2.4 du Journal des Mémoires.

SÉQUENCE 3 ✦ MÉMOIRE 3.1

✦ TANTO VA LA BROCCA ALLA FONTANA...

Pitigliano a accepté du bout des lèvres de nous parler. Il n'en a pas pour autant neutralisé ses gardes. Il va nous falloir l'approcher, puis prendre le temps de le convaincre.

Évidemment, Pitigliano n'acceptera de nous écouter que si l'alerte est neutralisée. Mais si jamais il nous voit alors que l'alerte est déclenchée, il présupera que nous lui sommes hostiles et ne nous fera pas de cadeau. Dans ce cas, l'affrontement sera inévitable.

Si nous arrivons à lui parler, peut-être pourrions-nous le convaincre de nous laisser plus de latitude dans nos actions...

✦ I – MISE EN PLACE

- ◆ Prenez la figurine de **Pitigliano**.



1x 1x 4x 2x 4x 2x 1x 5x

Rio della Pietà, Venise

- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 3.1

✦ III – OBJECTIF

OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE

Lorsque vous êtes sur la case de Pitigliano :



Si l'État d'Alerte est : convaincre Pitigliano.

OU



Si l'État d'Alerte est : débarrassez-vous de lui.

ATTENTION !

Si vous convainquez Pitigliano, puis que vous vous en débarrassez, l'Objectif « Convaincre Pitigliano » est annulé et ne rapportera pas d'XP.



SYNCHRO 100% - LA BOMBE, LA BRUTE ET L'ASSASSIN

Éliminez 1+ Brute avec 1+ Bombe Piège.

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide.

BOCCA DI LEONE

Les Bocca di Leone (« bouche du lion ») étaient des boîtes réservées aux dénonciations. Souvent en forme de bouche, animale ou humaine. Elles étaient parfois spécialisées (dissimulation de revenus, de faveurs, méfaits liés à la santé publique, etc.).

Les dénonciations ne pouvaient être totalement anonymes (sauf extrême urgence) et étaient ensuite traitées selon un système d'enquête sophistiqué. Le lion y figurait parfois, en référence au Lion de Venise, emblème de la République.



ATTENTION !

NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 3.1 SYNCHRONISÉE

Lisez uniquement le paragraphe qui vous concerne :

Vous avez réussi à convaincre Pitigliano (sans l'Éliminer)

Bien joué ! Pitigliano a promis de mettre un frein aux agissements de ses brutes autour de nous et du Repaire. Cela devrait nous donner plus de liberté de mouvement et consolider notre assise dans le quartier.

Vous vous êtes débarrassé de Pitigliano

La violence est toujours un recours ; nous, Assassins, sommes bien placés pour le savoir. Alors que nous avons laissé Pitigliano agonisant, ses brutes ont réussi à le secourir in extremis.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez les cartes Plan de l'enveloppe 3.1 et placez-les sur la Partie Centrale  de votre Repaire.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif que vous avez accomplis : recevez 4 XP (y compris si vous avez convaincu Pitigliano, puis que vous vous en êtes débarrassé), ajoutez l'XP des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 3.1 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100 %, collez cet autocollant dans le bloc 3.1 du Journal des Mémoires.

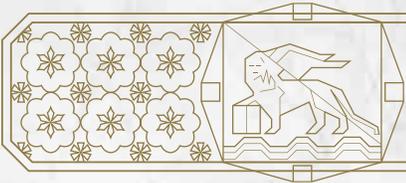


REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc 3.1 du Journal des Mémoires.





SÉQUENCE 3 ✦ MÉMOIRE 3.2

✦ RETOUR DE BÂTON

Au cours de notre précédente mission, nous avons pu entendre une conversation entre Pitigliano et un de ses messagers, qui laisse à penser que les Templiers seraient sur le point de localiser un « artefact » de première importance. Ezio pense qu'il pourrait s'agir d'un fragment d'Éden. Si les Templiers parviennent à obtenir un de ces fragments, le sort de l'humanité pourrait en être changé. Nous devons éliminer le messager ! Nous obtiendrons ainsi l'information sur la nature de cet « artefact ».

FRAGMENTS D'ÉDEN

Les Assassins connaissent les secrets d'une civilisation bien antérieure à l'humanité. Ses membres étaient connus sous le nom d'Isus, de Précurseurs ou encore de Première Civilisation. Certains éléments de leur technologie ont subsisté, comme les Fragments d'Éden. Aussi rares que puissants, ces derniers ont été utilisés à plusieurs reprises pour influencer le cours de l'histoire de l'humanité. Les Assassins tentent par tous les moyens d'empêcher les Templiers de les trouver et de s'en servir.



✦ I – MISE EN PLACE

B*

En chemin vers le Palazzo Ducale



1x 4x 2x 4x 1x 6x 4x

ATTENTION !

Si vous avez réussi à convaincre Pitigliano sans l'Éliminer lors de la Mémoire 3.1, vous ferez face à moins de Gardes : retirez l'Entrée des Ennemis ✦C sur ce Terrain.

- ◆ Placez 1 figurine de Garde Agile sur la case avec un triangle blanc la plus à gauche. Note : ce Garde représente le Messager.
- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté
- ◆ Remplacez les cartes des défauses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 3.2

✦ III – OBJECTIF



OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE

Éliminez le Messager ET fouillez son Corps pour récupérer l'artefact. **S'il rejoint la case en contact avec l'Entrée des Ennemis ✦D, la Mémoire est un échec.**



SYNCHRO 100 % - COURSE-POURSUITE

1+ Assassin a été poursuivi sur 2 cases consécutives par 1+ Garde.

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide.

ATTENTION !

NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 3.2 SYNCHRONISÉE

Le messenger a été éliminé ! Il portait une note qui confirme que les Templiers ont localisé un puissant artefact issu d'une ancienne civilisation perdue : un des Bâtons d'Éden. Il est réputé pour ses pouvoirs de contrôle sur les humains et doit être protégé à tout prix. Nous devons localiser le Bâton et empêcher les Templiers de mettre la main dessus. Nous disposons d'un seul indice : un Dottore aurait des informations à propos du Bâton dans le quartier San Polo.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense de l'enveloppe 3.2 et suivez les instructions qui s'y trouvent.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 3.2 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100 %, collez cet autocollant dans le bloc 3.2 du Journal des Mémoires.



REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc 3.2 du Journal des Mémoires.

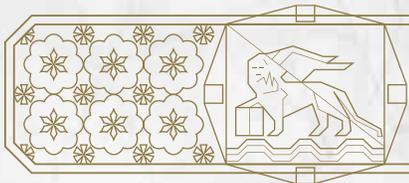
Passez à la page de droite pour jouer une Mémoire Optionnelle ou tournez la page de droite pour commencer la Mémoire 3.3.



MÉMOIRE OPTIONNELLE

Vous pouvez maintenant jouer **1 Mémoire Optionnelle** parmi celles disponibles. Dans ce cas, rendez-vous à la page 61 et choisissez laquelle vous allez jouer.





SÉQUENCE 3 ✦ MÉMOIRE 3.3

✦ ANTIDOTE

Nos contacts nous ont indiqué que le Dottore que nous recherchons a été vu près du Pont des Flèches, mais il semble avoir été prévenu et ne va sans doute pas se laisser approcher facilement. Nous devons le neutraliser avec du poison et l'interroger pour localiser le Bâton d'Éden.

✦ I – MISE EN PLACE

- ◆ Prenez la figurine du **Dottore**.



✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 3.3

✦ III – OBJECTIFS



OBJECTIFS DE CETTE MÉMOIRE

1. Commencez par récupérer les fioles de poison et l'antidote. ✦ L'Assassin qui a accompli cet Objectif (ou les Assassins, s'ils ont accompli l'Objectif à deux) prend alors les 4 cartes Équipement et Équipement Spécial dans l'enveloppe 3.3. Placez dans la défausse d'Équipement celles qu'il ne peut (ou ne veut) pas prendre.



2. Puis attaquez le Dottore **au moins 1 fois avec du Poison** : il devra nous révéler ce qu'il sait s'il veut qu'on le guérisse avec l'antidote! ✦ Quand il n'aura plus aucun ✦, il sera en État Critique : vous aurez jusqu'à la fin du tour de jeu suivant pour lui faire boire l'Antidote et lui sauver la vie (retirez-le alors du jeu). **S'il n'est pas soigné à temps, la Mémoire est un échec.** Note : l'Antidote ne doit pas être utilisé pour soigner un Assassin empoisonné.



SYNCHRO 100% - MENSONGE ET TRAHISON Secret.

N'OUBLIEZ PAS!

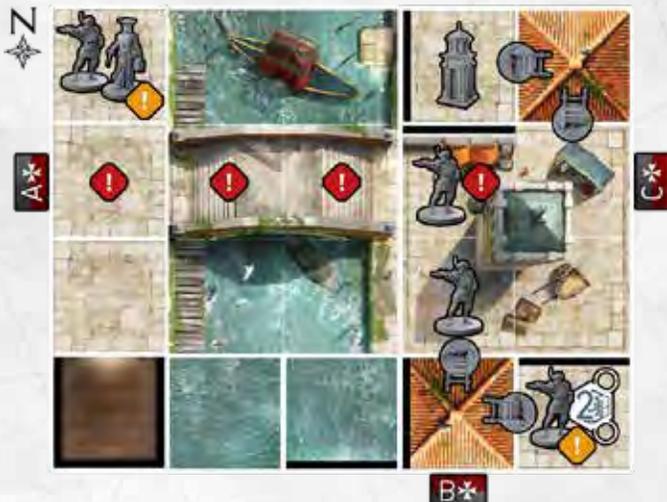
Si un de vos Assassins est Éliminé et qu'il est remplacé par un Apprenti Assassin, ce dernier ne peut jamais utiliser de cartes Aptitude III et IV ni de *Lame Secrète*.

