



CREED VS CROWS

LIVRET DE RÈGLES
ET MISSIONS

CONTENU DE LA BOÎTE



Carestia



Pestilenza



Cesare Borgia



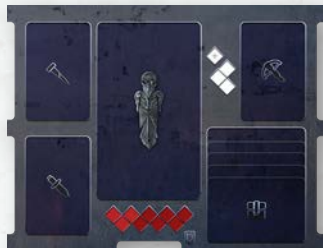
Morte



Guerra



8 Automates



2 plateaux de Crows

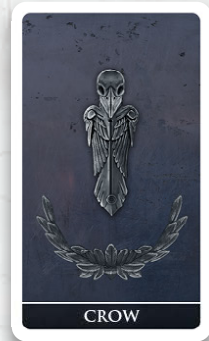


8 petites tuiles et 2 moyennes

33 GRANDES CARTES

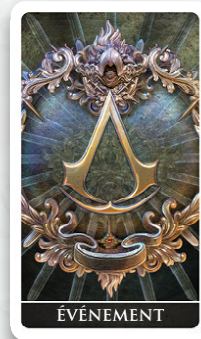


ASSASSIN

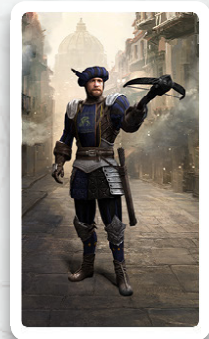


CROW

Cartes Assassin et cartes Crow



Cartes
Évènement

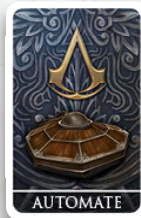


Cartes
Garde / Boss

59 PETITES CARTES



Cartes Objectif
Secret



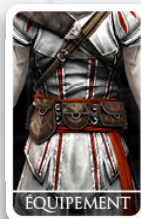
Cartes
Automate



Cartes Initiative
(3 avec et 3 sans)



Cartes Coffre



Cartes
Équipement



Cartes Lame Secrète
(2 pour les Assassins
et 2 pour les Crows)



1 livret de règles
et missions



4 dés de Crows



4 bases de couleurs



1 lame d'Initiative

➤ AVANT DE COMMENCER

Pour jouer avec cette extension, vous devez d'abord avoir joué les Mémoires 0.1 à 0.4 d'*Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice*, et donc maîtriser les points de règles 1 à 33, ainsi que le point 45.

➤ INTRODUCTION

Cette extension compétitive oppose un petit groupe d'Assassins à une faction secrète de l'Ordre du Temple créée par Cesare Borgia, les Crows, lors d'une hypothétique série de confrontations pour le contrôle d'une région de Vénétie. Un ou deux joueurs contrôlent deux Assassins qui s'opposent à deux Crows contrôlés par un ou deux joueurs adverses.

Toutes les Missions sont indépendantes les unes des autres et vous pouvez les jouer dans l'ordre de votre choix. *Note : vous ne conservez aucun équipement entre chaque partie, les personnages n'évoluent pas, etc.*

➤ C1/ BUT DU JEU


Vous gagnez immédiatement dès que :

- ◆ Vous détruisez la Tour adverse.
- OU**
- ◆ Vous avez Éliminé les 4 Personnages de la faction adverse.

Si aucune de ces conditions ne se produit avant la fin du 5^e tour de jeu, vous serez départagés en comptant les points d'XP récoltés par chaque faction.

➤ C2/ RÈGLES

Les règles d'*Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice* s'appliquent à cette extension, à l'exception des règles suivantes et de quelques autres détaillées dans les prochains points de règles :

- ◆ Par souci de simplicité, nous utiliserons « le joueur » au singulier, bien qu'il soit possible de jouer à cette extension à trois ou quatre joueurs.
- ◆ « Adversaire » désigne tout membre de la faction adverse (Assassin ou Crow). « Ennemi » désigne uniquement les Gardes et les Boss (pas vos Adversaires). « Allié » désigne tout membre de votre faction.
- ◆ Les cartes Équipement et Coffre ramassées sur le Terrain doivent être placées face cachée quand elles sont sur l'emplacement  du plateau de votre Personnage. *Note : les cartes déposées sur les autres emplacements sont placées face visible.*
- ◆ Lorsqu'un de vos Personnages est attaqué ou subit un Test de Détection, c'est le joueur adverse qui lance les dés.

- ◆ Vous devez Éliminer tout Adversaire (et tout Ennemi) sur votre case si vous êtes recherché-e et que vous souhaitez effectuer l'une des actions suivantes : fouiller 1+ Corps, récupérer le contenu d'un Coffre, escalader une Tour ou entrer dans une Cache.
- ◆ Vous ne pouvez pas vous Synchroniser en haut d'une Tour, mais vous pouvez l'escalader, y compris si vous transportez un Automate.

➤ C3/ LES CROWS

Les Crows sont contrôlés avec les mêmes règles que les Assassins (furtivité, actions, etc.).

