



COMMENCEZ PAR LA LECTURE
DE CE LIVRET

LIVRET DE RÈGLES

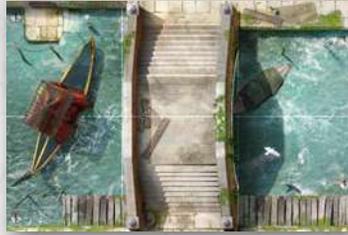




CONTENU DE LA BOÎTE



1 livret de Règles et
1 livret de Campagne



2 grandes tuiles



6 tuiles moyennes
(dont 1 secrète)



39 petites
tuiles (dont
5 secrètes)



14 dés noirs (⚫)



8 dés blancs (⚪)



4 dés rouges (⚫)



4 plateaux
d'Assassins



1 plateau des Ennemis



1 plateau de
Boussole



33 enveloppes

180 grandes cartes
réparties dans les enveloppes

208 petites cartes réparties
dans les enveloppes.



1 plateau de Repaire
Mercenaires / Courtisanes



Cartes
Événement



Cartes
Tour



Cartes
rouges



Cartes
Équipement



Cartes
Récompense



Cartes
Coffre



4 pions
Objectif 1



2 pions
Objectif 2



12 pions
rappel/ zone
interdite



6 pions
triangle blanc



2 pions
État d'Alerte



8 pions
Entrée des
Ennemis



2 pions
Objectif 3



6 pions
Objectif Spécial



4 pions
Coffre



4 pions
Bombe Piège



10 pions
Règle



4 socles d'Objectif



24 cartes Renfort
des Ennemis



16 cubes
blancs (⚪)



51 cubes
rouges (⚫)



8 bases rouges (⚫)



4 bases de couleur



1 boîte de sauvegarde
du Repaire



5 boîtes secrètes
(1 figurine)



1 boîte secrète
(10 figurines)



3 planches
d'autocollants



Liste du contenu de toutes les enveloppes
(attention spoilers!)
<https://triton-noir.com/spoiler-list-acbow/>

ATTENTION !
N'ouvrez pas les boîtes secrètes tant
qu'on ne vous a pas invité à le faire.



4 Assassins : Alessandra, Bastiano, Claudio et Darià



Ezio Auditore
2 poses : choisissez 1 figurine chaque fois que vous contrôlez Ezio (laissez l'autre dans la boîte de jeu).



4 Apprentis Assassins



10 Cavaliers



30 Arbalétriers (2 poses)



10 Agiles



10 Brutes



10 Traqueurs



Lion de Venise



4 Mercenaires



4 Courtisanes



4 Voleurs



Niccolò di Pitigliano



Montreur d'ours et son ours



3 Féloons



Lucrezia Borgia



Niccolò Machiavelli



Leonardo da Vinci



2 Dottori



Salai



Canon naval



Char de Leonardo da Vinci



4 Coffres



12 Échelles



3 Jardins de Toits



3 Stations de Voyage Rapide



Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice est un jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs dans lequel vous incarnez des Assassins au début du XVI^e siècle à Venise. En combinant leurs aptitudes et les meilleures tactiques d'infiltration, vous pourrez vaincre les forces ennemies et développer votre repaire. Vous ferez évoluer vos personnages qui côtoieront le célèbre Assassin Ezio Auditore ainsi que plusieurs célébrités de la Renaissance italienne.

COMMENT LIRE CES RÈGLES ?

Vous pouvez apprendre les règles soit en lisant uniquement celles dont vous aurez besoin avant chaque partie, soit en les lisant intégralement avant de commencer à jouer.

APPRENDRE LES RÈGLES EN JOUANT



Les premières Mémoires (missions) incluent des points de règle numérotés dans des losanges bleus. Dès que vous en rencontrez un (dans le livret de Campagne, sur une carte ou sur un pion en cours de jeu), reportez-vous au point correspondant dans le livret de Règles.

Nous vous recommandons fortement de lire à l'avance les points de la Mémoire que vous allez jouer dans le livret de Campagne, puis de les résumer le moment venu aux autres joueurs.

Note : dès qu'un Assassin rejoint un pion numéroté en cours de jeu, après avoir lu le point de règle correspondant, retirez-le ainsi que tous les pions portant le même numéro.

Si c'est votre choix, poursuivez la lecture de ce livret jusqu'à l'encadré bleu à la fin du point 1.