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide.



Ponte delle Guglie, Venise

- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté ✦.
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

ATTENTION!

Retirez du jeu toutes les cartes restantes de la pile de Coffres.

ATTENTION!

NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 3.3 SYNCHRONISÉE

Le Dottore a parlé ! Il nous a révélé que le Bâton d'Éden pourrait être caché à proximité de la statue du Lion de Venise, sous la piazza San Marco. Ayant compris que nos intentions étaient nobles, le Dottore accepte de rejoindre notre cause et sera désormais affecté à notre Repaire.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense et la grande carte marron de l'enveloppe 3.3. Décidez à quel Assassin attribuer la Récompense. Révélez la carte marron et placez-la près de votre Repaire.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis (incluant l'XP du Boss Éliminé) et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 3.3 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc 3.3 du Journal des Mémoires.



REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc 3.3 du Journal des Mémoires.



BÂTONS D'ÉDEN

Parmi les Fragments d'Éden, les Bâtons ont été créés afin de prendre le contrôle du corps et de l'esprit des humains. Utilisés adéquatement, ils deviennent un outil de contrôle extrêmement puissant, qui peut être employé à bon ou à mauvais escient. Le doute subsiste quant à savoir si leurs pouvoirs extraordinaires, comme la lévitation ou l'invisibilité, sont réels ou ne sont qu'illusions.



SÉQUENCE 3 ✦ MÉMOIRE 3.4

✦ LE NEZ AU MILIEU DE LA FIGURE

D'après le Dottore, le Bâton d'Éden se trouverait quelque part aux alentours d'une des statues de la piazza San Marco. Nous devons rester discrets et explorer les environs à la recherche d'une cachette qui a su résister au temps... Nous avons repéré trois accès potentiels qui pourraient mener au Bâton : une entrée de souterrains, une porte déguisée et une alcôve votive proche du canal.

✦ I – MISE EN PLACE



Piazza San Marco, Venise

- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté 🟢.
- ◆ Remplacez les cartes des défauses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 3.4

✦ III – OBJECTIF



OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE

🟡 Révélez 1 carte 🗡️ à chaque fois qu'un Assassin entre sur une case contenant 1 pion 🗡️.



SYNCHRO 100% - IN EXTREMIS

Secret.

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide.

ATTENTION !

NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 3.4 SYNCHRONISÉE

*Difficile de comprendre ce qui vient de se passer...
Quelque chose ne va pas. Le Bâton d'Éden aurait dû se
trouver ici et les statues ne s'animent pas par l'opération
du Saint-Esprit. Ces phénomènes étranges ne peuvent
être le fait des Templiers... du moins pas des Templiers de
1509. Et si ces statues étaient contrôlées par quelqu'un ?
Quelqu'un loin d'ici, voire d'un autre monde ?*



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense de l'enveloppe 3.4 et attribuez-la à un Assassin. Sortez également la carte Plan et placez-la sur la Partie Centrale du Repaire 🏠.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis (incluant l'XP du Boss Éliminé) et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 3.4 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc 3.4 du Journal des Mémoires.



REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

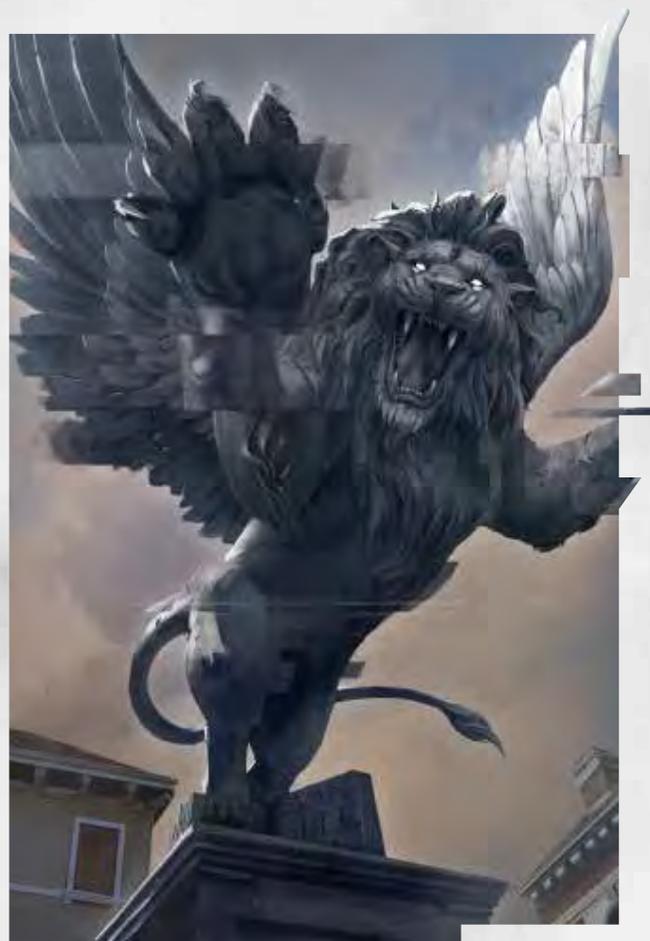
Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du 🏠 Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc 3.4 du Journal des Mémoires.



LE LION DE VENISE

Le fameux Lion de Venise n'est autre qu'une représentation de saint Marc, agrémenté d'ailes inspirées de la Bible. Lorsque ses deux pattes sont croisées, l'une repose sur la terre et l'autre sur l'eau, symbolisant l'équilibre des pouvoirs vénitiens entre terre et eau. Lorsqu'il est représenté avec un livre, celui-ci symbolise la paix. Il tient parfois une épée lors des périodes de conflits armés.





BIENVENUE DANS L'ANIMUS

L'Animus est à l'origine un projet technologique de la société Abstergo Industries, un paravent pour l'Ordre des Templiers. Grâce à un fragment d'ADN, il permet à la personne connectée d'explorer et de revivre les souvenirs de ses ancêtres - ses Mémoires Génétiques.

Perfectionnées au fil du temps, utilisées tant par les Assassins que les Templiers, les dernières versions de l'Animus ne sont plus tributaires de l'ADN de l'utilisateur et permettent à n'importe qui d'explorer les souvenirs d'un sujet pour peu que l'on dispose de son ADN.

Les dernières versions de l'Animus, HR-8 et HR-8.5, développées sous la direction de Sophia Rikkin et Layla Hassan, sont désormais portables et ne nécessitent pas d'échantillon d'ADN. Il suffit que la Mémoire ait été enregistrée pour pouvoir la partager à d'autres.

Il arrive cependant que l'Animus connaisse quelques ratés lors de l'affichage des Mémoires. Ce sont les *glitches* que les Assassins redoutent parfois.

On murmure que certains de ces *glitches* pourraient avoir été volontairement introduits dans le code de l'Animus par les Templiers...

Si c'est le cas, seul un Assassin du temps présent peut nous aider !



SÉQUENCE 3 ❖ MÉMOIRE 3.5

SYNCHRONICITÉ

Voici donc l'explication ! Le Bâton d'Éden n'est pas bien loin, mais un Templier du présent nous empêche de le localiser. Un Assassin du temps présent s'est infiltré dans les locaux d'Abstergo à Tokyo. Il va nous aider à localiser le Bâton.

Pendant ce temps, nous devons nous synchroniser en haut de la Tour et attendre que l'Assassin du présent nous révèle la localisation du Bâton d'Éden.

Suivez les étapes I à IV avant de vous séparer en 2 groupes lors de l'étape V.

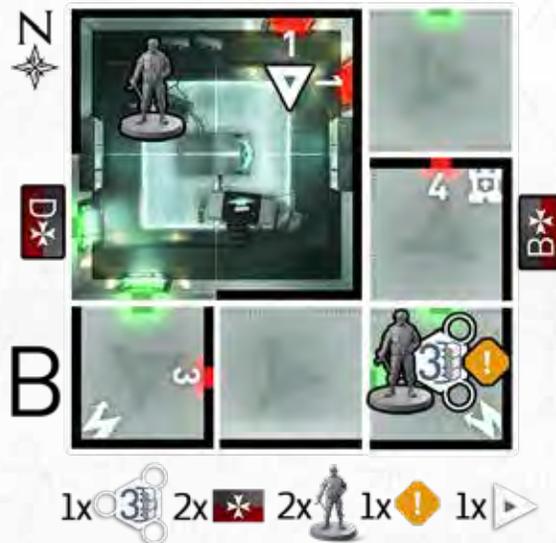
I – MISE EN PLACE

- Retournez le plateau des Ennemis sur son côté avec les lettres A et B, puis placez-le entre les deux Terrains que vous allez mettre en place. Placez le deuxième pion État d'Alerte du côté  sur le second emplacement dédié.



1x  1x  4x  2x  3x  1x  6x 

- Ouvrez la **boîte secrète 1** et placez les figurines qu'elle contient à proximité du Terrain B.
- Prenez toutes les tuiles cachées au fond de la boîte de jeu pour mettre en place le Terrain B.



Locaux d'Abstergo, Tokyo

- Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu. **Rappel :** lorsque vous jouez sur 2 Terrains en parallèle, la pile de Renfort des Ennemis correspond au total des Assassins sur les 2 Terrains.
- Vérifiez que les 2 pions État d'Alerte sont du côté .
- Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles. Placez ces piles à proximité du Terrain A. *Note :* le Terrain B disposera de ses propres cartes Équipement et Événement.