LES CROWS

Ce petit groupe de féroces Templiers a pour vocation de lutter contre les Assassins avec leurs propres méthodes.

Formés à la manière de véritables contre-Assassins, les Crows sont des spécialistes en techniques de déguisement, d'infiltration et bien entendu d'assassinat. Tous portent des vêtements et accessoires qui évoquent leur animal fétiche, le corbeau. D'ailleurs leur ancien chef, Sirius Favero, était surnommé il corvo (le corbeau). Pour tenter de préserver leur anonymat, ils utilisent les noms des 4 Cavaliers de l'Apocalypse.

Les Assassins vont devoir affronter les quatre Crows dirigés par Cesare Borgia dont le redoutable Matteo Favero, fils du chef historique des Crows.

➤ C4/ INITIATIVE

Afin de déterminer la faction qui a l'Initiative, un joueur prend la lame d'Initiative, puis, en gardant ses bras sous la table, la place secrètement dans sa manche droite ou gauche en laissant dépasser la pointe.

Le joueur adverse doit deviner à quel bras est attachée la lame d'Initiative. S'il réussit, il a l'Initiative pour le premier tour de jeu. Dans le cas contraire, elle va au joueur adverse.

Le joueur qui a l'Initiative :

- ◆ Choisit quelle faction il va contrôler : les Assassins ou les Crows.
- ◆ Commence à jouer au début d'un tour de jeu.
- ◆ S'il y a des choix à faire pour les Ennemis, c'est lui qui décide. *Par exemple, 2 Gardes sont sur une case et l'un d'eux doit Poursuivre un Adversaire, c'est le joueur qui a l'Initiative qui décide quel Garde Poursuivra.*
- ◆ À la fin du tour, il donne la lame d'Initiative au joueur adverse qui l'aura pour le tour suivant.

➤ C5/ MISE EN PLACE

Les éléments avec un numéro dans un carré bleu [0] proviennent de la boîte d'*Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice*. Ceux dont le numéro est dans un carré blanc [0] sont à prendre dans la boîte de cette extension.

PILES DE CARTES

Mélangez les cartes Événement [1], conservez-en 5 et formez la pile Événement. *Note : laissez les autres cartes dans la boîte de jeu (elles ne seront pas utilisées pour cette partie).*

Mélangez les cartes Coffre puis formez la pile de Coffres [2].

Mettez de côté les 4 cartes Équipement « armure Romaine », puis mélangez les cartes restantes afin de former la pile d'Équipements [3].

Mélangez les cartes Objectifs Secrets puis formez la pile d'Objectifs Secrets [4].

LEADERS & OBJECTIFS SECRETS

- ◆ Placez la carte [15] et la figurine [17] de votre Leader proches de vous (Ezio Auditore avec les Assassins, Cesare Borgia avec les Crows).
- ◆ Chaque faction tire ensuite 2 cartes Objectif Secret [4], les consulte et les place **face cachée** de son côté de la table [16].

SÉLECTION DES ASSASSINS / CROWS

Placez devant vous les 2 plateaux des Assassins [5] ou des Crows [39] selon votre faction. Sur chaque plateau : placez 3 [7] et 3 [11], ainsi qu'1 [12].

- ◆ Attribuez à chaque faction 2 des 4 Armures Romaines mises de côté précédemment. Placez-les dans l'emplacement [7] de chaque plateau de Personnage et ajoutez 1 [8] sur chaque plateau pour cette armure.
- ◆ Chaque faction tire ensuite 4 cartes Équipement [3], en conserve 2 **face cachée** sur le(s) plateau(x) de son choix [6] et défausse les 2 autres.
- ◆ Choisissez 2 cartes Personnage de votre faction et placez-les **face cachée** sur chaque plateau. [8]
- ◆ Placez 1 carte de *Lame Empoisonnée* de votre faction [10] sur chacun de vos plateaux.
- ◆ La faction qui a l'Initiative prend les 3 cartes « Avec Initiative » [40]. L'autre faction prend les 3 cartes « Sans Initiative » [9] et les répartit sur ses 2 plateaux.
- ◆ Entre les 2 plateaux, placez vos 4 figurines d'Automates [14] pour former votre Réserve d'Automates. Créez votre pile d'Automates avec les 4 cartes d'Automates placées **face cachée** [13] (mélangez ces 4 cartes).
- ◆ Le joueur qui a l'Initiative place devant lui la lame d'Initiative [41].

RÉSERVE D'ENNEMIS

Constituez la Réserve d'Ennemis avec les 30 figurines d'Arbalétriers [20] et les 10 figurines de Traqueurs [21].

PLATEAU DES ENNEMIS

Posez le plateau de la boussole [32] et le plateau des Ennemis [33]. Placez-y : 1 pion État d'Alerte côté [34], les 8 cartes de Renfort des Ennemis [35], la carte de Garde Arbalétrier [37] et la carte de Traqueur [36].