LIRE TOUTES LES RÈGLES AVANT DE JOUER

Quand vous aurez fini de lire ce livret, reportez-vous au livret de Campagne pour mettre en place et jouer votre première Mémoire.

NOMBRE DE JOUEURS

Jouer en solo ou à moins de 4 joueurs

Si vous décidez de jouer seul, vous devez sélectionner au minimum **2 Assassins**. Si vous êtes 2 ou 3 joueurs autour de la table, chacun choisit 1 Assassin, puis certains peuvent en contrôler un deuxième s'ils le désirent.

RÈGLES D'OR & LEXIQUE

RÈGLES D'OR

- ◆ **Chaque fois qu'une situation de jeu laisse plusieurs options, les joueurs décident.** Par exemple si une carte indique « Retirez 1 Garde sur une case », vous choisissez la case ainsi que le Garde qui sera retiré (s'il y en a plusieurs).
- ◆ **Aucune action** (déplacement ou tir par exemple) **ne peut se faire en diagonale.**

LEXIQUE

I, II, III, IV, V : chiffres romains correspondant respectivement à 1, 2, 3, 4, 5.

1+ : signifie « 1 ou plus ».

1 (ou autre chiffre) : quand on utilise un chiffre, vous êtes strictement limité à ce chiffre. *Exemple : si une carte stipule « 1 Assassin peut se déplacer », un seul Assassin pourra se déplacer.*

Allié : désigne un allié des Assassins, comme par exemple Leonardo da Vinci, les Courtisanes ou les Mercenaires.

Assassin : désigne tout Assassin ou Apprenti Assassin, homme ou femme.

Ennemi : désigne tout Garde (Arbalétrier et Garde d'Élite) et Boss. Quand il est indiqué « Garde » ou « Boss », seul ce type d'Ennemi est concerné.

Garde : Arbalétrier et Garde d'Élite. Les Gardes d'Élite seront détaillés lors de la mise en place des Mémoires.

Joueuse & joueur : chez Triton Noir, nous essayons de toujours inclure des personnages féminins dans nos jeux. Cependant, par souci de simplicité, nous utilisons le terme « joueur » pour désigner les joueuses et les joueurs.

Lame Secrète : arme utilisée par la Confrérie des Assassins. Toute arme avec ce symbole  est une Lame Secrète. *Par exemple la « Lame Cachée » ou la « Lame Empoisonnée ».*

Mémoire : mission.

Mot avec majuscule : élément généralement associé à une règle. *Exemples : « Proche » ou « Apprenti Assassin ».* Vous pourrez trouver ces éléments dans l'index à la fin de ce livret.

Personnage : désigne tout personnage en jeu, incluant les Assassins, leurs Alliés et les Ennemis.

Terrain : ensemble de tuiles, de figurines et de pions sur lequel se déroule une Mémoire.

XP : points d'expérience.

INTRODUCTION

LAME SECRÈTE

Depuis que Darius, un proto-Assassin, a éliminé le roi Perse Xerxès, la lame secrète est devenue l'arme iconique des membres de la Confrérie des Assassins.

Elle est généralement cachée grâce à un brassard et peut être déployée en un éclair, révélant une pointe acérée redoutable. Modifiée par Altaïr, elle ne nécessite plus désormais de se couper un doigt pour l'utiliser au mieux. Certains Assassins continuent cependant à se mutiler par tradition et par dévotion à la Confrérie.



Cartes d'Apprentis Assassins et figurines avec leur base de couleur.

Prenez ensuite la figurine et la base de couleur correspondant à votre Apprenti Assassin dans la boîte de jeu.

Placez un plateau d'Assassin devant vous avec la carte de votre Apprenti Assassin au centre. Puis placez 3  (cubes d'action) **A** et 3  (cubes de santé) **B** sur votre plateau.

1 DÉBUTER

ENVELOPPES

Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice contient de nombreuses enveloppes qui doivent être ouvertes uniquement au moment où un des livrets vous invite à le faire.

Chaque fois qu'il est mentionné d'ouvrir une enveloppe, commencez par sortir **uniquement la grande carte rouge** placée sur le dessus du paquet. Puis lisez les instructions qui s'y trouvent afin de savoir ce que vous devez faire avec les autres cartes contenues dans l'enveloppe. Lorsque le texte est précédé d'un , révélez et lisez les cartes. **S'il est précédé d'un , vous ne devez ni les révéler ni les lire.**



Exemple d'une grande carte rouge.