II – OUVREZ L'ENVELOPPE 3.5

III – OBJECTIFS



OBJECTIFS - GROUPE A

1. Synchronisez-vous du haut de la Tour.



2. Ensuite, attendez que le Groupe B révèle l'emplacement du Bâton d'Éden, puis récupérez-le.



SYNCHRO 100 % GROUPE A - LA GRANDE ÉVASION

Ne subissez aucune blessure.



OBJECTIFS - GROUPE B

1. Révélez l'emplacement du Bâton d'Éden au Groupe A. ⚡ Dès que vous avez accompli l'Objectif, révélez la carte 🗺.

2. Puis quittez les lieux en dépensant 1 🗺 sur la case avec le triangle blanc. Vous pouvez le faire même si vous êtes recherché-e avec 1+ Garde sur votre case.



SYNCHRO 100 % GROUPE B - ARRIVEDERCI ABSTERGO

Éliminez 2+ Gardes avec une Lame-Choc sans que l'État d'Alerte ne soit déclenché.

IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Séparez-vous en 2 groupes :

- ◆ **Groupe A** : placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide du Terrain A.
- ◆ **Groupe B** : Placez la figurine de l'Assassin du présent sur la case avec un triangle blanc sur le Terrain B.

ATTENTION !

Quand l'Assassin du présent quitte le Terrain B, le joueur qui le contrôlait ne peut pas récupérer un autre Assassin pour rejoindre les Assassins sur le Terrain A.

Vous ne pouvez rien échanger entre deux époques différentes (Personnage, Équipement, Événement, etc.). Par contre, l'XP gagnée sur les deux Terrains sera comptabilisée dans le Journal des Mémoires.

NOUVELLES RÈGLES POUR LE PRÉSENT

PORTES

Une case peut avoir 1+ porte verrouillée identifiée par un numéro 1, 2, 3 ou 4 et une lumière rouge au-dessus. Elle bloque le passage entre les deux cases qu'elle sépare **uniquement** aux Assassins/Alliés (pour les Ennemis, considérez que les portes sont toujours ouvertes). Les Assassins/Alliés peuvent franchir une porte grâce à certaines cartes.

⚡ STATION DE RECHARGE

Charger une Lame-Choc permet d'étendre sa portée à 1 case Proche (autre que celle où vous vous trouvez). Un Assassin qui dépense 1 🗺 sur une case avec le symbole ⚡ Charge sa Lame-Choc. Pour cela, il doit être soit incognito, soit n'avoir aucun Ennemi sur la case où il se trouve s'il est recherché. Placez 1 pion ⚡ sur la carte de la Lame-Choc ainsi Chargée (1 pion ⚡ maximum par Lame-Choc). Dès que vous utilisez une Lame-Choc sur une case Proche autre que celle où vous vous trouvez, retirez le pion ⚡ de la carte.

📡 ANTENNE

Un Assassin sur une case avec le symbole 📡 peut dépenser 1 🗺 pour se synchroniser et révéler la carte 🗺 du Terrain où il se trouve. Pour cela, cet Assassin doit être soit incognito, soit n'avoir aucun Ennemi sur la case où il se trouve s'il est recherché.

ASSASSIN DU PRÉSENT ÉLIMINÉ

Si l'Assassin du présent est Éliminé, la Mémoire est un échec. Dans ce cas, lorsque les Assassins recommenceront cette Mémoire, il débutera avec la moitié de ses 🗺 arrondie au supérieur.

ATTENTION :
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR
TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 3.5 SYNCHRONISÉE

Enfin ! Nous avons pu récupérer le Bâton d'Éden, un artefact de la Première Civilisation. Si les Templiers avaient réussi à s'en emparer, l'avenir de l'humanité aurait pu en être radicalement changé. Mais ce n'est pas terminé, nous pouvons être certains qu'ils vont vouloir nous l'arracher par tous les moyens.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez les cartes Plan de l'enveloppe 3.5 et placez-les sur la Partie Centrale  de votre Repaire.

Rangez les cartes du présent dans l'enveloppe 3.5 et les figurines du présent dans leurs boîtes secrètes. Retirez également tout  du plateau de l'Assassin du présent. Le joueur qui contrôlait l'Assassin du Présent récupère alors dans le sachet en plastique les cartes et les  de son Assassin et les place sur son plateau d'Assassin.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 3.5 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli une ou les deux Synchros 100 %, collez les autocollants correspondants dans le bloc 3.5 du Journal des Mémoires.



SÉQUENCE 100 % SYNCHRONISÉE



Si vous avez débloqué TOUTES les « Synchro 100 % » (côté rouge ou gris) des Mémoires 3.1 à 3.5, félicitations ! Collez cet autocollant sur l'emplacement prévu.



REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc 3.5 du Journal des Mémoires.

SÉQUENCE 4 ✦ MÉMOIRE 4.1

✦ DÉFENSE EN RÈGLE

Venise bruisse de rumeurs effrayantes : la garde montée, une unité d'élite venue de Rome manifestement contrôlée par les Templiers, serait à la recherche du Bâton d'Éden ! Il nous faut défendre le Bâton coûte que coûte en organisant une défense stratégique depuis le repaire.

✦ I – MISE EN PLACE

- ◆ Prenez les figurines de **Cavaliers**.
- ◆ Utilisez la tuile de votre Repaire pour mettre en place ce Terrain (mettez provisoirement de côté les cartes qui s'y trouvent). *Note : sur le plan ci-dessous, remplacez le Repaire des Courtisanes par le Repaire des Mercenaires si c'est celui que vous avez choisi.*



1x 1x 4x 5x 2x 1x 4x

Repaire des Assassins, Venise



ATTENTION !

Placez le pion État d'Alerte du côté

- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 4.1

✦ III – OBJECTIFS

OBJECTIFS DE CETTE MÉMOIRE

Déplacez-vous sur chaque case en contact avec une Entrée des Ennemis et dépensez 1 pour la verrouiller. Retirez du Terrain chaque Entrée verrouillée. *Note : ceci ne rapporte pas d'XP.*

ET

⚠ Empêchez tout Garde de finir un tour de jeu sur la case avec le pion . Si cela arrive, il s'enfuit avec le Bâton d'Éden, mais la Mémoire n'est pas un échec.



SYNCHRO 100% - CATCH THE FLAG

Vous avez réussi à conserver le Bâton d'Éden.

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Ignorez cette phase exceptionnellement. *Tout le monde est allé se mettre à l'abri, il ne se passera rien dans le Repaire pendant cette Mémoire.*

Vous pouvez :

- ◆ Prendre et/ou déposer de l'Équipement dans le Repaire avant de jouer cette Mémoire.
- ◆ Ezio, Niccolò Machiavelli et les Mercenaires/Courtisanes sont tous disponibles pour vous escorter.
- ◆ Tout Assassin Éliminé pendant la Mémoire précédente est remplacé par un Apprenti Assassin. Les Assassins pourront aller dans l'Hôpital du Repaire lors de la Mémoire suivante (ils seront remplacés par des Apprentis Assassins pendant cette Mémoire et la suivante).

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide.

ATTENTION !
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 4.1 SYNCHRONISÉE

Lisez uniquement le paragraphe qui vous concerne :

Vous avez réussi à conserver le Bâton d'Éden

Quelle audace ! Cette attaque fut une surprise totale ! Heureusement que nous étions bien préparés ! Nous avons sauvé l'essentiel et réussi à récupérer notre repaire.

Les gardes se sont emparés du Bâton d'Éden

Nos efforts n'ont pas suffi : les Templiers ont réussi à nous subtiliser le Bâton ! Nous n'avons pas le choix, il faut remettre la main dessus à tout prix, le sort de l'humanité est en jeu !



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense de l'enveloppe 4.1 et suivez les instructions qui s'y trouvent.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 4.1 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc 4.1 du Journal des Mémoires.



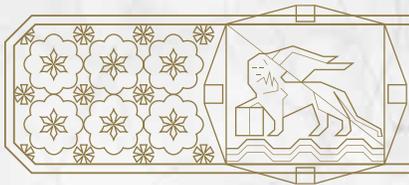
REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Ignorez cette phase exceptionnellement.

ATTENTION !

Si un Garde s'est échappé avec le Bâton d'Éden, votre Mémoire suivante devra être la Mémoire 4.1-A.

Sinon, vous pouvez vous rendre p. 49 pour jouer 1 Mémoire Optionnelle ou passer directement à la Mémoire 4.2.



SÉQUENCE 4 ✦ MÉMOIRE 4.1-A

ATTENTION !

Jouez cette Mémoire uniquement si vous n'avez pas réussi à conserver le Bâton d'Éden pendant la Mémoire 4.1. Sinon, vous pouvez vous rendre p. 49 pour jouer 1 Mémoire Optionnelle ou passer directement à la Mémoire 4.2.

✦ DEUXIÈME CHANCE

Le Bâton d'Éden nous a échappé ! C'est une catastrophe ! Il nous reste une chance de le retrouver et de le soustraire aux Templiers, mais, cette fois, nous n'avons pas le droit à l'erreur. Lucrezia Borgia, une vieille connaissance, nous attend dans cette mission et Ezio nous a fait promettre de ne pas l'éliminer... Nous allons devoir redoubler de prudence et l'isoler pour récupérer le Bâton. Et pour y arriver, la voie des airs semble être notre seule option...

✦ I – MISE EN PLACE

- ◆ Prenez la figurine de **Lucrezia Borgia**.