DÉS ET BASES ROUGES

Placez tous les dés [23] entre les joueurs et les 4 dés des Crows [42] proches du joueur qui les contrôle. Placez les bases rouges [38] à proximité des joueurs.

TERRAIN

- ◆ Choisissez une Mission dans ce livret et mettez en place son Terrain.
- ◆ Prenez les tuiles de rues (petites et moyennes) dont vous aurez besoin [18][19], puis les tuiles de toit [24] et d'intérieur [26].
- ◆ Placez ensuite les figurines d'échelles [25], de Coffres [28], de socles d'Objectif [29] et les pions nécessaires [27].
- ◆ Placez 8 [31] sur les emplacements dédiés des 2 Tours [31].

IMPORTANT

Une fois que vous aurez mis en place le Terrain de votre première Mission, revenez ici pour poursuivre la lecture des règles spécifiques à cette extension.

DÉBUTER

Une fois que tout est en place, révélez les cartes de vos Personnages sur vos 2 plateaux. Placez leur figurine sur une des quatre cases au pied de leur Tour dans l'ordre suivant :

1. Le joueur qui a l'Initiative place 1 figurine [30].
2. Le joueur adverse place ses 2 figurines [22].
3. Celui qui a l'Initiative place sa seconde figurine [30].

Note : toute figurine placée sur une case contenant 1+ Ennemi doit effectuer un Test de Détection.



✦ C6/ TOUR DE JEU




Cette extension apporte quelques changements dans le déroulement du tour de jeu :

PHASE ÉVÉNEMENT

Voir point C8.

PHASE DES ASSASSINS / CROWS

1. ÉTAPE 1/2 DE LA FACTION AVEC INITIATIVE


Ce joueur joue les  de son 1^{er} Personnage. Son 2^e Personnage ne peut pas encore jouer ses 3  mais il peut utiliser 1  économisé.


2. ÉTAPE DE LA FACTION SANS INITIATIVE


L'autre joueur joue les  de ses 2 Personnages.

3. ÉTAPE 2/2 DE LA FACTION AVEC INITIATIVE

Ce joueur joue les  de son 2^e Personnage.

Note : son 1^{er} Personnage peut également utiliser 1  économisé à ce moment-là.



Vous ne pouvez pas utiliser de  économisé pendant une étape où le joueur adverse joue ses Personnages, sauf pour réagir après une attaque (voir l'encadré ci-dessous).



Note : si vous avez l'Initiative et que vous voulez effectuer une Attaque Coordinée, un de vos Personnages doit utiliser 1  économisé.



PHASE DES ENNEMIS

- ◆ Pendant l'étape de Renfort des Ennemis, le joueur qui a l'Initiative place les Gardes.

UTILISER 1 APRÈS UNE ATTAQUE

Chaque fois qu'un de vos Personnages survit à l'attaque d'un Adversaire, de son Leader ou d'un Automate adverse (voir point C10), vous pouvez interrompre le joueur adverse et utiliser 1 des 3  ou 1  économisé du Personnage attaqué pour effectuer 1 action de votre choix.






- ◆ S'il n'y a pas assez de figurines de Gardes dans la Réserve d'Ennemis pour tous les placer lors d'une étape de Renfort, la partie n'est pas un échec. Dans ce cas, le joueur qui a l'Initiative décide par quelles Entrées arriveront les Ennemis disponibles.
- ◆ Un  économisé peut être utilisé entre chacune des étapes des Ennemis selon les règles habituelles. **Tout  joué pendant cette phase ne peut pas être utilisé pour attaquer 1+ Adversaire ni la Tour adverse.**

- ◆ Si les 2 factions veulent utiliser leurs  économisés au même moment pendant la phase des Ennemis, celui qui a l'Initiative décide dans quel ordre chaque  est joué.

PHASE DE FIN DE TOUR


- ◆ À la fin du tour, le joueur qui n'avait pas l'Initiative récupère la lame d'Initiative : il aura l'Initiative pour le prochain tour de jeu.

✦ C7/ TOURS

Chaque faction possède sa propre Tour. Chaque Tour possède 8 points de structure représentés par des  placés sur la Tour. Dès qu'une Tour perd son dernier , elle est détruite et la faction adverse gagne **immédiatement** la partie. Seuls certains Automates ou les Bombes Explosives (cartes Équipement) permettent d'endommager une Tour. *Note : elle ne peut pas être endommagée par des armes ,  et .*


✦ C8/ ÉVÉNEMENTS

Le joueur qui a l'Initiative tire 1 carte Événement, il la lit à voix haute et décide **avant** de la jouer s'il la conserve ou s'il la donne au joueur adverse. Le texte dans la partie « Vous » de la carte s'applique au joueur qui a la carte en main, la partie « Joueur adverse » concerne le joueur adverse. Chaque joueur doit jouer le texte qui le concerne sur cette carte au moment indiqué.



