



ROMA

LIVRET DE RÈGLES
ET MÉMOIRES



CONTENU DE LA BOÎTE



Alif Beatrice Clara Domenico



Ce livret de règles et Mémoires



10 Adeptes de Romulus



18 petites tuiles, 3 moyennes et 1 grande



10 Gardes Papaux



13 enveloppes



3 planches d'autocollants



1 Repaire des Voleurs



53 petites cartes



64 grandes cartes

1/ INTRODUCTION

Après la victoire de la Confrérie sur les Templiers à Venise, Ezio Auditore a chargé quatre Assassins d'aider sa sœur Claudia à préparer sa succession à Rome.

Alif, Beatrice, Clara et Domenico seront aux commandes de cette expédition. Après avoir rejoint Claudia, il devront mettre en sécurité une fois pour toutes le Bâton d'Éden que la Confrérie a dérobé aux Templiers à Venise.

Pour ce faire, nous disposerons d'un nouveau Repaire, habilement dissimulé dans le quartier général d'un groupe de voleurs romains.



Repaire des Voleurs

IMPORTANT

Nous vous recommandons fortement de terminer la campagne principale d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice avant de commencer cette campagne. Dans le cas contraire, vous allez découvrir prématurément des éléments secrets de la campagne principale et vous devrez lire le livret de règles d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice en entier.

2/ 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

- ◆ Formez la pile d'Événements **1** avec les cartes Événement contenues dans les enveloppes des Mémoires 0.1 à 1.1 à l'exception des 2 cartes « Tu n'as rien à faire ici ! » (enveloppe 0.1) et Entrée Secrète (enveloppe 0.4). Vous devriez avoir un total de 19 cartes Événement.
- ◆ Formez la pile d'Équipement **2** avec les cartes Équipement contenues dans les enveloppes des Mémoires 0.1 à 3.3 à l'exception des 4 cartes « Voleur » (enveloppes 0.4 et 1.2) et de la carte Équipement Spécial (enveloppe 3.3). Vous devriez avoir un total de 27 cartes Équipement.

SÉLECTION DES ASSASSINS

Ouvrez les enveloppes des Assassins R.A, R.B, R.C et R.D **5**. Lisez les instructions de chaque grande carte rouge. Choisissez ensuite les Assassins qui vont participer à cette campagne.

JOUER AVEC D'AUTRES ASSASSINS

Vous pouvez remplacer tout ou partie des Assassins de cette extension par ceux présents dans la boîte d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice, à condition que leur nom commence par la même lettre. Par exemple, si vous choisissez Claudio, il remplacera Clara. Clara et Claudio ne peuvent pas être joués simultanément. Ces Assassins commencent cette campagne au Niveau II. Lorsqu'on vous proposera de choisir une carte Plan dans une enveloppe d'Assassin, prenez-la dans l'enveloppe de celui que vous contrôlez. Si une carte ou une Mémoire mentionne spécifiquement un Assassin, cela s'applique également à celui qui le remplace.

Vous pouvez jouer la campagne d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice avec des Assassins de cette extension aux mêmes conditions.

Placez devant vous autant de plateaux d'Assassins que vous allez en jouer **3**, puis ajoutez sur chaque plateau :

- ◆ La carte de l'Assassin.
- ◆ 2 cartes Équipement **4** tirées dans la pile d'Équipement **2** pour chaque Assassin en jeu. Défaussez toute carte Investigation ainsi tirée et remplacez-la par 1 autre carte Équipement tirée au hasard.
- ◆ 3 **6** + ceux correspondant à votre armure **6** et 3 **7**, ainsi qu'1 **8** placé sur le côté.
- ◆ Dans les enveloppes Alessandra, Bastiano, Claudio et Dariâ **9**, prenez des cartes Aptitude pour chaque Assassin :
 - 1 carte aptitude de Niveau I (sauf la carte Apnée pour Beatrice : il n'y a pas de canal dans cette extension).
 - 1 carte aptitude de Niveau II.