Maintenant, quel que soit votre nombre, ouvrez les 4 enveloppes Alessandra, Bastiano, Claudio et Dariâ. Sortez la grande carte rouge de chaque enveloppe et suivez les instructions qui s'y trouvent.

CHOIX DES APPRENTIS ASSASSINS

Comme vous êtes novices dans *Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice*, vous allez d'abord jouer des Apprentis Assassins pour votre première Mémoire. Choisissez ceux que vous allez incarner. *Note : à ce stade, les seules différences sont la couleur de la carte et le sexe de l'Apprenti. Vous pourrez changer de personnage après la première Mémoire que vous jouerez.*



Laissez les cartes Apprentis Assassins non sélectionnées dans leur enveloppe respective et rangez les 4 enveloppes dans la boîte de jeu.

Les 3 emplacements avec un symbole  blanc sont réservés aux Assassins. Ils ne sont donc pas disponibles pour les Apprentis.

Si vous voulez commencer à jouer tout de suite, arrêtez la lecture des règles ici. Ouvrez le livret de Campagne et mettez en place la Mémoire 0.1.

Si vous avez choisi de lire les règles intégralement avant de commencer à jouer, vous pouvez continuer.

TOUR DE JEU

2 PHASES DU TOUR

Chaque tour de jeu comprend 4 phases détaillées plus loin qui se déroulent dans cet ordre :

Phase Événement : tirez 1 carte Événement et appliquez son effet.

Phase des Assassins : jouez les cubes d'action (🎲) de vos Assassins.

Phase des Ennemis : faites entrer les renforts, déplacez les Ennemis puis faites-les combattre s'il y a lieu.

Phase de fin de tour : vérifiez s'il faut commencer un nouveau tour de jeu.

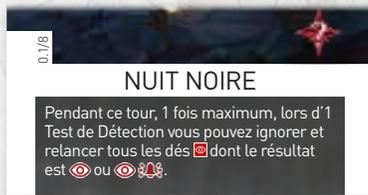
3 PHASE ÉVÉNÈMENT

Chaque tour de jeu débute en plaçant 3 🎲 sur les emplacements groupés de chaque plateau d'Assassin.



Tirez ensuite 1 carte Événement (quel que soit le nombre d'Assassins en jeu). Lisez-la à voix haute, puis placez-la à côté du Terrain pour toute la durée du tour.

L'effet d'une carte Événement a lieu immédiatement, sauf si la carte stipule le contraire. Il peut s'appliquer à 1+ Assassin, parfois au groupe entier.



Exemple : la carte Nuit Noire commence par « Pendant ce tour... » : un Assassin (ou plusieurs, si le Test de Détection implique plusieurs Assassins) pourra en bénéficier pendant ce tour au moment de votre choix.

L'effet d'une carte Événement s'applique uniquement pendant le tour où elle a été tirée. Par contre, tout changement ou ajout sur un Terrain (rotation de tuile, ajout de Gardes, etc.) perdure jusqu'à ce que la Mémoire soit terminée.

Si la pile d'Événement est épuisée, mélangez la défausse et formez une nouvelle pile.

4 APERÇU DE LA PHASE DES ASSASSINS

Chaque Assassin utilise ses 🎲 pour effectuer des actions. Ces 🎲 peuvent être utilisés dans l'ordre de votre choix (y compris en alternant les joueurs). Ce choix est important !

Exemple : Alessandra dépense 1 🎲, puis Bastiano dépense 2 🎲, Alessandra dépense ses 2 derniers 🎲, Claudio dépense ses 3 🎲 puis Bastiano dépense son dernier 🎲.

Chaque 🎲 dépensé est retiré de votre plateau d'Assassin. Un Assassin peut effectuer plusieurs fois la même action, par exemple attaquer 2 fois.

À la fin de la phase des Assassins, tout 🎲 non utilisé sur les 3 emplacements 🎲 groupés de votre plateau est perdu (retirez-le du plateau).

Les actions des Assassins sont détaillées plus loin.

APERÇU DE LA PHASE DES ENNEMIS

Note : vous ne jouerez pas cette phase lors de la Mémoire 0.1 et vous la jouerez partiellement lors de la Mémoire 0.2.