LIVRAISON 30 SECONDES

VOUS 1 de vos Personnages, n'importe où sur le Terrain, peut immédiatement dépenser 3  pour prendre 1 carte et 1 figurine d'Automate de sa Réserve.

JOUEUR ADVERSE Pendant ce tour, 1 de vos Personnages ignore toute  suite à 1+ attaque de Gardes.

✦ C9/ OBJECTIFS SECRETS

Chaque faction commence la partie avec 2 Objectifs Secrets qui sont facultatifs. Chaque Objectif Secret accompli apportera des points d'XP supplémentaires à la fin de la partie.

✦ C10/ AUTOMATES



AUTOMATES

Lorsque Leonardo da Vinci a été forcé à créer des machines de guerre pour les Borgia en 1499, son génie créatif a pris le dessus et il a inventé tout un système d'automates de combat - encore théorique à cette époque - que l'on peut en quelque sorte régler à l'avance pour qu'ils parcourent une certaine distance avant de déclencher la bombe qu'ils abritent.

Pris de remords, il a réussi à cacher ses plans, mais les Borgia ont pu finalement mettre la main dessus et les ont confiés aux Favero, qui ont réussi à les mettre au point. Heureusement, la Confrérie a elle aussi réussi à créer des prototypes fonctionnels grâce à Leonardo.



NOUVELLES ACTIONS : PRENDRE ET PLACER UN AUTOMATE (1 🎲)

Chaque faction dispose d'une Réserve de 4 Automates. Un Assassin/Crow sur une des 4 cases en contact avec sa Tour peut dépenser 1 🎲 pour prendre 1 Automate. Placez alors 1 figurine d'Automate à cheval sur le socle de la figurine du Personnage. Puis déterminez le type de bombe placée à l'intérieur en tirant 2 cartes Automate dans votre pile d'Automates. Choisissez 1 de ces cartes et placez-la sur un des cinq emplacements 🎲 du plateau de l'Assassin/Crow face cachée, à condition qu'il n'y en ait pas déjà une, puis remettez l'autre carte sous la pile d'Automates.

L'Assassin/Crow se déplace avec l'Automate jusqu'à ce qu'il décide de le placer sur sa case pour 1 🎲, avec la carte de l'Automate placée à proximité face cachée. L'effet et les cases touchées par l'explosion sont indiqués sur la carte de l'Automate.

Vous ne pouvez pas reprendre un Automate placé sur le Terrain par vous ou par votre adversaire.

Note : vous pouvez placer un Automate même si vous êtes recherché-e et qu'1+ Ennemi ou Adversaire se trouve sur votre case.

Rappel : il est possible d'escalader une Tour en transportant un Automate.

EXPLOSION D'UN AUTOMATE

Un Automate explose 🌋 quand la condition inscrite sur sa carte se réalise. Par exemple dès qu'1+ Ennemi ou Adversaire entre sur la case où il se trouve.

IMPORTANT

Si l'explosion (🌋) d'un Automate doit être déclenchée par 1+ Ennemi pendant l'étape de Déplacement des Ennemis, attendez qu'ils se soient **tous** déplacés avant de la déclencher.

Révélez alors la carte de l'Automate et appliquez l'effet de l'explosion sur toutes les cases rouges ou vertes du schéma de la carte. Si les cases sont vertes, l'explosion libère un gaz qui touche également celles séparées par un mur, ce qui n'est pas le cas pour les rouges.



Les différentes aires d'explosion des Automates.

TOUT Personnage, incluant les Alliés et ceux qui sont incognito, sur une case touchée par 🌋 subit les dommages indiqués à droite du symbole 🗿. De même, toute Tour en contact avec 1+ case touchée par 🌋 subit les dommages indiqués à droite du symbole 🏰. Si un Automate explose sur plusieurs cases en contact avec une Tour, elle ne subit qu'1 seule fois les dommages.

Exemple : Bastiano a placé un Automate Suicidio sur une case au pied de la Tour des Crows. Le Crow Carestia entre dessus, ce qui déclenche son explosion. L'aire d'explosion affecte plusieurs cases (entourées en rouge) : le joueur qui contrôle les Crows lance 1 dé 🎲 et ajoute 1 🌟 pour sa Tour (1 seule fois bien que la Tour soit en contact avec 3 cases touchées), il lance aussi 1 dé 🎲 et ajoute 1 🌟 pour son Personnage (Carestia). Le joueur qui contrôle les Assassins doit également lancer 1 dé 🎲 et ajouter 1 🌟 pour Bastiano qui est lui aussi dans l'aire d'explosion.



Le propriétaire défausse ensuite la carte et la figurine de l'Automate.

Note : 2 Assassins ou 2 Crows sur la même case peuvent s'échanger un Automate aux mêmes conditions qu'un échange d'Équipement.