Note : vous pourrez faire appel à Ezio pendant cette campagne.

RÉSERVE DES ENNEMIS

Constituez la Réserve de Ennemis avec les 30 figurines d'Arbalétriers **18** et les 10 Gardes Papaux **19**.

PLATEAU DES ENNEMIS

Placez le plateau des Ennemis **20** et celui de la boussole **21**. Placez-y 1 pion État d'Alerte côté **22** et les 8 cartes de Renfort des Ennemis **23** correspondant au nombre d'Assassins en jeu.

DÉS ET BASES ROUGES

Placez tous les dés **24** et les bases rouges **25** à proximité des joueurs.



REPAIRE

Placez le Repaire des Voleurs sur un côté de la table. Ouvrez l'enveloppe HQ3 et lisez les instructions de la grande carte rouge pour le mettre en place.

Prenez dans la boîte d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice les 4 figurines des Voleurs, les 4 Apprentis Assassins et la figurine d'Ezio Auditore de votre choix.

TERRAIN

Mettez en place le premier Terrain en suivant les indications de la Mémoire R1.1 (page 7). Pour cela vous aurez besoin des éléments suivants :

- ◆ Tuiles de rues **10**, de toits **12** et d'intérieur **11**.
- ◆ Figurines **13**, **14**, **15** et **16**.
- ◆ Pions et socles d'Objectif **17**.



✦ MÉMOIRE R1.1

✦ TOUS LES CHEMINS MÈNENT À ROME

Claudia Auditore, la sœur d'Ezio, est en passe de prendre la tête de la Confrérie des Assassins en Italie. Sur les conseils d'Ezio, elle a décidé de nous confier le Repaire de la Confrérie à Rome.

Alors que nous sommes en route vers l'emplacement secret du Repaire romain à la rencontre de Claudia, nous nous rendons compte que des gardes nous ont suivis. Ceux-ci ne doivent en aucun cas découvrir l'emplacement du Repaire !

✦ I – MISE EN PLACE

3x 4x 1x 5x 3x 9x 3x

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE R1.1

✦ III – OBJECTIFS



OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE

Pendant les **5 premiers tours**, à la fin de chaque phase des Assassins, aucun Garde ne doit rester en vie sur 1+ des 3 cases avec un pion . **Si cela se produit, la Mémoire est un échec.**

Quittez ensuite le Terrain comme d'habitude.

RAPPEL

Retrouvez les règles pour jouer une Mémoire en temps limité au point **47** du livret de règles.



OBJECTIFS OPTIONNELS

Vous pouvez verrouiller une ou plusieurs Entrées des Ennemis en contact avec une case contenant un pion Objectif en accomplissant l'Objectif qui s'y trouve. Après avoir verrouillé une Entrée, retirez-la du Terrain.



SYNCHRO 100% - PLAN D'URBANISME

Verrouillez les 4 Entrées des Ennemis avant la fin du 4^e tour de jeu.

✦ 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 R1.1 SYNCHRONISÉE

Le Repaire est en sécurité... pour le moment en tout cas.

Claudia nous reçoit et nous confie officiellement le repaire romain pour quelques semaines. Nous ne trahirons pas sa confiance!

Nous devons maintenant rencontrer notre contact au sein du Vatican pour retrouver le Temple où nous allons déposer le Bâton d'Éden.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense présente dans l'enveloppe R1.1 et décidez à quel Assassin l'attribuer.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP au dos des pions Objectif que vous avez accomplis et des 3 pions ainsi que de tout Coffre ramassé, puis inscrivez le résultat dans le bloc R1.1 du Journal des Mémoires. Inscrivez également cette somme sur la piste d'Expérience.

Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc R1.1 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 R1.1 du Journal des Mémoires.



MÉMOIRE R1.2

VILLÉGIATURE

Par l'intermédiaire de Leonardo da Vinci, Ezio nous a donné rendez-vous dans une villa à proximité de Rome pour nous accompagner vers le Temple qui devra abriter le Bâton d'Éden. Il nous a indiqué l'existence d'une entrée secrète.