Pendant cette phase, les joueurs dirigent les Ennemis lors de chacune des 3 étapes suivantes dans cet ordre :

1. Renfort des Ennemis.

2. Déplacement des Ennemis.

3. Combat des Ennemis.

Cette phase est détaillée plus loin.





5 PHASE DE FIN DE TOUR

Vérifiez le succès ou l'échec de la Mémoire :

POUR SUIVRE LA MÉMOIRE

Tant qu'il reste 1+ Assassin sur le Terrain et/ou 1+ Objectif à accomplir, vous devrez commencer un nouveau tour de jeu :

- ◆ Défaussez la carte Événement tirée au début du tour.
- ◆ Retirez du jeu toute base rouge (🔴) non attachée à une figurine. *Note : une base rouge indique la dernière position connue d'un Assassin/Allié recherché par les Ennemis.*

SUCCÈS DE LA MÉMOIRE

Une Mémoire est un succès dès que :

- ◆ Tous les Objectifs de la Mémoire ont été accomplis.

ET

- ◆ Au moins 1 Assassin a quitté un Terrain grâce à une Station de Voyage Rapide.

ET

- ◆ Il ne reste plus aucun Assassin sur le Terrain.

Quand cela se produit, le tour de jeu prend fin immédiatement (ne jouez pas la phase des Ennemis). Démontez le Terrain : rangez les tuiles, les figurines d'Ennemis et les pions dans la boîte de jeu.

Ensuite, tournez la page de la Mémoire que vous venez de jouer dans le livret de Campagne pour découvrir la conclusion de cette Mémoire et recevoir vos récompenses.

6 ÉCHEC DE LA MÉMOIRE

La Mémoire est un échec dès qu'1 des conditions suivantes se produit :

- ◆ Tous les Assassins ont été Éliminés.

OU

- ◆ La Mémoire contenait une condition d'échec qui s'est réalisée. *Par exemple : l'Allié que les Assassins devaient protéger a été Éliminé.*

OU

- ◆ Il ne reste plus assez de figurines pour placer **tous** les Gardes lorsque vous devriez le faire. *Note : ceci s'applique également si 1+ de vos Personnages porte un uniforme de Garde (sa figurine a été remplacée par une figurine de Garde).*

Lorsque vous avez échoué en tentant d'accomplir une Mémoire, vous avez droit à une seconde chance pour l'accomplir :

- ◆ Conservez les cartes Équipement présentes sur vos plateaux d'Assassins. *Note : ne récupérez pas les cartes Équipement défaussées lors de la première tentative.*
- ◆ Retirez tout (🏠) sur l'emplacement « + » des plateaux d'Assassins.
- ◆ Remettez toute carte Coffre récupérée lors de votre première tentative sur la pile de Coffres dans l'ordre initial.

Lorsque vous rejouerez la Mémoire :

- ◆ Remettez en place le Terrain comme si vous jouiez cette Mémoire pour la première fois. N'oubliez pas de remettre les tuiles, les figurines d'Ennemis et les pions de ce Terrain dans leur état initial.
- ◆ Les Assassins recommencent cette Mémoire avec les (🔴) qui leur restaient à la fin de la première tentative. Chaque Assassin Éliminé est remplacé par un Apprenti Assassin (voir le point 27).
- ◆ Avant de recommencer la Mémoire, vous pouvez échanger de l'Équipement entre Assassins, vous équiper, déposer et/ou récupérer de l'Équipement stocké dans la Villa ou dans le Repaire (sans dépenser aucun (🏠)).

Dans tous les cas, si vous échouez une deuxième fois, d'autres membres de la Confrérie des Assassins viendront accomplir la Mémoire à votre place. Considérez cette Mémoire comme accomplie avec succès et lisez la page « Mémoire Synchronisée » au dos de la Mémoire concernée, mais :

- ◆ Ne conservez aucune carte Coffre de cette Mémoire (replacez-les sur la pile de Coffres).
- ◆ Ne collez pas d'autocollant de Synchro 100%.
- ◆ Recevez uniquement l'XP des Objectifs obligatoires.

Poursuivez ensuite la campagne.



TERRAIN

7 MISE EN PLACE D'UN TERRAIN

Chaque Mémoire du livret de Campagne débute par la mise en place de son Terrain à l'aide d'un plan.

ATTENTION !