➤ C11/ FURTIVITÉ

- ◆ Si vous entrez sur une case avec 1+ Personnage de la faction adverse, effectuez simultanément 1 Test de Détection pour chaque Personnage des deux factions. *Rappel : vous lancez les dés 🎲 pour les Tests de Détection de vos Adversaires.*
- ◆ Si un Assassin/Crow devient recherché à cause d'un Adversaire, l'État d'Alerte est déclenché.
- ◆ Si 1+ Ennemi se trouve sur une case où a lieu un Test de Détection entre 1+ Assassin et 1+ Crow, chaque faction effectue 1 seul Test de Détection pour l'ensemble (Adversaires et Ennemis).
Exemple : un Assassin se déplace sur une case contenant 2 Gardes et 1 Crow. Il effectue 1 Test de Détection : le joueur adverse lance 3 dés 🎲 (1 pour chaque Garde + 1 pour le Crow). Le résultat d'un des dés est 🎯 : l'Assassin est recherché. Le Crow subit également 1 Test de Détection (1 dé 🎲) à cause de l'Assassin qui est entré sur sa case.
- ◆ Un Assassin/Crow recherché qui entre sur une case avec 1+ Adversaire reste recherché.

➤ C12/ COMBAT

COMBAT ENTRE ASSASSINS ET CROWS

Vous pouvez attaquer un Personnage de la faction opposée **uniquement** s'il est recherché. Lancez vos dés 🎲, puis choisissez comment allouer les 🎯 éventuelles entre les Personnages recherchés adverses sur la case visée.

Note : si vous attaquez avec une arme 🗡️ ou 🏹, ignorez toute ✂️ sur les dés 🎲.

Rappel : les Assassins/Crows recherchés ET incognito peuvent être touchés par l'explosion d'un Automate.

COMBAT IMPLIQUANT LES DEUX FACTIONS ET LES ENNEMIS

Si un joueur vise une case avec 1+ Personnage adverse recherché et 1+ Ennemi, il doit choisir comment répartir les dés 🎲 avant de les lancer.

Si 1+ Ennemi attaque une case où se trouvent 1+ Assassin recherché et 1+ Crow recherché, répartissez équitablement les dés 🎲 entre eux avant de les lancer. Si un partage égal n'est pas possible, le joueur qui a l'Initiative décide comment attribuer le ou les dés 🎲 restants.

Lorsque vous attaquez une case contenant 1+ Ennemi, si vous obtenez 1+ ✂️, les Ennemis restants sur la case visée Ripostent.

PERSONNAGE ÉLIMINÉ

Un Assassin/Crow qui perd son dernier 🎲 est **immédiatement** Éliminé. Dès que cela se produit :

- ◆ Retirez immédiatement sa figurine et sa 🎲 du jeu.
- ◆ Donnez sa carte au joueur qui l'a Éliminé (pour le décompte d'XP à la fin de la partie).
- ◆ S'il transportait un Automate, défaussez sa figurine et sa carte sans la révéler.
- ◆ S'il avait placé un Automate qui n'a pas encore explosé, ce dernier reste en place, prêt à exploser.
- ◆ Retirez le 🎲 économisé de son plateau s'il en possédait un.

Le Personnage Éliminé est définitivement retiré du jeu et remplacé par un autre Personnage disponible de sa faction. Vous disposez seulement de 4 Personnages jouables pour chaque partie. *Rappel : si vos 4 Personnages sont Éliminés, vous perdez immédiatement la partie.*

Le nouveau Personnage apparaîtra lors du prochain tour de jeu sur une des 4 cases au pied de sa Tour au moment où son propriétaire décidera de le jouer. Si la case d'arrivée contient 1+ Ennemi et/ou Adversaire, effectuez 1 Test de Détection. Le nouveau Personnage arrive en jeu avec ses 3 🎲 et les 🎲 de son armure, 3 🎲 ainsi que tout l'Équipement présent sur son plateau.

➤ C13/ FIN DE PARTIE

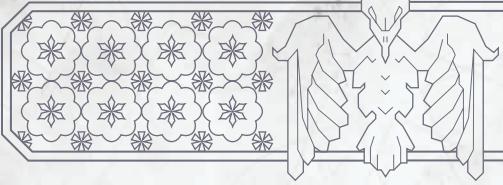
À la fin du 5^e tour de jeu, si aucun joueur n'a réussi à détruire la Tour adverse ni à Éliminer ses 4 Adversaires, la partie est terminée. Comptez les points d'XP pour déterminer qui est le vainqueur :

- ◆ Chaque 🎲 retiré à la Tour adverse = 1 XP.
- ◆ Chaque Objectif accompli = la valeur d'XP indiquée au dos du pion Objectif.
- ◆ Chaque Coffre ouvert = 1 XP.
- ◆ Chaque Adversaire Éliminé (par votre faction, par les Ennemis ou par un Automate) = 2 XP.

En cas d'égalité, le joueur qui n'avait pas l'Initiative en début de partie est déclaré vainqueur.