Nous ne devrions pas être trop dérangés cette fois-ci, car la garde est peu présente en dehors de la villa.

Nous partons à la recherche de cette entrée secrète.

I – MISE EN PLACE



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

- ◆ 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.

RAPPEL

Retrouvez les règles des Zones Interdites au point 49 du livret de règles.

II – OUVREZ L'ENVELOPPE R1.2

III – OBJECTIF



OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE

Trouvez l'entrée du passage secret. Puis quittez le Terrain comme d'habitude.



SYNCHRO 100% - COUP SUR COUP

Éliminez 2+ Gardes Papaux avec 1+ Attaque Coordinée.

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 R1.2 SYNCHRONISÉE

Trahison ! L'embuscade dans laquelle nous sommes tombés est la preuve que nous avons été doublés... La sécurité au sein de la Confrérie est une priorité. Cette situation fait courir un grave danger à de nombreux Assassins, nous devons enquêter.

← 1 →

MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense présente dans l'enveloppe R1.2 et décidez à quel Assassin l'attribuer.

← 2 →

JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP au dos des pions Objectif que vous avez accomplis et de tout Coffre ramassé, puis inscrivez le résultat dans le bloc R1.2 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc R1.2 du Journal des Mémoires.

← 3 →

REPAIRE – ÉTAPE DE RÉSOLUTION

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 R1.2 du Journal des Mémoires.

✦ MÉMOIRE R1.3

✦ SIMPLE VISITE

Nous arrivons dans la ville éternelle sous de mauvais auspices. Qui, au sein de la Confrérie, était au courant de notre rencontre secrète ? Une trahison comme celle-là ne doit pas être traitée à la légère. Trouvons qui est le traître en commençant par chercher des informations sur ses contacts, puis rassemblons les indices qui nous permettront de l'identifier. L'enquête s'annonce délicate...

✦ 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 R1.3

✦ III – OBJECTIFS



OBJECTIFS DE CETTE MÉMOIRE

Synchronisez-vous du haut de la Tour pour faire apparaître votre contact, puis allez lui parler pour obtenir les informations que vous cherchez.

Vous devez également interroger un Garde de votre choix n'importe où sur le Terrain pour découvrir des indices à propos de la trahison. Lisez les instructions au dos de la carte 🗑️ pour en savoir plus.



SYNCHRO 100% - IMMOBILISATION

Échappez à 1+ Garde vous Poursuivant en utilisant une Bombe Chausse-Trappe.

✦ 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 de votre choix.

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

MÉMOIRE R1.3 SYNCHRONISÉE

On y voit un peu plus clair : le document dans la cache secrète prouve que le traître aurait pactisé avec la garde papale. Nous savons maintenant que c'est dans les ruines près du Colisée qu'il a préparé sa trahison.

D'après les informations d'Ezio, c'est justement dans ces ruines que pourrait se trouver l'entrée secrète du Temple qui va abriter le Bâton.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense présente dans l'enveloppe R1.3 et décidez à quel Assassin l'attribuer.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP au dos des pions Objectif que vous avez accomplis et de tout Coffre ramassé, puis inscrivez le résultat dans le bloc R1.3 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc R1.3 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 R1.3 du Journal des Mémoires.

MÉMOIRE R1.4

COUP DE THÉÂTRE

Grâce aux indices que nous avons récoltés, nous voici à proximité du Colisée. Un groupe de gardes papaux semblent être en grande conversation près d'une zone habituellement déserte. Approchons-nous...

Faisons place nette pour découvrir ce qui s'est tramé ici.

I – MISE EN PLACE



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

- ◆ 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 R1.4

III – OBJECTIF



OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE

Synchronisez-vous du haut de la Tour pour faire apparaître vos Objectifs, puis accomplissez-les pour mener l'enquête.



SYNCHRO 100% - UNE LAME DANS LA FOULE

Éliminez 2+ Gardes Papaux avec .