À partir de la Mémoire 0.2, placez la Boussole à proximité du Terrain et orientez-la **toujours** avec le Nord correspondant à la direction indiquée sur le plan.

Placez les tuiles qui le composent, puis les pions et les figurines indiqués sous le plan. Ce plan indique la taille et le type de tuile à placer : intérieurs, rues, toits, etc. (chaque type de tuile étant décliné en plusieurs variantes de tuiles). Certaines tuiles incluent 1+ mur représenté par une épaisse ligne noire.



Petites tuiles, de gauche à droite : intérieur avec 3 murs, rue avec 1 mur et 3 variantes de toits sans mur.

Vous pouvez placer n'importe quelle tuile, à condition que son type, sa taille, son/ses mur(s) et le côté sur lequel elle est placée correspondent au plan.



Une fois que vous aurez choisi et placé les tuiles, les figurines et les pions d'après le plan ci-contre, voici à quoi pourrait ressembler ce Terrain :



Enfin, une petite tuile correspond à 1 case. Une tuile moyenne est découpée en 4 cases et une grande tuile en 6 cases.

8 CACHETTE

Il existe trois types de Cachettes : botte de foin ou charrette (imprimées sur les tuiles avec une Tour) et figurine de jardin de toit. 1 Assassin/Allié (et un seul) sur une case avec une Cachette peut y entrer pour 0. Placez alors sa figurine sur la Cachette.

ATTENTION !

Un Assassin/Allié sur une case avec une Cachette vide peut y entrer s'il est incognito (invisible aux yeux des Ennemis). S'il est recherché par les Ennemis, il peut s'y cacher à condition qu'il n'y ait aucun Ennemi sur sa case (il redevient incognito, laissez sa base rouge sur sa case).

Un Assassin/Allié dans une Cachette ne subit pas de Test de Détection (voir plus loin) quand 1+ Ennemi entre sur la case où elle se trouve. De plus, un Assassin dans une Cachette peut effectuer les actions suivantes (sans avoir besoin de sortir de la Cachette pour les 3 premières) :

- ◆ Attaquer avec sa Lame Secrète (↖). Note : une attaque avec ↘ ou ↗ depuis une Cachette est interdite.
- ◆ Cacher des Corps d'Ennemis Éliminés sur sa case.
- ◆ Utiliser de l'Équipement.
- ◆ Sortir de la Cachette pour 0 : placez sa figurine sur la case où se trouve la Cachette. Si 1+ Ennemi est présent, effectuez 1 Test de Détection.

9 TOUR (BÂTIMENT)

Un Assassin se trouvant sur une des 4 cases autour d'une Tour peut dépenser 1 pour l'escalader et placer sa figurine au sommet si aucun Assassin ne s'y trouve.

ATTENTION !

Un Assassin sur une case en contact avec une Tour peut l'escalader s'il est incognito. S'il est recherché, il peut l'escalader à condition qu'il n'y ait aucun Ennemi sur sa case (il redevient incognito, laissez sa base rouge sur sa case de départ).

Un Assassin au sommet d'une Tour peut dépenser 1 1 fois maximum par Terrain pour se Synchroniser afin de faire apparaître de nouveaux éléments sur le Terrain : retournez alors la grande carte avec l'illustration de la Tour.



Carte Tour.

Un Assassin au sommet d'une Tour est toujours incognito et ne peut pas effectuer d'attaque. Pour descendre, effectuez un Saut de la Foi pour 0 et placez l'Assassin sur la Cachette (charrette ou botte de foin) située sur une des quatre cases au pied de la tour. Si 1+ Ennemi est présent sur la case où se trouve la Cachette, effectuez 1 Test de Détection avant d'y entrer. Si ce Test échoue, placez votre figurine avec une base rouge sur la case (hors de la cachette).

Note : le sommet d'une Tour n'est ni une case ni un toit.



Voici une Mémoire prête à jouer. Les éléments sans contour bleu sont utilisés dès la première Mémoire ; ceux avec un contour bleu seront ajoutés lors des Mémoires suivantes.

1 PLATEAUX D'ASSASSINS

On y place les 3 de l'Assassin + ceux correspondant à son armure 2, une carte d'Armure 18, jusqu'à 5 cartes Équipement (ou d'autres types) 3, 3 4 et la carte de l'Assassin 22. On trouve également : ses armes de mêlée (19) et d'attaque à distance (20), ainsi que sa Lame Secrète (23) ; 1 quatrième qui pourra être économisé 21. Chaque carte Aptitude 24 acquise après un passage au niveau supérieur est placée dans un des 4 emplacements de chaque côté du plateau.