1 ✦ CE QUI SE PASSE DANS LA TOUR RESTE DANS LA TOUR

L'influence des Crows dans la région ne cesse de grandir. C'est sans doute grâce à leurs méthodes pour le moins odieuses, comme le chantage et les menaces constantes de pillage et de violence.

Des documents détaillant certaines de ces méthodes ont été identifiés par les Assassins. S'ils mettaient la main dessus et les rendaient publics auprès des alliés des Templiers, certains pourraient reconsidérer leur alliance avec les Crows.

✦ II – OBJECTIFS



Assassins : accomplissez les Objectifs avant les Crows afin d'exposer leurs méthodes douteuses.

Crows : récupérez les documents avant que les Assassins puissent s'en saisir.

Rappel : vous remportez également la partie si vous détruisez la Tour adverse ou si vous parvenez à Éliminer tous vos Adversaires.

✦ I – MISE EN PLACE



2x 4x 4x 4x 4x



2 ✦ FRÈRES D'ARMES

Assassins et Crows ont eu vent de l'existence de caches d'armes dans un village fortifié. Après avoir investi les lieux, les deux factions doivent détruire le plus grand nombre d'armes possible afin d'empêcher l'autre faction de s'en emparer.

Les informateurs font mention d'arbalètes, de hallebardes mais surtout d'un canon !

✦ II – OBJECTIFS



Détruisez l'entrepôt qui abrite les arbalètes.



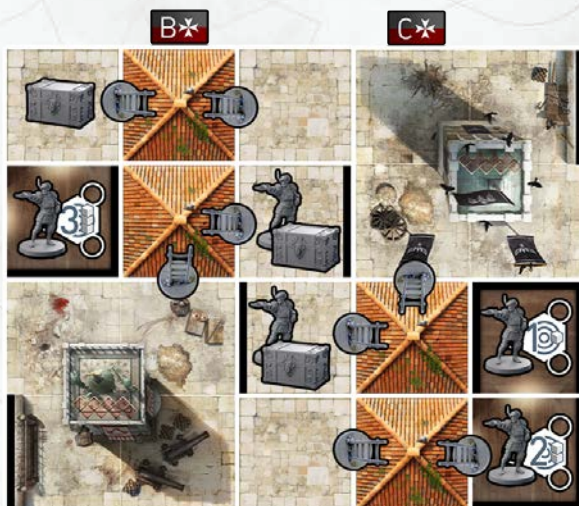
Détruisez le stock de Hallebardes.



Le canon est ici, sabotez-le !

✦ I – MISE EN PLACE

N



1x 1x 1x 4x 8x 5x 3x



3 ✦ CONSEIL DE FAMILLES

La confrontation passe aussi parfois par l'acquisition d'alliés précieux. Crows et Assassins s'affrontent dans une course aux alliés.

Les grandes familles sont en plein conseil dans la région de Vénétie. Assassins et Crows vont devoir approcher leurs émissaires pour les convaincre. Ceux-ci sont bien protégés, mais une fois à leur contact, cela deviendra tout de suite plus facile. Tous les moyens sont bons.

✦ II – OBJECTIFS



Convainquez l'émissaire des Vitelli.



Convainquez les émissaires des Catalina et des Perdotti



Convainquez l'émissaire du Pape.

✦ I – MISE EN PLACE

C*
D*
B*

1x [target icon] 2x [book icon] 1x [book icon] 4x [red star icon] 8x [chalice icon] 9x [figure icon] 4x [chest icon]



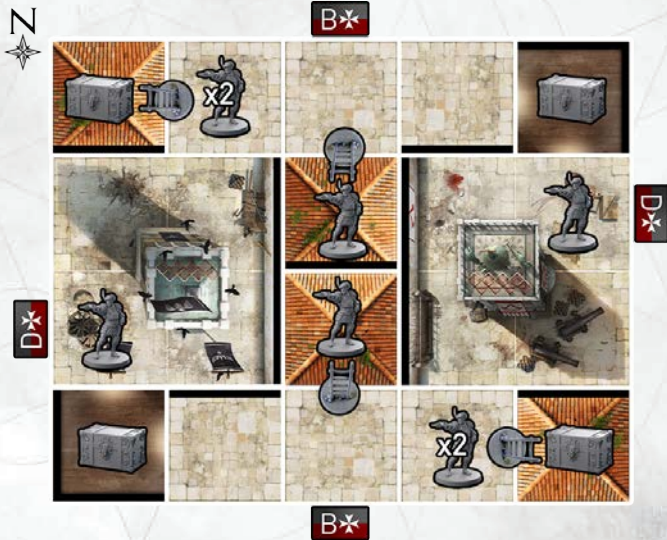
4 ✦ L'OR NON PLUS N'A PAS D'ODEUR

La guerre souterraine entre Templiers et Assassins est dispendieuse. Elle a vidé les coffres des deux organisations en Vénétie. Il est temps de prélever l'impôt sur les traîtres.

Assassins et Crows s'affrontent pour récupérer les coffres remplis de trésors des riches seigneurs locaux ayant refusé toute alliance. Ces coffres serviront à financer les opérations.