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 R1.4 SYNCHRONISÉE

Dans les salles gardées, nous avons trouvé des documents compromettants qui semblent indiquer que le traître serait... Leonardo da Vinci!

Le Maestro a peut-être des défauts, mais il a toujours été un fidèle allié de la Confrérie. S'il a vraiment trahi, ce serait un coup dur.

Mais peut-être avait-il une bonne raison ?

Ne perdons pas de vue que le Temple est notre objectif principal, mais nous devrions faire la lumière sur cette affaire de trahison au plus vite.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense de l'enveloppe R1.4 et décidez à quel Assassin l'attribuer.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP au dos des pions Objectif que vous avez accomplis et de tout Coffre ramassé, puis inscrivez le résultat dans le bloc R1.4 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc R1.4 du Journal des Mémoires.



SÉQUENCE 100% SYNCHRONISÉE



Si vous avez débloqué TOUTES les « Synchro 100% » (côté rouge ou gris) des Mémoires R1.1 à R1.4, félicitations ! Collez cet autocollant sur l'emplacement prévu.



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 R1.4 du Journal des Mémoires.

MÉMOIRE R2.1

DOCTEUR LEONARDO & MONSIEUR DA VINCI

D'après nos informations, Leonardo da Vinci serait arrivé il y a quelques jours seulement à Rome. Son comportement est particulièrement étrange : il a refusé de se rendre au Repaire et a soigneusement évité les membres de la Confrérie. Même Claudia n'a pas pu le rencontrer. Il serait maintenant enfermé dans une cellule monacale qui semble étroitement gardée...

I – MISE EN PLACE



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

- ◆ 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 Coffre non découvertes.

II – OUVREZ L'ENVELOPPE R2.1

III – OBJECTIF



OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE

◆ Déplacez-vous vers la pièce où Leonardo da Vinci devrait se trouver, puis révélez immédiatement la carte .



SYNCHRO 100% - CHORÉGRAPHIE

1+ Assassin a utilisé toutes ses cartes Aptitude.

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 R2.1 SYNCHRONISÉE

Les Adeptes de Romulus !

Leonardo da Vinci n'est pas un traître, bien entendu. L'Adeptes qui avait pris son apparence a tout de même réussi le tour de force d'imiter sa démarche et ses grommellements légendaires. Il a dû l'espionner lors de son dernier passage à Rome.

Les Adeptes de Romulus semblent s'être alliés avec les Templiers ; sans doute une alliance de circonstances, car ils sont particulièrement affaiblis. Il va nous falloir tenter d'en savoir plus sur ce groupuscule qu'on pensait éradiqué.

Cela pourrait vouloir dire qu'ils ont des informations sur le Temple, ce qui risquerait de compromettre notre mission.

← 1 →

MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense de l'enveloppe R2.1 et décidez à quel Assassin l'attribuer.

Rangez toutes les figurines de Gardes Papaux et la carte de Garde Papal dans la boîte de jeu. La Réserve doit maintenant contenir les 10 Adeptes de Romulus et les 30 Arbalétriers.

← 2 →

JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP au dos des pions Objectif que vous avez accomplis et de tout Coffre ramassé, puis inscrivez le résultat dans le bloc R2.1 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc R2.1 du Journal des Mémoires.

← 3 →

REPAIRE – PHASE 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 R2.1 du Journal des Mémoires.

✦ MÉMOIRE R2.2

✦ LE TEMPLE MAUDIT

L'entrée du Temple a été scellée ! Nous devons trouver un autre moyen d'y accéder. Un Adeptes de Romulus a caché un message crypté indiquant l'emplacement d'une autre entrée secrète du Temple. Les clés de décryptage sont entre les mains des gardes au Vatican. Séparons-nous pour obtenir plus rapidement le message et les clés de décryptage.

Suivez les étapes I à IV avant de composer les groupes A et B 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.



- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que les 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.
- ◆ Séparez la pile d'Événements en deux piles à peu près égales puis placez une pile à proximité de chaque Terrain.