RÉSERVE D'ENNEMIS

La Réserve contient 10 Gardes d'Élite 25 et 30 figurines d'Arbalétriers 5. Note : il y a 2 poses différentes pour les Arbalétriers. Lors de la mise en place de la Mémoire ci-dessus, nous avons placé 2 Arbalétriers sur le terrain, il en reste donc 28 dans la Réserve.

TERRAIN

Chaque Terrain est composé de tuiles de différents types et tailles : des petites tuiles d'intérieurs 6, de toits 10, de rues 11 ou de canal 29. Il inclut généralement une tuile moyenne de Tour 26 comprenant 4 cases et 1 Cache. Des figurines de Gardes 7 et d'Assassins (avec leurs bases de couleur) 13 sont placées sur le Terrain, ainsi qu'1+ Station de Voyage Rapide 12 permettant d'entrer sur le Terrain et de le quitter, des échelles 28 et des pions : Objectif 8 (généralement placés sur un socle d'Objectif transparent), Rappel d'un point à retenir 9 et Entrée des Ennemis 27 par où arriveront les renforts.

CARTES, DÉS ET BASES ROUGES

À côté des joueurs, on trouve : les bases rouges 15, les piles de cartes Événement 16 et Équipement 31. On trouve également les dés de Détection 14, des Ennemis (noirs) 36 et des Assassins (blancs) 37.

30 PLATEAU DES ENNEMIS

Il contient le pion État d'Alerte 17, les cartes Arbalétrier (32) et Garde d'Élite (33) en jeu ainsi que la pile de cartes Renforts 34. La Boussole 35 est placée à côté, elle servira lors des déplacements des Ennemis.



10 COFFRE



Carte, figurine et pion de Coffre.

Un Assassin sur une case contenant un Coffre peut dépenser 1 pour l'ouvrir : prenez la carte sur le dessus de la pile de Coffres, retirez la figurine de Coffre du Terrain et prenez 1 pion Coffre (retournez-le et gardez-le près de vous jusqu'à la fin de la Mémoire). *Note : vous pouvez placer 1 pion Coffre sous chaque figurine de Coffre pour y penser.*

ATTENTION !

Un Assassin peut ouvrir un Coffre sur la case où il se trouve s'il est incognito. S'il est recherché, il peut l'ouvrir à condition qu'il n'y ait aucun Ennemi sur sa case.

Note : dans certaines enveloppes vous trouverez une série de cartes Coffre. Vous aurez un nombre de Mémoires limité pour récupérer tous les Coffres de chaque série. Ensuite, ils seront définitivement défaussés !

11 CANAL



Une case de canal est séparée en 2 zones : dans l'eau et hors de l'eau.

- ◆ Un Assassin/Allié sur une case de Canal doit **toujours** être placé dans l'eau et il ne peut pas utiliser d'arme avec l'icône , ni certaines armes encombrantes (ceci est mentionné sur les cartes des armes concernées).
- ◆ Les Ennemis sur une case de Canal sont **toujours** placés hors de l'eau (sur un quai ou sur une gondole par exemple). Un Ennemi sur une case de canal n'a aucune contrainte. *Note : les Ennemis sur une case de Canal ne sont pas bloqués par l'eau. Ils peuvent rejoindre toute case Proche (si la case Proche est un toit, ils auront généralement besoin d'une échelle).*



ASSASSINS

12 CHOISIR UN ASSASSIN

Une fois votre première Mémoire terminée, retournez les cartes des Apprentis Assassins pour découvrir vos Assassins. Si vous avez joué avec moins de 4 Apprentis Assassins, sortez également les cartes des Assassins restants dans les enveloppes Alessandra, Bastiano, Claudio et Dariâ. Chaque joueur choisit 1+ carte Assassin, ainsi que la figurine correspondante et y attache sa base de couleur.

Chaque Assassin dispose d'une capacité spéciale mentionnée sous son illustration.



Placez votre carte Assassin côté Niv. 0 sur votre plateau d'Assassin.

Note : vous pouvez remplacer des Assassins de ce jeu par ceux présents dans l'extension Roma. Pour savoir comment procéder, reportez-vous à l'encadré du point R2 du livret de Roma.