Riva San Biasio, Venise

- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté 🟢.
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 4.1-A

✦ III – OBJECTIF



OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE

Frayez-vous un chemin jusqu'à Lucrezia Borgia et Éliminez tout Garde sur sa case avant d'accomplir l'Objectif : récupérer le Bâton d'Éden.

Note : il n'a aucune Synchro 100 % à récupérer en jouant cette Mémoire.

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide.

LUCREZIA BORGIA

Lucrezia Borgia, issue de la célèbre famille de Templiers, est une femme cruelle et impitoyable, à l'image de son frère Cesare. Son usage de la violence immodérée et ses empoisonnements sont presque légendaires. Audacieuse et indépendante, elle bravait les conventions sociales en entretenant diverses relations amoureuses au cours de ses nombreux mariages. Les rares personnes qui l'ont vraiment connue ont su déceler sous son arrogance et sa violence une fragilité sans doute liée à l'histoire mouvementée de sa famille. Lors de ses deux rencontres avec Ezio, chacun des deux adversaires a essayé de tirer parti de la situation en jouant le trouble jeu de la séduction. Elle est toujours folle de rage de s'être laissée prendre à son propre jeu. Elle rumine une vengeance qui sera certainement terrible.

ATTENTION !
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 4.1-A SYNCHRONISÉE

Ouf, quel retournement de situation in extremis ! Le Bâton d'Éden est de nouveau entre nos mains. Nous devons maintenant nous assurer de ne plus jamais le perdre.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif que vous avez accomplis, puis inscrivez le résultat dans le bloc 4.1-A du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc 4.1-A du Journal des Mémoires.

Passez à la page de droite pour jouer une Mémoire Optionnelle ou tournez la page de droite pour commencer la Mémoire 4.2.





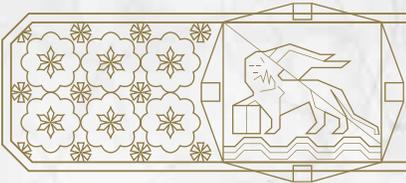
MÉMOIRE OPTIONNELLE

RAPPEL

Si un Garde s'est échappé avec le Bâton d'Éden lors de la Mémoire 4.1, vous devez jouer la Mémoire 4.1-A avant toute autre Mémoire.

Vous pouvez maintenant jouer **1 Mémoire Optionnelle** parmi celles disponibles. Dans ce cas, rendez-vous à la page 61 et choisissez laquelle vous allez jouer.





SÉQUENCE 4 ✦ MÉMOIRE 4.2

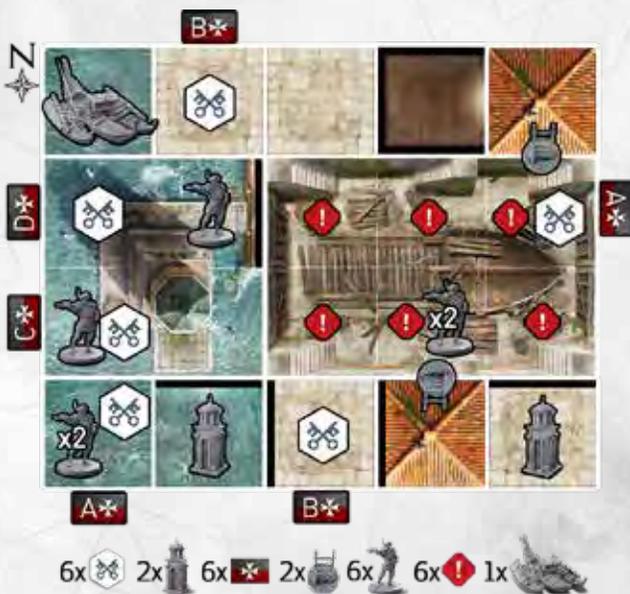
RAPPEL

Si un Garde s'est échappé avec le Bâton d'Éden lors de la Mémoire 4.1, vous devez jouer la **Mémoire 4.1-A** avant cette Mémoire.

✦ RÉSISTANCE

Notre repaire a résisté à l'assaut des Templiers grâce au travail accompli jusqu'ici. Nous devons rapidement nous renforcer et donner une bonne leçon aux gardes ! Pour ce faire, nous devons les prendre au piège dans le chantier naval de l'Arsenal de Venise et tous les éliminer. Ce ne sera pas une partie de plaisir, car les renforts seront plus nombreux ici que n'importe où ailleurs : c'est le moment ou jamais d'utiliser notre canon naval !

✦ I – MISE EN PLACE



Arsenal de Venise

- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

Note : les 6 cases de la grande tuile de chantier naval sont des cases de rue.



ATTENTION !

Placez le pion État d'Alerte du côté .

ATTENTION !

Retirez du jeu toutes les cartes restantes de la pile de Coffres.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 4.2

✦ III – OBJECTIFS

OBJECTIFS DE CETTE MÉMOIRE

Détruisez toutes les Entrées des Ennemis en cumulant 6  sur chaque case en contact avec l'une d'elles. Les 6  doivent être cumulées pendant un même tour pour chaque Entrée. Note : vous ne pouvez pas utiliser de poison sur les Entrées des Ennemis.

ET

Éliminez tous les Ennemis. La Mémoire s'achève dès que vous aurez Éliminé le dernier Ennemi (inutile de rejoindre une Station de Voyage Rapide).



SYNCHRO 100 % - RAPIDE COMME L'ÉCLAIR

Terminez la Mémoire avant le début du 8^e tour de jeu.

RAPPEL

Pour compter les tours de jeu en temps limité, lisez le point 47.

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez chaque Assassin sur la case contenant la Station de Voyage Rapide de votre choix.

ATTENTION !

NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 4.2 SYNCHRONISÉE

Bien joué ! Les gardes qui menaçaient notre repaire ont tous été éliminés et les autres ne voudront certainement pas s'y frotter avant longtemps.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense de l'enveloppe 4.2 et attribuez-la à un Assassin.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 4.2 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc 4.2 du Journal des Mémoires.



REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc 4.2 du Journal des Mémoires.

SÉQUENCE 4 ✦ MÉMOIRE 4.3

✦ IAGO

Comment les Templiers ont-ils pu savoir que le Bâton était caché dans notre Repaire ? Soit il y a un traître parmi nous, soit les Templiers ont d'autres sources d'information. Quoi qu'il en soit, la rumeur dit qu'un puissant et ancien ennemi de la Confrérie a été spécialement mandaté pour s'en emparer. Ne sachant pas de qui il s'agit, nous devons nous préparer au pire !

✦ I – MISE EN PLACE



1x 3x 2x 4x 4x

À proximité de la Villa Groggia, Venise

- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté .
- ◆ Remplacez les cartes des défauses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 4.3

✦ III – OBJECTIF



OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE

Éliminez le Boss.



SYNCHRO 100% - INTOUCHABLES

Aucun Assassin n'a été en État Critique.

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide.

ATTENTION !

NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 4.3 SYNCHRONISÉE

Ce cavalier était savamment déguisé pour ne pas être reconnu. Mais la Confrérie a des ressources insoupçonnées et nos informateurs pensent qu'il s'agit d'un membre des Crows, ces Templiers aux méthodes expéditives que nous pensions avoir éliminés par le passé. Son déguisement en Pestilence, un des quatre cavaliers de l'Apocalypse selon les écrits bibliques, pourrait laisser présager d'éventuels complices...



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense de l'enveloppe 4.3 et attribuez-la à un Assassin.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis (incluant l'XP du Boss Éliminé) et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 4.3 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc 4.3 du Journal des Mémoires.



REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc 4.3 du Journal des Mémoires.



SÉQUENCE 4 ❖ MÉMOIRE 4.4

RETOUR VERS LE FUTUR

La Confrérie doit impérativement mettre à l'abri le Bâton d'Éden ! Nous sommes pourchassés par tous les gardes de la ville et le fait que les Templiers sont sur nos traces ne présage rien de bon.

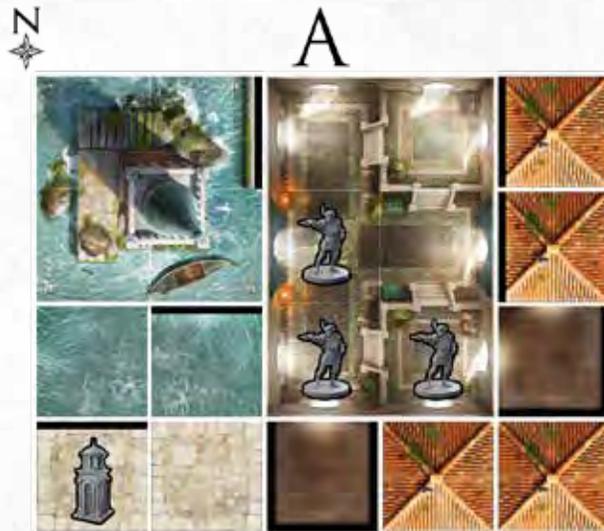
Nous allons nous infiltrer dans un palais désaffecté et rencontrer Ezio afin de lui confier le Bâton.

Dans le même temps, les Templiers du présent n'ont pas dit leur dernier mot et manipulent à nouveau l'Animus, créant des dysfonctionnements dans le déroulement de la Mémoire. Shaun Hastings pourrait venir en aide aux Assassins vénitiens en allumant aussi vite que possible des incendies dans les locaux d'Abstergo.

Suivez les étapes I à IV avant de vous séparer en 2 groupes lors de l'étape V.

I – MISE EN PLACE

- ◆ Retournez le plateau des Ennemis sur son côté avec les lettres A et B, puis placez-le entre les deux Terrains que vous allez mettre en place. Placez le deuxième pion État d'Alerte du côté 🌿 sur le second emplacement dédié.