✦ I – MISE EN PLACE

Si l'un des joueurs a l'Objectif Secret « Des coffres ! », défaussez la carte et prenez-en une autre.



4x ✦ 4x 🗑️ 8x 🧑 4x 📦

✦ II – OBJECTIFS

- ◆ Ramassez autant de Coffres que possible et rapportez-les au pied de votre Tour.
- ◆ Dépensez 1 🗑️ pour Ramasser 1 Coffre. Placez le Coffre sur le socle de votre figurine. Vous pouvez porter 1 Coffre maximum. Un Personnage ne peut pas porter un Coffre et un Automate en même temps.
- ◆ Déposer un Coffre coûte 0 🗑️.
- ◆ Chaque Coffre ainsi rapporté vaut 3 XP à la fin de la partie.

ATTENTION !

Si vous ouvrez un Coffre, il est retiré du Terrain et rapportera seulement 1 XP à la faction qui l'a ouvert à la fin de la partie, comme d'habitude.

- ◆ Un Assassin/Crow Éliminé laisse le Coffre qu'il transportait sur sa case.
- ◆ Deux membres d'une même faction peuvent échanger un Coffre lorsqu'ils effectuent l'action Échanger.

Note : vous pouvez ramasser un Coffre n'importe où, y compris au pied de la Tour adverse !



5 † LES BORGIA EN DANGER

Alors qu'une bonne partie de la famille Borgia s'apprête à entrer dans la ville, deux toits offrent une position privilégiée idéale pour un Assassin qui voudrait s'en prendre à eux.

Les Assassins doivent prendre position sur les toits en vue d'une attaque contre les Borgia.

Les Crows doivent sécuriser ces positions pour protéger les Borgia.

† II – OBJECTIF



Déplacez-vous jusqu'aux toits et dépensez 2 pour sécuriser ces positions.

† I – MISE EN PLACE

2x 4x 2x 4x 4x



6 ✦ LA HAINE EN TEMPS DE GUERRE

Parfois la guerre par délégation a ses limites. Lorsqu'on cherche le coup décisif, les chefs doivent mettre le pied à l'étrier.

Après plusieurs affrontements par procuration, les chefs doivent intervenir pour montrer leur valeur et améliorer le moral des troupes.

Ezio Auditore retrouve son meilleur ennemi Cesare Borgia dans cette cité de Vénétie dans une course pour obtenir un coffre plein d'or, mais surtout les clés de la ville, qui pourrait ainsi devenir une base.

Assassins et Crows vont devoir soutenir leur chef respectif et profiter au mieux de leurs capacités.

- ◆ Étape de Déplacement des Ennemis : Cesare et Ezio se déplacent suivant les mêmes règles que les Ennemis. S'ils se déplacent sur une case contenant 1+ Assassin/Crow ou si un Assassin/Crow entre sur leur case, effectuez 1 Test de Détection. *Note : Ezio et Cesare ne comptent pas dans la limite de 4 Ennemis par case.*
- ◆ Étape de Combat des Ennemis : tout Assassin/Crow recherché sur la case du Leader adverse subit 1 attaque de ce Leader.
- ◆ Les Leaders n'effectuent jamais de Poursuite. Mais tout Assassin/Crow recherché quittant la case où ils se trouvent subit 1 attaque du Leader adverse.
- ◆ Les leaders sont toujours incognito et ne peuvent pas être attaqués.

✦ I – MISE EN PLACE

- ◆ Placez la figurine d'**Ezio** de votre choix et celle de **Cesare Borgia** sur le Terrain.



✦ II – OBJECTIFS

- 10 Emparez-vous du contenu du coffre scellé.
- 3 Récupérez les clés de la ville.



1x 10 1x 3 4x B* 5x 3x 3x 1x 1x

- ◆ Retirez les 4 cartes suivantes avant de préparer la pile d'Événement :
 - Comme une flèche.
 - Laissez-les moi !
 - Maestro !
 - Vu, pas vu.

7+ SANTÉ!

Les affrontements incessants entre Assassins et Templiers ont tendance à remplir les hôpitaux de blessés en tout genre. Mais ils ne se soignent pas tout seuls!

Assassins et Crows sont en quête des rares experts en matière de soins. Les Dottore sont des ressources précieuses, tant pour la Confrérie que pour l'Ordre. Il faut les ramener au bercail.

I – MISE EN PLACE

- ◆ Retirez les 2 cartes « Dottore » de la pile d'Équipements et placez-les à proximité du Terrain.
- ◆ Prenez les 2 figurines de Dottore dans la boîte d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice.