13 ACTIONS DES ASSASSINS

SE DÉPLACER (1)

Déplacez-vous vers une case Proche (voir encadré ci-dessous). Les cases de départ et d'arrivée peuvent être de n'importe quel type, par exemple un toit ou une rue.

CASE PROCHE

Les cases Proches d'un Personnage sont la case où il se trouve, ainsi que toute case en contact orthogonalement (jamais en diagonale) et non séparée par un mur (ligne noire épaisse).

Dans cet exemple, Bastiano peut se déplacer vers le haut, le bas et la gauche. La case de droite est bloquée par un mur.



ÉCHANGER (1)

Lorsqu'1 Assassin effectue cette action, tous les Assassins sur la case où il se trouve peuvent prendre, donner ou échanger à volonté de l'équipement, des armes et des armures entre eux.

14 ACCOMPLIR UN OBJECTIF (1-3)

Un pion Objectif symbolise un Objectif à accomplir, *par exemple ouvrir la porte d'une cellule*. Tout Assassin se trouvant sur une case avec un pion Objectif peut l'accomplir en dépensant autant de  que le nombre indiqué sur ce pion. Plusieurs Assassins peuvent mettre leurs  en commun pour accomplir 1 Objectif. Dans tous les cas, la totalité de ces  doivent être dépensés pendant le même tour de jeu.



Exemple de pion Objectif : dépensez 2  pour accomplir cet Objectif.

ATTENTION !

Un Assassin peut accomplir un Objectif sur la case où il se trouve s'il est **incognito**. S'il est **recherché**, il peut l'accomplir à condition qu'il n'y ait aucun **Ennemi** sur sa case.

Après avoir accompli un Objectif, retournez son pion et gardez-le près de vous jusqu'à la fin de la Mémoire. Retirez également le socle d'Objectif du terrain.

15 UTILISER UNE STATION DE VOYAGE RAPIDE (1 🏠)

Les Assassins utilisent une Station de Voyage Rapide pour entrer et sortir d'un Terrain. Tout Assassin sur une case contenant une Station de Voyage Rapide peut dépenser 1 🏠 pour quitter le Terrain. Vous avez ensuite 2 options :



- ♦ Passer à la Mémoire suivante : placez votre Assassin sur la table (hors du Terrain) en attendant de mettre en place le Terrain suivant. Un Assassin hors d'un terrain ne peut plus rien faire, ni être affecté par quoi que ce soit.
- ♦ Revenir en jeu pour 0 🏠 : placez votre Assassin sur la case de votre choix contenant une Station de Voyage Rapide, sur le Terrain qu'il vient de quitter ou sur un autre (vous découvrirez comment le faire plus tard).

L'Assassin conserve alors tout ce qu'il possédait en entrant dans la Station de Voyage Rapide (Équipement, 🏠, 📍, etc.).

ATTENTION !

Un Assassin/Allié incognito peut utiliser une Station de Voyage Rapide. Un Assassin/Allié recherché peut en utiliser une à condition qu'il n'y ait plus aucun Ennemi sur la case où elle se trouve (laissez sa 📍 sur la case).

Lorsque plusieurs Stations de Voyage Rapide sont présentes, chaque Assassin peut utiliser celle de son choix, aussi bien pour entrer que pour sortir du Terrain.

Note : les Ennemis ne peuvent pas utiliser de Station de Voyage Rapide.

16 UTILISER UNE ARME (1 🏠)

Dépensez 1 🏠 **1** pour utiliser une arme 🗡️ (mêlée) ou 🏹 (à distance) **2**. Ensuite, suivez les étapes ci-dessous dans cet ordre :

2 🗡️ ÉPÉE COMMUNE 📍 **5**

1 1 🏠 **3**

4 🏠 : 1 Garde sur la case visée recule sur une case Proche de votre choix (y compris s'il y a 1+ 📍 sur sa case).



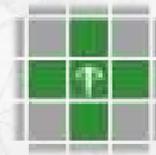
1. Viser

Désignez 1 case à portée. La portée dépend du symbole sur la carte de l'arme utilisée :

- 🗡️ : La case où se trouve l'attaquant.
- 🏹 : Une case Proche.



Case à portée pour un Personnage équipé d'une 🏹.