Palazzo Carnale,
Venise

1x 🌿 3x 🧑



ATTENTION !

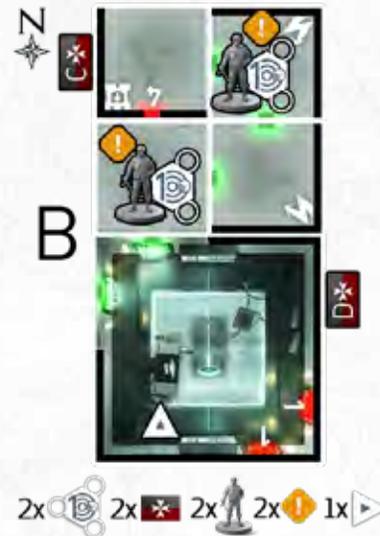
Placez le pion État d'Alerte du côté 🌿 sur le Terrain A.

ATTENTION ! SUR LE TERRAIN A :

Ignorez les phases Événement.

Pendant chaque étape de Déplacement des Ennemis, les Gardes ne se déplacent pas. Néanmoins, ils vous Poursuivent dès que nécessaire.

- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu. *Rappel : lorsque vous jouez sur 2 Terrains en parallèle, la pile de Renfort des Ennemis correspond au total des Assassins sur les 2 Terrains.*
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles. *Note : il n'y a aucune Entrée des Ennemis sur le Terrain A : si ce Terrain est pointé par le triangle blanc au dos d'une carte Renfort, aucun renfort n'entre pendant ce tour.*
- ◆ Récupérez les 10 figurines de Gardes Abstergo (boîte secrète 1).



- ◆ Récupérez dans l'enveloppe 3.5 :
 - les 5 cartes Équipement et créez une pile d'Équipement ;
 - la carte de Shaun Hastings et lisez les instructions de mise en place qui s'y trouvent ;
 - la carte Aptitude, placez-la sur un des emplacements dédiés du plateau de l'Assassin ;
 - les 6 cartes Événement et créez une pile d'Événements ;
 - la carte Garde Abstergo, placez-la à côté du plateau des Ennemis ;
 - les 3 petites cartes : Terminal de Shaun, Lame-Choc et Arme de poing, placez-les sur le plateau de l'Assassin.

II – OUVREZ L'ENVELOPPE 4.4

III – OBJECTIFS



OBJECTIF DU TERRAIN A

Synchronisez-vous du haut de la Tour pour localiser Ezio, puis rejoignez-le pour lui remettre le Bâton d'Éden.



SYNCHRO 100 % GROUPE A - LIMITER LA CASSE

1 Assassin maximum a été Éliminé.



OBJECTIF DU TERRAIN B

1. Allumez un incendie sur les 2 cases avec un Objectif 1. Retournez le pion  du côté  sur chaque case en feu : tout Garde qui s'y trouve est Éliminé à la fin du tour de jeu. Shaun ne subit pas de blessure sur une case en feu.

2. Enfin, quittez les lieux en dépensant 1  sur la case avec un triangle blanc. Vous pouvez partir même si vous êtes recherché-e avec 1+ Garde sur votre case.



SYNCHRO 100 % GROUPE B - TÊTES BRÛLÉES

Éliminez 2+ Gardes sur 1+ case en feu.

IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire. *Note : il est fort probable que ce passage au Repaire soit le dernier avant la fin de la campagne.*

ATTENTION !

Nous devons retrouver Ezio sur le Terrain, il ne peut donc pas rester au Repaire pendant cette Mémoire ni être appelé grâce à 1+ carte Aptitude.

V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Séparez-vous en 2 groupes :

Groupe A : placez vos Assassins avec une  (sauf Bastiano) sur la case contenant la Station de Voyage Rapide sur le Terrain A. Si Bastiano est présent, effectuez immédiatement 1 Test de Détection pour le Boss.

Groupe B : Placez la figurine de Shaun Hastings sur la case avec un triangle blanc du Terrain B.



SHAUN HASTINGS

Cynique, sarcastique et sûr de lui, Shaun travaille pour la Confrérie comme historien et analyste. Ses connaissances sont une précieuse source d'informations pour les Assassins modernes qui recherchent des fragments d'Éden ainsi que d'autres ressources des Précurseurs dans les mémoires de différents personnages historiques. Shaun offre une aide précieuse aux gens qui visionnent leurs mémoires génétiques via l'Animus. Il crée des bases de données pour les Assassins, en analysant les personnes, les époques et les lieux à partir d'expériences historiques.

Shaun fut un élément essentiel de l'équipe d'Assassins composée de Rebecca Crane, Desmond Miles et William Miles. Ils localisèrent une Pomme d'Éden, puis le Grand Temple en 2012. Ces découvertes changèrent le cours du conflit Assassins-Templiers.

Suite à des missions périlleuses à Londres et Madrid, Shaun semblait avoir disparu. Les rumeurs à propos de sa réapparition étaient donc véridiques !

RAPPEL

Retrouvez les règles du présent à la page 43 de ce livret.

ATTENTION :
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 4.4 SYNCHRONISÉE

Les Templiers sont déchaînés ! Rien ne les arrête lorsqu'il s'agit de mettre la main sur un Fragment d'Éden. La statue du dieu grec Cronos s'est animée comme celle du Lion. Ces glitches ne sont pas le fruit du hasard. C'est Otso Juhani Berg, notre ennemi le plus redoutable, qui est derrière tout ça.

Maintenant qu'Otso est prisonnier des flammes, c'est à nous de jouer pour éliminer définitivement cette créature titanesque et finalement mettre le Bâton d'Éden à l'abri...



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez les cartes Récompense de l'enveloppe 4.4 et décidez comment les répartir entre les Assassins.

Rangez les cartes du présent dans l'enveloppe 3.5 et les figurines du présent dans leurs boîtes secrètes. Le joueur qui contrôlait Shaun Hastings récupère alors dans le sachet en plastique les cartes et les  de son Assassin et les place sur son plateau d'Assassin.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif que vous avez accomplis, puis inscrivez le résultat dans le bloc 4.4 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli une ou deux Synchro 100 %, collez les autocollants correspondants dans le bloc 4.4 du Journal des Mémoires.

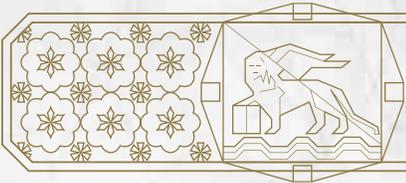


REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc 4.4 du Journal des Mémoires.





SÉQUENCE 4 ✦ MÉMOIRE 4.5

✦ CRONOS

C'est maintenant que se joue l'avenir de la Confrérie à Venise ! Cronos n'est plus protégé par Otso Berg. C'est l'occasion de l'éliminer une fois pour toutes. Ça ne sera probablement pas facile : nos aptitudes combinées à une collaboration exemplaire seront nos atouts. Mais on dirait bien que la créature nous réserve encore des surprises...

✦ I – MISE EN PLACE



- ◆ Mettez de côté les piles d'Événement et de Renfort des Ennemis (vous n'en aurez pas besoin pour cette Mémoire).



ATTENTION !

Placez le pion État d'Alerte du côté 🚨.

ATTENTION !

Pendant cette Mémoire, ignorez la phase Événement. Pendant chaque étape de Déplacement des Ennemis, les Gardes ne se déplacent pas. Néanmoins, ils vous Poursuivent dès que nécessaire.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE 4.5

✦ III – OBJECTIF



OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE

Éliminez Cronos pour mettre enfin le Bâton d'Éden en sécurité.



SYNCHRO 100 % - COUP DE GRÂCE

Retirez le dernier 🟠 de Cronos sans Attaque Coordonnée.

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

ATTENTION !

Vous n'aurez pas accès à votre Repaire avant et après cette Mémoire.

Vous pouvez cependant utiliser 1+ remède/fortifiant pour soigner les Assassins Blessés avant de commencer. Vous pouvez également choisir quels Assassins participeront comme d'habitude. Enfin vous pourrez faire appel à Ezio et aux Mercenaires/Courtisanes si vous le souhaitez.

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins avec une 🟠 (sauf Bastiano) sur la case contenant Cronos. *Note : si Bastiano est présent, Cronos effectue immédiatement un Test de Détection.*

ATTENTION !

NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE 4.5 SYNCHRONISÉE

C'est un véritable triomphe ! Nous avons vaincu non seulement le plus dangereux des Templiers, mais aussi sa créature ! Cronos restera dans la mémoire de la Confrérie comme l'un des adversaires les plus redoutables qu'elle ait eu à affronter.

Ezio a pu récupérer le Bâton d'Éden et le mettre en lieu sûr, là où un futur Assassin pourra peut-être le redécouvrir. Notre Repaire est bien établi et la paix règne de nouveau à Venise.

Il est temps de préparer le prochain voyage d'Ezio à Constantinople. Il se murmure qu'il est sur la piste qu'aurait suivie le Mentor Altaïr Ibn-La'Ahad.

Mais déjà le devoir nous appelle, nous venons de recevoir une missive de la Confrérie de Rome...



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez et révélez les grandes cartes de l'enveloppe 4.5.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis (incluant l'XP du Boss Éliminé) et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc 4.5 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100 %, collez cet autocollant dans le bloc 4.5 du Journal des Mémoires.



SÉQUENCE 100 % SYNCHRONISÉE



Si vous avez débloqué TOUTES les « Synchro 100 % » (côté rouge ou gris) des Mémoires 4.1 à 4.5, félicitations ! Collez cet autocollant sur l'emplacement prévu.