N



4x 4x 4x 2x 4x 2x

II – OBJECTIFS

- ◆ Rejoignez chaque Dottore. Dès que c'est fait, prenez 1 carte Équipement « Dottore » à proximité du Terrain (1 fois maximum par Dottore).
- ◆ Escortez chacun d'eux jusqu'à une case au pied de votre Tour. Dès que vous y parvenez, retirez-le du jeu et gagnez 4 XP.
- ◆ Vous ne pouvez pas escorter un Dottore tant qu'il se trouve sur la case d'1+ Adversaire qui l'escorte.
- ◆ Vous ne pouvez pas escorter les 2 Dottore avec 1 seul personnage.
- ◆ Les Dottore ne peuvent pas devenir recherchés, ni être attaqués.



8 ✦ COMME UN FÉLON DANS UN JEU D'ASSASSINS

C'est un bien étrange personnage qui vient jouer les trouble-fêtes dans l'affrontement entre Assassins et Crows.


Son identité mystérieuse ne doit pas masquer sa dangerosité. Escorté par une solide garde, il vient en découdre autant avec un camp qu'avec l'autre.

Il faut l'éliminer à tout prix, mais sans oublier de ne pas laisser l'adversaire l'emporter...

✦ II – OBJECTIF



✦ Éliminez le Félon.

Note : vous gagnerez différentes valeurs d'XP à chaque fois que vous retirerez 1  au Félon (voir la carte de ce Boss).

✦ I – MISE EN PLACE

✦ Prenez la figurine de Félon dans la boîte d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice.








N



B*

B*

2x  3x  6x  1x  4x 

✦ Prenez la carte du Félon dans la boîte de cette extension.

RAPPEL

Les règles des Boss se trouvent au point 33 du livret de règles d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice.

CRÉDITS

Auteur : Thibaud de la Touanne.

Scénario : Fabrice Lamidey.

Direction Artistique : Manuel Sanchez, Thibaud de la Touanne.

Figurines : Arnaud Boudoiron, Stéphane Camosseto, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Stéphane Simon, Edgar Ramos, Edgar Skomorowski.

Illustrations : Anne & Seb, Gilles Beloeil, Dimitri Chappuis, Maxime Desmettre, Emile Denis, Martin Deschambault, Robert Andreas Drude, Vincent Gaigneux, Patrick Lambert, Olivier Martin, Namwo Noh, Pascal Quidault, Paul Vérité, Tatiana Vetrova, Donglu Yu.

Tuiles : Aurélie Bouquet.

Graphisme : Shannon Leclerc-Garand.

Remerciements particuliers : Aymar Azaïzia et Antoine Ceszynski (Ubisoft), Guillaume Briet, Laurence Laval, Christian Lemay, Vladislav Nekrasov, Frédéric Vindry et à tous les backers fantastiques qui nous ont soutenus dans cette formidable aventure !

Playtesters : Patrick Abellan, Stéphane Audet, Christian Bergeron, Frédéric Bergeron, Jean-Paul Botelho, Bobbi Burquel, Guillaume Cassel, Guylaine Champagne, Maëlys de la Touanne, Pascal Hébert, Nicolas Garet, Stéphane Laurin, Laurence Laval, Christian Lemay, Sylvain Lemieux, Alexandre Major, Bun Mann, Milène Maurice, Mélanie Mecteau, Serge Meirinho, Laurent Montpetit, Jean-François Paradis, Marco Poutré, Thomas Robert, Benoît Rullier, Laurent Sauvé, Hélène Vigneault, Steve Yelle et tous les autres.

Traduction :

Anglais : Constance Triffault

Allemand : Lutz Pietschker & Kristin Fischer

Espagnol : Marie Brégier

Italien : Alessandro Seren Rosso & Barbara Parutto

Relectures et corrections :

Bertrand Furcas, Alice Gonzi, Sandra Grès, Luis López, Mario Quiles, Javier Romero Bullejos.

INDEX

A

Automate (placer un) **C10**

Adversaire **C2**

Automates **C10**

B

But du jeu **C1**

C

Calcul du score (fin de partie) **C13**

Combat entre Assassins et Crows **C12**

Crows **C3**

E

Élimination **C12**

Événements **C8**

Explosion d'un Automate **C10**

F

Fin de partie **C13**

I

Initiative **C4**

M

Mise en place **C5**

O

Objectif Secret **C9**

P

Prendre un Automate **C10**

R

Réserve d'Automates **C5**

T
















Tour de jeu **C6**

Tours (bâtiment) **C7**





SYMBOLES

-  1 touche
-  Arme de mêlée
-  Arme de tir
-  Assassin/Crow recherché
-  Base rouge
-  Boss
-  Capacité spéciale de l'arme
-  Carte à écarter du jeu définitivement
-  Carte à placer dans la défausse du même type
-  Cube d'action
-  Cube de vie
-  Dé d'attaque des Assassins/Crows
-  Dé d'attaque des Ennemis
-  Dé de détection
-  Échec de l'attaque (Ennemis)
-  État d'alerte non actif
-  État d'alerte actif
-  Lame
-  Tout Personnage (Allié, Adversaire et Ennemi), incluant les Personnes incognito.
-  Riposte
-  Tours