✦ II – OUVREZ L'ENVELOPPE R2.2

✦ III – OBJECTIFS

- OBJECTIF DU TERRAIN A**
Trouvez le message crypté indiquant la nouvelle entrée secrète du Temple.
- SYNCHRO 100% GROUPE A - TOMBÉS DANS LE CHAUDRON**
N'utilisez aucun Remède.
- OBJECTIFS DU TERRAIN B**
Récupérez les 2 clés de décryptage.
- SYNCHRO 100% GROUPE B - KLEPTOMANES**
Ne faites appel à aucun Voleur.
◆ Dès que les 3 Objectifs des Terrains A et B seront accomplis, révélez la carte.

✦ IV – AFFECTATION AU REPAIRE

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

✦ V – DÉMARRAGE DE LA MÉMOIRE

- Vous pouvez maintenant vous séparer en 2 groupes :
- ◆ Groupe A : placez vos Assassins sur la case contenant une Station de Voyage Rapide sur le Terrain A.
 - ◆ Groupe B : placez vos Assassins sur la case contenant une Station de Voyage Rapide de votre choix sur le Terrain B.

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

MÉMOIRE R2.2 SYNCHRONISÉE

Nous avons localisé la nouvelle entrée du Temple et procédé au repérage des lieux. L'entrée secrète est protégée par un mécanisme complexe vraiment étrange. Seul Ezio, qui a pu étudier le fonctionnement de ce mécanisme, est capable de le déclencher. Nous devons maintenant aller le chercher !



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense de l'enveloppe R2.2 et décidez à quel Assassin l'attribuer.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP au dos des pions Objectif que vous avez accomplis et de tout Coffre ramassé, puis inscrivez le résultat dans le bloc R2.2 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience.



Si vous avez accompli une ou les deux Synchros 100 %, collez les autocollants correspondants dans le bloc R2.2 du Journal des Mémoires.



REPAIRE – ÉTAPE DE RÉSOLUTION

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 R2.2 du Journal des Mémoires.

MÉMOIRE R2.3

EN SOUVENIR DES RIDEAUX

Nous devons retrouver Ezio et le conduire vers l'entrée du Temple. Mais il est aux prises avec un groupe d'Adeptes de Romulus qui l'ont encerclé ! Et voilà celle qui se cache derrière ce guet-apens, une vieille connaissance, Lucrezia Borgia !

Il va falloir la neutraliser rapidement sans quoi elle risque de galvaniser les Adeptes et les gardes...

I – MISE EN PLACE

- Placez la figurine d'Ezio avec une . Il doit conserver cette tant qu'il reste sur le Terrain.
- Prenez la figurine de Lucrezia Borgia dans la boîte d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice et placez-la sur un emplacement du socle d'Objectif.



- Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- Replacez 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 !
Placez le pion État d'Alerte du côté

EZIO

Vous ne pourrez pas utiliser de carte Aptitude faisant appel à Ezio pendant cette Mémoire (retournez ces cartes si besoin pour y penser).

II – OUVREZ L'ENVELOPPE R2.3

III – OBJECTIFS



OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE
Escortez Ezio et faites-le sortir par une Station de Voyage Rapide.



ATTENTION !
Cette Mémoire est un échec si Ezio est éliminé.



OBJECTIF OPTIONNEL
Vous pouvez rejoindre Lucrezia Borgia et l'assommer en accomplissant cet Objectif (inutile d'être *incognito*). Ceci annule immédiatement les bénéfices qu'elle apporte aux Ennemis.



SYNCHRO 100% - NET ET SANS BAVURE
Éliminez 3+ Adeptes de Romulus avec 1+ Attaque Coordonnée pendant le même tour.

IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire. Vous ne pouvez pas placer Ezio dans votre Repaire.

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 R2.3 SYNCHRONISÉE

Ezio est sain et sauf! Nous pouvons maintenant lui confier le Bâton d'Éden et l'aider à atteindre l'entrée du Temple.