MÉMOIRES OPTIONNELLES

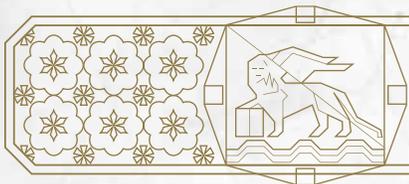
Vous pouvez jouer 1 des Mémoires listées ci-contre chaque fois qu'on vous y invite dans ce livret.

➔ ALESSANDRA
rendez-vous page 61

➔ CLAUDIO
rendez-vous page 65

➔ BASTIANO
rendez-vous page 63

➔ DARIÀ
rendez-vous page 67



MÉMOIRE OPTIONNELLE ✦ M.A

✦ LANCE ET COMPTE

Alessandra a été convoquée par la Confrérie. Elle apprend qu'un puissant artefact, dont on dit qu'il pourrait remonter aux temps antiques, est sur le point de tomber aux mains des Templiers. Cet artefact n'est autre que la mythique lance brisée du roi Léonidas, le grand-père de Kassandra! Bien que son pouvoir soit épuisé, la lance reste une arme très puissante qui pourrait trahir certains secrets de la Confrérie si les Templiers venaient à en prendre possession.

Les capacités de combat exceptionnelles d'Alessandra l'ont désignée pour diriger cette mission particulièrement périlleuse.

Malheureusement, la Confrérie n'a pu identifier avec certitude le ou les Templiers qui sont sur les traces de la lance. La plus grande prudence est de mise!

✦ I – MISE EN PLACE



- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté 🟢.
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

Note : les 6 cases de la grande tuile de chantier naval sont des cases de rue.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE M.A

✦ III – OBJECTIFS



OBJECTIFS DE CETTE MÉMOIRE

1. Récupérez la Lance de Léonidas. 🟡 Prenez la carte Récompense dans l'enveloppe dès que vous aurez accompli cet Objectif.



2. Puis synchronisez-vous du haut de la Tour pour découvrir où se trouve votre adversaire 🟡 et Éliminez-le **avec la Lance de Leonidas** (ceci peut être effectué avec une Attaque Coordonnée). **Si le Boss est Éliminé avec une autre arme, la Mémoire est un échec.**



SYNCHRO 100% - NUL VAINQUEUR NE CROIT AU HASARD

Alessandra doit Éliminer 3+ Ennemis avec 3 armes et/ou Équipements différents. *Note : placez 1 pion 🟡 sur chacune d'elles pour vous en souvenir.*

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide. **Alessandra (ou son Apprentie) doit participer à cette Mémoire.**

ATTENTION!
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE M.A SYNCHRONISÉE

Alessandra était la personne idéale pour diriger cette mission ! La lance pourra être cachée et aucun Templier ne sera en mesure de la découvrir avant longtemps. Alors qu'elle contemple la lance, un souvenir puissant assaille son esprit...

La porte s'ouvre dans la chambre de la famille d'Avangazo. Une faible flamme vacillante éclaire à peine les traits de Cristina. Le visage familial est déformé par les soubresauts de la flamme. Alessandra est réveillée, les yeux grands ouverts dans son lit, ses pupilles accoutumées aux ténèbres. Elle a appris à contenir sa peur et ne tremble pas, même si elle sait que quelque chose ne va pas. Sa mère lui fait signe de se taire et de se lever. La jeune fille ne comprend pas pourquoi, mais ses muscles obéissent d'instinct, comme mus par la confiance aveugle qu'elle fait à sa mère.

Cristina mène sa fille hors de la chambre, prenant soin de ne pas réveiller son père, même si elle sait que son sommeil léthargique n'est pas naturel. La femme et la jeune fille s'éclipsent sans un bruit alors que le grondement du tonnerre, comme un long roulement de tambour, se fait entendre au loin.

Sans un mot, Cristina guide Alessandra vers la cour, où attend un cocher et son chariot de paille. La jeune fille frissonne, ne sachant que trop bien le drame qui se prépare et que sa mère avait anticipé depuis longtemps. Elle ne pleure pas, mais sa mâchoire et ses poings sont serrés comme le nœud coulant serre le cou des hérétiques sur la Grand Place.

Le tonnerre n'en finit pas de gronder, sans jamais claquer. Cristina étreint sa fille, lui sourit sans trembler. Une larme roule sur sa joue. Alessandra se cache dans la paille. Le chariot s'ébranle. Elle comprend enfin que le grondement du tonnerre qui approche n'est que le bruit maintenant assourdissant des roues des chariots qui convoient les Templiers. Elle couvre ses oreilles et ferme les yeux.

Lorsqu'elle les rouvre, elle se trouve sur une route ensoleillée de la campagne trévisane. Elle est saine et sauve. Pour le moment... Les derniers mots de sa mère résonnent à ses oreilles sans fin. « Fais comme Cassandra, ne cède rien ! »

← 1 →

MÉMOIRE ACCOMPLIE

Vous avez récupéré la Lance de Leonidas.

← 2 →

JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis (incluant l'XP du Boss Éliminé) et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc Mémoire Optionnelle M.A du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100 %, collez cet autocollant dans le bloc Mémoire Optionnelle M.A du Journal des Mémoires.

← 3 →

REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

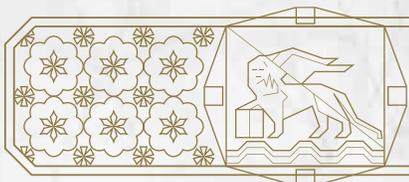
RAPPEL

Retirez la carte de Garde Rapprochée du plateau des Ennemis et rangez-la dans l'enveloppe M.A, puis remettez à sa place la carte d'Arbalétrier qui s'y trouvait avant cette Mémoire.

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc Mémoire Optionnelle M.A du Journal des Mémoires.

Vous pouvez maintenant reprendre la Campagne là où vous vous étiez arrêtés.





MÉMOIRE OPTIONNELLE † M.B

ATTENTION À LA FERMETURE DES PORTES

Bastiano avait l'habitude de traîner dans les bas-fonds de Venise avant son acceptation dans la Confrérie. C'est la raison pour laquelle il a été choisi pour sécuriser un ancien palais abandonné sur la lagune, qui permet aux gardes et aux Templiers de s'infiltrer dans le quartier du Repaire des Assassins.

Bastiano et les membres de son groupe doivent atteindre le cœur du palais sous haute surveillance, éliminer les ennemis et finalement en condamner l'accès grâce à un ancien mécanisme central qui commande les grilles.

I – MISE EN PLACE



- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté .
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

II – OUVREZ L'ENVELOPPE M.B

III – OBJECTIF



OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE

Condamner l'accès au palais.



SYNCHRO 100 % - UN LOUP PARI LES AGNEAUX

Bastiano doit rester incognito après 3 Tests de Détection. Note : placez 1 pion  sur sa carte pour chaque Test réussi.

IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide. **Bastiano (ou son Apprenti) doit participer à cette Mémoire.**



**ATTENTION !
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR
TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.**

MÉMOIRE M.B SYNCHRONISÉE

Bastiano et son groupe ont été d'une efficacité redoutable ! Le palais a été condamné, permettant à la Confrérie de développer son Repaire à Venise en toute sécurité. L'armure d'un ancien capitaine de la garde, sans doute cachée là par des brigands il y a des années, sera bien utile pour la suite des événements. Avant de quitter les lieux, Bastiano ne peut s'empêcher d'embrasser une dernière fois du regard la grande salle. Le palais est en ruines. La pluie qui cingle le bâtiment décrépi a fini par s'immiscer dans la charpente qui pourrit lentement. Le bruit de l'eau qui frappe la scène résonne dans la salle jusqu'à l'entrée. L'acoustique a toujours été le fort des architectes vénitiens. Dans la pénombre, les rangées de sièges capitonnés sont désormais les seuls spectateurs de la pièce tragique qui s'est jouée ici jadis...

Des cris retentissent sur la scène. Des rires éclatent de partout. La foule massée dans le théâtre est au bord de l'hystérie. Le jeune adolescent profite du vacarme pour entrer dans les coulisses. Il sait ce qu'il cherche : le masque d'Arlequin que lui avait promis Vito. Il enrage que celui-ci l'ait finalement offert à Giulietta, un amour d'un soir qui brille sur scène telle une étoile !

Bastiano finit par trouver la loge des artistes. Il s'y glisse incognito. La pièce est tellement sombre... Il allume une chandelle sur un chandelier. Le masque est là ! Alors qu'il observe la beauté simple de l'accessoire qui sert de visage au bouffon, la porte s'ouvre dans un grand fracas et projette Bastiano au sol. Giulietta s'arrête net, observe l'adolescent rouler à terre, prendre le masque et se précipiter vers la fenêtre. Mais ses yeux ont déjà quitté le voleur et sont comme captivés par la lueur de la chandelle qui est tombée au sol. Cette lueur qui s'étend, embrasant les costumes en un instant. Cette lueur qui se transforme en chaleur. Ce n'est qu'à cet instant qu'un cri perçant déchire le silence de l'entracte. « Au feu ! ».

Bastiano s'enfuit, son précieux trophée à la main. Lorsque le cri de Giulietta lui parvient, il se fige puis se retourne lentement, alors qu'une épaisse fumée sort de la fenêtre qu'il a empruntée pour fuir. Il baisse les yeux. Sa main est crispée sur le chandelier, celui qui portait la chandelle. Il comprend... Le feu !

Il revêt le masque d'Arlequin, se précipite vers les portes du théâtre pour aider les spectateurs à sortir. « Giulietta ! Giulietta ! ». Les acteurs crient à tue-tête... Elle n'est pas sortie !

Bastiano se tient devant la fenêtre qui vomit sa fumée noire. Il sait qu'il n'a pas d'autre choix. Il entre. Il est frappé par l'horreur du feu qui consume tout. Il cherche la jeune femme. Elle est prisonnière des flammes. Bastiano repousse une poutre en feu, libère Giulietta, inconsciente. Il la porte jusqu'à la fenêtre. Dehors, des bras se saisissent d'elle. Il s'apprête à sortir lorsqu'un rideau prend feu et s'effondre sur lui. Elle est sauvée ! Cette pensée efface la douleur de la morsure profonde du feu sur son visage. Le masque d'Arlequin se consume lui aussi.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense de l'enveloppe M.B et attribuez-la à un Assassin.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc Mémoire Optionnelle M.B du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100 %, collez cet autocollant dans le bloc Mémoire Optionnelle M.B du Journal des Mémoires.

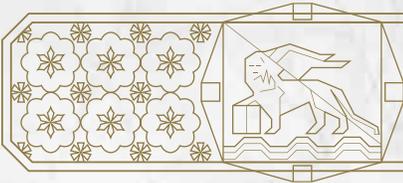


REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc Mémoire Optionnelle M.B du Journal des Mémoires.

Vous pouvez maintenant reprendre la Campagne là où vous vous étiez arrêtés.



MÉMOIRE OPTIONNELLE † M.C

† MON AMI BENEDETTO

Lorsque Claudio a été accepté dans la Confrérie, son Mentor lui a transmis un précieux fourreau de rapière pour qu'il n'oublie jamais ses origines et ses opinions. Il y a quelques semaines, alors que Claudio contrôlait les allées et venues d'une petite troupe de forains, il s'est fait dérober ce fourreau. La troupe a déguerpi avant qu'il ne s'en aperçoive et il n'a jamais pu remettre la main dessus.

Les informateurs de Claudio viennent de le prévenir que les forains ont été aperçus dans le quartier de Cannaregio. Il est temps de retrouver ce qui appartient à l'un des nôtres et de donner une bonne leçon à ceux qui pensent qu'on peut s'en prendre impunément à un membre de la Confrérie. Commençons par les localiser...

† I – MISE EN PLACE



- ♦ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ♦ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté .
- ♦ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

† II – OUVREZ L'ENVELOPPE M.C

† III – OBJECTIF



OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE

Synchronisez-vous du haut de la Tour pour faire apparaître votre cible puis Éliminez-la.



SYNCHRO 100% - UNE BELLE BROCHETTE

Pendant le même tour, Claudio doit Éliminer avec sa  :

- ♦ 2 Ennemis s'il est au Niveau I.
- ♦ 3 Ennemis s'il est au Niveau II.
- ♦ 4 Ennemis s'il est au Niveau III.
- ♦ 5 Ennemis s'il est au Niveau IV.

† IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

† V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide. **Claudio (ou son Apprenti) doit participer à cette Mémoire.**



ATTENTION !
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR
TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.

MÉMOIRE M.C SYNCHRONISÉE

L'ours s'est révélé un adversaire valeureux ! Le fourreau est de nouveau dans les mains de son propriétaire légitime et la ville est débarrassée d'une bande d'escrocs.

L'animal semble nous être reconnaissant de l'avoir libéré et Claudio paraît particulièrement ému de son sort.

Au son des chaînes que l'on jette dans le canal, Claudio ne peut s'empêcher de se remémorer le bruit d'autres chaînes...

Le soleil brûle les rameurs tel un essaim de tisons incandescents. Leurs rôles sont à peine couverts par le vacarme des lames qui se brisent sur la coque du navire, avant que ne retentisse le cliquetis assourdissant des chaînes qui rythme les efforts des esclaves.

L'argousin, chargé de surveiller les rameurs, hurle ses ordres, la bave aux lèvres, tel un chien enragé. An-Nâsir rame. Il lui semble avoir ramé toute sa vie. Pourtant, il y a quelques mois à peine, il était libre, riche et promis à un bel avenir de marchand d'épices. Chaque instant, il s'en veut de n'avoir pas su faire profil bas ce jour fatidique. Les Templiers ne le lui ont jamais pardonné. C'est toujours à lui qu'on impose les pires corvées. Il est toujours placé à l'avant du banc de nage, la position la plus pénible. Il ne compte plus les coups de fouet et les humiliations.

Il est le premier à apercevoir le grand mât au loin sur l'horizon, celui qu'on appelle arbre de mestre sur les galères de combat. Il sait qu'il sera puni s'il ne dit rien. Il sait qu'il sera méprisé s'il donne l'alerte. Résigné, il rame et observe discrètement le navire en approche, à la recherche d'un signe d'identification.

Le fouet qui s'abat soudain sur lui ne suffit pas à faire disparaître le large sourire de son visage marqué. L'argousin a bien compris que celui qui choisira plus tard de se prénommer Claudio a remarqué le pavillon portant le croissant de lune, mais qu'il n'a rien dit.

Les rameurs, soudain alertés par les cris des Templiers, réduisent la cadence, malgré les brimades. Le vaisseau, sans doute plein de pirates mamelouks, les rattrape inexorablement. La panique s'empare petit à petit du maigre équipage de l'Ordre, incapable de contraindre leurs esclaves à ramer ou même à prendre les armes pour les défendre.

Le choc est d'une rare violence : l'abordage s'est transformé en éperonnage. La coque de la galère s'est fracturée et les chaînes deviennent alors un danger mortel pour les esclaves. Claudio sent la morsure du métal sur ses poignets. Il imagine l'horreur qui risque de s'ensuivre alors que le sort de la galère est déjà scellé. Il sait qu'elle finira au fond de la Méditerranée...

Les grenadiers mamelouks s'avancent sans peur, franchissent la rambarde et empruntent l'éperon pour se jeter contre les quelques Templiers qui n'ont pas fui lâchement vers la poupe. Claudio, retenu par les chaînes,

tente de se libérer sans succès. La galère penche, l'eau s'engouffre dans les cales. Il faut se libérer à tout prix ! L'argousin est aux prises avec un Mamelouk. Voyant sa fin approcher, il s'apprête à plonger. Claudio l'intercepte de justesse. L'eau monte encore. Les hurlements de panique des esclaves encore attachés résonnent à ses oreilles comme les cris des mécréants aux portes d'Al Jahîm, l'enfer qui leur est réservé.

Claudio ne peut plus tergiverser. Il étire l'argousin de toute la puissance de ses bras de rameur. Il ne faut que quelques secondes pour que celui-ci perde connaissance, libérant ainsi les clés du cadenas qui retient les chaînes des esclaves. Il est sain et sauf, mais beaucoup ont péri, ennemis comme frères de galère. Le bruit des chaînes résonnera dans sa tête à jamais.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense de l'enveloppe M.C et attribuez-la à un Assassin.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis (incluant l'XP du Boss Éliminé) et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc Mémoire Optionnelle M.C du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100 %, collez cet autocollant dans le bloc Mémoire Optionnelle M.C du Journal des Mémoires.

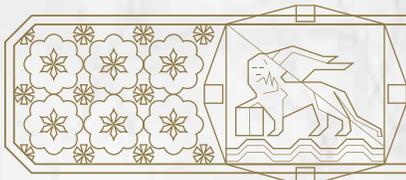


REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc Mémoire Optionnelle M.C du Journal des Mémoires.

Vous pouvez maintenant reprendre la Campagne là où vous vous étiez arrêtés.



MÉMOIRE OPTIONNELLE ✦ M.D

✦ UN HÉRITAGE ENCOMBRANT

Quelques années plus tôt, Dariâ a appris par sa mère qu'elle pourrait être une descendante du célèbre explorateur Marco Polo. Mais, d'après ses recherches, l'héritage de ce dernier fut dispersé après la mort du dernier membre connu de la famille, il y a près d'un siècle. Il y a quelques semaines, Dariâ a découvert que le testament de Marco Polo n'aurait pas été dévoilé dans son intégralité. Après avoir graissé la patte d'un prêtre, elle a pu localiser son testament au Vatican.

Nous nous mettons en route pour le siège épiscopal dans l'espoir que le testament fasse mention d'une aïeule de Dariâ.

Là, le prêtre véreux nous indique que le testament serait détenu par un membre influent de la garde romaine, un certain Nattaniele Drachetti. Il va nous falloir ruser pour accéder à ses appartements et dérober le testament.

✦ I – MISE EN PLACE

Note : si vous possédez l'extension Assassin's Creed®: Roma, vous pouvez utiliser des tuiles de cette extension pour mettre en place ce Terrain.



- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté 🟩.
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE M.D

✦ III – OBJECTIFS

OBJECTIFS DE CETTE MÉMOIRE



1. Un Assassin doit d'abord actionner le mécanisme permettant d'ouvrir le passage secret. 🟡 Révélez ensuite la carte 🟩.



2. Puis cet Assassin ou un autre doit récupérer le testament.



SYNCHRO 100 % - ÉLÉMENTAIRE MA CHÈRE DARIÂ

Pendant TOUS les tours de cette Mémoire, Dariâ ne doit pas utiliser la capacité spéciale sur sa carte Assassin.

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire.

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

Placez vos Assassins sur la case contenant la Station de Voyage Rapide. **Dariâ (ou son Apprentie) doit participer à cette Mémoire.**



**ATTENTION !
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR
TERMINÉ CETTE MÉMOIRE AVEC SUCCÈS.**

MÉMOIRE M.D SYNCHRONISÉE

Cette cache contenait bien une copie d'une partie du testament du célèbre explorateur ! Malheureusement, les pages concernant sa descendance sont manquantes... Ce n'est pas cette fois que nous saurons si Dariâ peut légitimement se prévaloir d'un lien avec Marco Polo.