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez la carte Récompense de l'enveloppe R2.3 et décidez à quel Assassin l'attribuer.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP au dos des pions Objectif que vous avez accomplis et de tout Coffre ramassé, puis inscrivez le résultat dans le bloc R2.3 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc R2.3 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 R2.3 du Journal des Mémoires.

MÉMOIRE R2.4

(LE VRAI) RETOUR DE BÂTON

Enfin, l'entrée du Temple est à notre portée. Nous devons escorter Ezio et l'aider à actionner les deux parties du mécanisme qui permet de débloquent son accès.

Ensuite, nous devons attendre qu'Ezio réussisse à mettre le Bâton définitivement en sécurité en empêchant les Adeptes de repérer l'entrée du Temple.

Outré d'avoir été utilisé par les Adeptes pour nous tromper, Leonardo da Vinci a fait envoyer une copie de son char légendaire... Si nous le trouvons, il nous aidera à faire place nette.

I – MISE EN PLACE

- Placez la figurine d'Ezio sur la case avec la Station de Voyage Rapide.



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.

EZIO

Vous ne pourrez pas utiliser de carte Aptitude faisant appel à Ezio pendant cette Mémoire (retournez ces cartes si besoin pour y penser).

II – OUVREZ L'ENVELOPPE R2.4

III – OBJECTIFS



OBJECTIF DE CETTE MÉMOIRE

1. Escortez Ezio pour ouvrir l'accès au Temple en accomplissant les 2 Objectifs 3D. **Ezio doit être présent sur chaque case où 1+ Assassin dépense 1+ pour accomplir chacun des Objectifs.**

2. Dès que les 2 Objectifs 3D sont accomplis, Ezio entre dans le Temple : retirez sa figurine du jeu. Sortez les 4 cartes Événement Spécial de l'enveloppe R2.4, mélangez-les et placez-les au dessus de la pile d'Événements. Vous devez maintenant attendre qu'il en ressorte en vous débarrassant du maximum d'Ennemis à proximité.

3. Quand Ezio sera ressorti, Escortez-le jusqu'à la Station de Voyage Rapide.

ATTENTION !

Cette Mémoire est un échec si Ezio est éliminé.



SYNCHRO 100% - MÉMOIRE INFALLIBLE

2+ Assassins ont utilisé une de leurs cartes Aptitude **2 fois**.

IV – AFFECTATION AU REPAIRE

Préparez-vous dans le Repaire avant de commencer cette Mémoire. Vous ne pouvez pas placer Ezio dans votre Repaire.

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 R2.4 SYNCHRONISÉE

Mission accomplie ! Le Bâton d'Éden est en sécurité, là où les Templiers ne pourront jamais l'atteindre.

Alors qu'Ezio s'apprête à partir pour l'Orient, sa sœur Claudia est maintenant bien installée à la tête de la Confrérie. Nous allons enfin pouvoir prendre un peu de répit.

Les Templiers ont manqué un coup de maître et nous ne devrions plus entendre parler des Adeptes de Romulus avant longtemps.

Tout ceci n'aurait pu être accompli sans notre équipe d'Assassins !



MÉMOIRE ACCOMPLIE

Sortez les grandes cartes de l'enveloppe R2.4.



JOURNAL DES MÉMOIRES

Faites la somme de l'XP au dos des pions Objectif que vous avez accomplis et de tout Coffre ramassé, puis inscrivez le résultat dans le bloc R2.4 du Journal des Mémoires. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience.



Si vous avez accompli la Synchro 100%, collez cet autocollant dans le bloc R2.4 du Journal des Mémoires.



SÉQUENCE 100% SYNCHRONISÉE



Si vous avez débloqué TOUTES les « Synchro 100% » (côté rouge ou gris) des Mémoires R2.1 à R2.4, félicitations ! Collez cet autocollant sur l'emplacement prévu.



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 R2.4 du Journal des Mémoires.

✦ JOURNAL DES MÉMOIRES ✦

1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	20
24	23	22	21
26	27	28	
32	31	30	29
33	34	35	36
40	39	38	37
41	42	43	44
48	47	46	45
49	51	52	
56	55	54	53
57	58	59	60
64	63	62	61
65	66	67	

ATTENTION !