Mais, dans le réduit qui abritait les pages du manuscrit, Dariâ remarque une trappe secrète. Lorsqu'elle l'ouvre, elle découvre un mot griffonné sur un morceau de parchemin. Dans sa langue natale, il est écrit « Ma très chère Dariâ, peu importe qui sont tes aïeux, tu n'as besoin de personne pour prendre la mer et explorer à ton tour. »

Le mot est posé à côté d'une magnifique arbalète et d'un superbe ouvrage de navigation ! En se saisissant du livre, l'odeur de peau tannée et d'encre qui en émane plonge Dariâ dans le souvenir du parcours qui l'a menée jusqu'ici...

Dariâ est née à Shiraz, en Perse, qui était alors au cœur de l'empire de Tamerlan. Fille unique d'une calligraphe, elle n'a jamais connu son père, ce qui ne l'a pas empêchée de connaître une enfance heureuse au sein d'une famille élargie d'artisans du livre. Elle baigne, son enfance durant, dans l'odeur des cuirs tannés, des encres, des produits utilisés pour fabriquer le papier et développe un amour pour tous les livres.

Brillante et curieuse de tout, elle apprend à lire et à écrire dès son plus jeune âge. Elle apprend par cœur de nombreux ouvrages de poètes, philosophes et savants de toutes époques et régions.

Passionnée par les récits des explorateurs, son arrière-grand-père lui offre pour son douzième anniversaire une magnifique édition du Livre des Merveilles, le récit des voyages de Marco Polo. Dariâ lui en est follement reconnaissante. Lorsqu'elle a terminé de lire l'ouvrage, sa mère lui laisse entendre que le célèbre explorateur serait son aïeul et la jeune fille en ressent aussitôt une immense fierté. Elle a alors une révélation : un jour, elle sera exploratrice !

Sa mère, bien qu'effrayée par la perspective de voir sa fille risquer sa vie aux quatre coins du monde, la soutient et la prépare. Dariâ développe progressivement sa propre philosophie. Éprise de liberté, elle observe les vagues de tyrannie qui s'abattent sur le monde autour d'elle et se promet de défendre le libre arbitre contre l'ordre établi. Sa mère, sentant le danger que représentent les opinions de sa fille, cherche à la protéger. C'est ainsi, de rencontres en contacts occultes, qu'elle parvient à attirer l'attention de la Confrérie.

Dariâ y est recrutée à l'âge de 16 ans et en épouse immédiatement la cause. Après un entraînement intensif, elle poursuit ses investigations sur son ancêtre et comprend qu'elle est en droit de revendiquer une partie de son héritage qui fut dispersé après la mort du dernier représentant connu de la famille à Venise en 1425. Plus qu'un héritage matériel, qu'il serait illusoire de réclamer, elle revendique la légitimité du grand explorateur afin de passer outre les discriminations et préjugés liés à sa condition de femme.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense de l'enveloppe M.D et attribuez-la à un Assassin.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP des pions Objectif accomplis et des Coffres ramassés, puis inscrivez le résultat dans le bloc Mémoire Optionnelle M.D du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience et entourez la case correspondante.



Si vous avez accompli la Synchro 100 %, collez cet autocollant dans le bloc Mémoire Optionnelle M.D du Journal des Mémoires.



REPAIRE – ÉTAPE DE RÉOLUTION

Retournez au Repaire pour récolter les bénéfices de chaque Bâtiment.

Inscrivez ensuite le numéro du  Contrat (accompli ou non) qui était sur le dessus de la pile et cochez la case correspondante dans le bloc Mémoire Optionnelle M.D du Journal des Mémoires.

Vous pouvez maintenant reprendre la Campagne là où vous vous étiez arrêtés.

✦ JOURNAL DES MÉMOIRES ✦

1	2	3	4	5
10	9	8	7	6
11	12	13	14	15
20	19	18	17	16
21	22	23	24	25 III
30	29	28	27	26
31	32	33	34	35
40	39	38	37	36
41	42	43	44	45
50	49	48	47	46
51	52	53	54	55 III
60	59	58	57	56
61	62	63	64	65
70	69	68	67	66
71	72	73	74	75
80	79	78	77	76
81	82	83	84	85
90	89	88	87	86
91	92	93	94	95 III
100	99	98	97	96
101	102	103	104	105
110	109	108	107	106
111	112	113	114	115
120	119	118	117	116
121	122	123	124	125 IV
130	129	128	127	126
131	132	133	134	135
140	139	138	137	136
141	142	143	144	145
150	149	148	147	146
151	152	153	154	155
160	159	158	157	156
161	162	163	164	165
170	169	168	167	166
171	172	173	174	175

➤ MÉMOIRE 0.1

XP :
Tentatives : 1 2



➤ MÉMOIRE 3.3

XP :
Tentatives : 1 2
☛ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 0.2

XP :
Tentatives : 1 2



➤ MÉMOIRE 3.4

XP :
Tentatives : 1 2
☛ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 0.3

XP :
Tentatives : 1 2



➤ MÉMOIRE 3.5

XP :
Tentatives : 1 2
☛ : oui non



➤ MÉMOIRE 0.4

XP :
Tentatives : 1 2



➤ MÉMOIRE 4.1

XP :
Tentatives : 1 2



➤ MÉMOIRE 1.1

XP :
Tentatives : 1 2
☛ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 4.1-A

XP :
Tentatives : 1 2
☛ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 1.2

XP :
Tentatives : 1 2
☛ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 4.2

XP :
Tentatives : 1 2
☛ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 1.3

XP :
Tentatives : 1 2
☛ accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 4.3

XP :
Tentatives : 1 2
☛ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 2.1

XP :
Tentatives : 1 2
☛ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 4.4

XP :
Tentatives : 1 2
☛ accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 2.2

XP :
Tentatives : 1 2
☛ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 4.5

XP :
Tentatives : 1 2
☛ : oui non



➤ MÉMOIRE 2.3

XP :
Tentatives : 1 2
☛ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE OPTIONNELLE M.A

XP :
Tentatives : 1 2
☛ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 2.4

XP :
Tentatives : 1 2
☛ accompli : oui non



➤ MÉMOIRE OPTIONNELLE M.B

XP :
Tentatives : 1 2
☛ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 3.1

XP :
Tentatives : 1 2
☛ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE OPTIONNELLE M.C

XP :
Tentatives : 1 2
☛ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 3.2

XP :
Tentatives : 1 2
☛ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE OPTIONNELLE M.D

XP :
Tentatives : 1 2
☛ Contrat accompli : oui non



Si vous atteignez 175 XP, collez cet autocollant ici :



➤ REPAIRE



✦ JOURNAL DES MÉMOIRES ✦

1	2	3	4	5
10	9	8	7	6
11	12	13	14	15
20	19	18	17	16
21	22	23	24	39
30	29	28	27	26
31	32	33	34	35
40	39	38	37	36
41	42	43	44	45
50	49	48	47	46
51	52	53	54	III
60	59	58	57	56
61	62	63	64	65
70	69	68	67	66
71	72	73	74	75
80	79	78	77	76
81	82	83	84	85
90	89	88	87	86
91	92	93	94	III
100	99	98	97	96
101	102	103	104	105
110	109	108	107	106
111	112	113	114	115
120	119	118	117	116
121	122	123	124	IV
130	129	128	127	126
131	132	133	134	135
140	139	138	137	136
141	142	143	144	145
150	149	148	147	146
151	152	153	154	155
160	159	158	157	156
161	162	163	164	165
170	169	168	167	166
171	172	173	174	175

Si vous atteignez 175 XP, collez cet autocollant ici :



➤ MÉMOIRE 0.1

XP :
Tentatives : 1 2



➤ MÉMOIRE 0.2

XP :
Tentatives : 1 2



➤ MÉMOIRE 0.3

XP :
Tentatives : 1 2



➤ MÉMOIRE 0.4

XP :
Tentatives : 1 2



➤ MÉMOIRE 1.1

XP :
Tentatives : 1 2
☉ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 1.2

XP :
Tentatives : 1 2
☉ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 1.3

XP :
Tentatives : 1 2
☉ accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 2.1

XP :
Tentatives : 1 2
☉ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 2.2

XP :
Tentatives : 1 2
☉ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 2.3

XP :
Tentatives : 1 2
☉ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 2.4

XP :
Tentatives : 1 2
☉ accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 3.1

XP :
Tentatives : 1 2
☉ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 3.2

XP :
Tentatives : 1 2
☉ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 3.3

XP :
Tentatives : 1 2
☉ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 3.4

XP :
Tentatives : 1 2
☉ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 3.5

XP :
Tentatives : 1 2
☉ : oui non



➤ MÉMOIRE 4.1

XP :
Tentatives : 1 2



➤ MÉMOIRE 4.1-A

XP :
Tentatives : 1 2
☉ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 4.2

XP :
Tentatives : 1 2
☉ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 4.3

XP :
Tentatives : 1 2
☉ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 4.4

XP :
Tentatives : 1 2
☉ accompli : oui non



➤ MÉMOIRE 4.5

XP :
Tentatives : 1 2
☉ : oui non



➤ MÉMOIRE OPTIONNELLE M.A

XP :
Tentatives : 1 2
☉ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE OPTIONNELLE M.B

XP :
Tentatives : 1 2
☉ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE OPTIONNELLE M.C

XP :
Tentatives : 1 2
☉ Contrat accompli : oui non



➤ MÉMOIRE OPTIONNELLE M.D

XP :
Tentatives : 1 2
☉ Contrat accompli : oui non



➤ REPAIRE