Beatrice ne peut pas sélectionner la carte Aptitude « Strike ».

ATTENTION !

Clara doit sélectionner la carte Aptitude « Benedetto ».

✦ MÉMOIRE R1.1

XP :

Tentatives :

☞ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R1.2

XP :

Tentatives :

☞ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R1.3

XP :

Tentatives :

☞ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R1.4

XP :

Tentatives :

☞ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R2.1

XP :

Tentatives :

☞ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R2.2

XP :

Tentatives :

☞ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R2.3

XP :

Tentatives :

☞ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R2.4

XP :

Tentatives :

☞ Contrat accompli : oui non



✦ REPAIRE



✦ JOURNAL DES MÉMOIRES ✦

1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	20
24	23	22	21
III	26	27	28
32	31	30	29
33	34	35	36
40	39	38	37
41	42	43	44
48	47	46	45
49	IV	51	52
56	55	54	53
57	58	59	60
64	63	62	61
65	66	67	

✦ MÉMOIRE R1.1

XP :
Tentatives :
⊕ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R1.2

XP :
Tentatives :
⊕ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R1.3

XP :
Tentatives :
⊕ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R1.4

XP :
Tentatives :
⊕ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R2.1

XP :
Tentatives :
⊕ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R2.2

XP :
Tentatives :
⊕ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R2.3

XP :
Tentatives :
⊕ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R2.4

XP :
Tentatives :
⊕ Contrat accompli : oui non



✦ REPAIRE



ATTENTION!

Beatrice ne peut pas sélectionner la carte Aptitude « Strike ».

ATTENTION!

Clara doit sélectionner la carte Aptitude « Benedetto ».

✦ JOURNAL DES MÉMOIRES ✦

1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	20
24	23	22	21
III	26	27	28
32	31	30	29
33	34	35	36
40	39	38	37
41	42	43	44
48	47	46	45
49	IV	51	52
56	55	54	53
57	58	59	60
64	63	62	61
65	66	67	

✦ MÉMOIRE R1.1

XP :
Tentatives :
⊕ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R1.2

XP :
Tentatives :
⊕ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R1.3

XP :
Tentatives :
⊕ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R1.4

XP :
Tentatives :
⊕ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R2.1

XP :
Tentatives :
⊕ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R2.2

XP :
Tentatives :
⊕ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R2.3

XP :
Tentatives :
⊕ Contrat accompli : oui non



✦ MÉMOIRE R2.4

XP :
Tentatives :
⊕ Contrat accompli : oui non



✦ REPAIRE



ATTENTION!

Beatrice ne peut pas sélectionner la carte Aptitude « Strike ».

ATTENTION!

Clara doit sélectionner la carte Aptitude « Benedetto ».

CRÉDITS

Auteur : Thibaud de la Touanne.

Scénario : Fabrice Lamidey.

Direction Artistique : Manuel Sanchez, Thibaud de la Touanne.

Figurines : Arnaud Boudoiron, Stéphane Camossetto, 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 Fucas, Sandra Grès, Mario Quiles, Luis López.





SYMBOLES

-  Cube d'action
-  Cube de vie
-  1 touche
-  Arme de mêlée
-  Arme de tir
-  Assassin/Allié recherché
-  Atelier du Repaire
-  Base rouge
-  Boss
-  Capacité spéciale de l'arme
-  Carte à écarter du jeu définitivement
-  Carte à placer dans la défausse du même type
-  Carte ou pion spécial
-  Comptoir du Repaire
-  Dé d'attaque des Assassins
-  Dé d'attaque des Ennemis
-  Dé de détection
-  Échec de l'attaque (Ennemis)
-  État d'alerte non actif
-  État d'alerte actif
-  Hôpital du Repaire
-  Lame Secrète
-  Nombre d'Assassins dans la partie
-  Allié à escorter
-  Riposte
-  Salle de Commandement du Repaire (plateau du Repaire) ou Contrat (cartes Contrat)