Cases à portée pour un Personnage équipé d'une 🗡️.

2. Attaquer

Lancez autant de dés d'Assassins (🎲) que mentionné sur la carte de l'arme **3**. *Note : une attaque représente un enchaînement de coups qui peut toucher plusieurs Ennemis.*

★ = 1 touche.

🏠 = 1 ★ ET déclenchement de la capacité spéciale de l'arme (voir ci-dessous) **4**.

✖ = Échec ET Riposte de l'Ennemi (voir plus bas).

3. 🏠 Capacité spéciale de l'arme

La capacité spéciale de l'arme **4** est déclenchée **1 fois maximum** par attaque, tout 🏠 sur un autre dé est considéré comme une ★. L'effet de la capacité spéciale s'ajoute à l'attaque en cours (il ne s'agit pas d'une nouvelle attaque).

4. Attribuer les ★

Attribuez les ★ aux Ennemis sur la case visée comme vous le souhaitez. Chaque Ennemi ayant reçu un nombre de ★ égal au total de 📍 sur sa carte est Éliminé. Couchez chaque figurine d'Ennemi Éliminé : c'est maintenant un « Corps ». Si le total de ★ est inférieur au total de 📍 de l'Ennemi, son armure absorbe l'attaque et il ne se passe rien. S'il y a davantage de ★ que de blessures à attribuer, ces ★ sont perdues (elles ne peuvent pas toucher des Ennemis situés sur d'autres cases). *Note : une attaque d'Assassin ne peut jamais toucher un autre Assassin.*

5. État d'alerte et changement d'état

Appliquez l'effet des symboles rouges 📍 et/ou 📍 **5** s'ils sont présents sur la carte de l'arme utilisée :

📍 : L'Assassin/Allié attaquant devient recherché. Attachez une 📍 sur son socle.

📍 : L'État d'Alerte est déclenché. Retournez le pion État d'Alerte du côté 📍.

6. Riposte

Après avoir lancé les dés 🎲 et attribué les ★ éventuelles, si vous avez obtenu 1+ ✖ ET qu'il reste au moins 1 Ennemi vivant sur la case visée, l'Assassin devient recherché s'il



était incognito (l'État d'Alerte est déclenché) ET il subit immédiatement 1 Riposte : **tout Ennemi** sur la case visée effectue 1 attaque sur l'Assassin qui vient d'attaquer (voir le point 31 pour découvrir comment les Ennemis attaquent). *Note : seuls les Assassins ayant participé à une attaque générant une Riposte la subissent. Les Ennemis équipés avec peuvent Riposter à distance.*

Exemple : Dariâ utilise un Couteau de lancer pour viser une case en contact avec celle où elle se trouve. La case contient 1 Arbalétrier et 1 Garde Agile. Elle lance 1 dé et obtient 1 : elle a raté sa cible. Elle devient recherchée, l'État d'Alerte est activé et l'Arbalétrier Riposte immédiatement avec son arme (qui lui permet d'attaquer à distance). Le Garde Agile ne peut pas Riposter, car il n'est pas à portée (son arme est .

ATTAQUE COORDONNÉE

Les Assassins peuvent combiner leurs attaques et/ou pour effectuer une puissante Attaque Coordonnée. Chaque Assassin participant dépense 1 . Désignez ensuite la case visée à portée de ces Assassins, puis chaque joueur participant lance ses dés . Choisissez ensuite comment attribuer les éventuelles aux Ennemis sur la case visée. En cas de Riposte, partagez les dés aussi équitablement que possible entre tous les Assassins recherchés qui ont participé à l'Attaque Coordonnée, puis lancez-les.

17 FOUILLER ET CACHER DES CORPS (1)

Un Assassin se trouvant sur une case contenant 1+ Corps (figurine d'Ennemi couché) fait disparaître **tous** les Corps en dépensant 1 seul

1. Si vous désirez fouiller, tirez et révélez, **une par une**, autant de cartes Équipement que de Corps ainsi cachés. Vous pouvez arrêter de tirer des cartes quand vous le souhaitez. **Attention** : dès que vous tirez une carte « Investigation », appliquez immédiatement son effet et arrêtez de tirer des cartes Équipement : la fouille est terminée.
2. Retirez tous les Corps de la case, y compris si la fouille a été interrompue par une carte « Investigation », et replacez-les dans la Réserve d'Ennemis.
3. Choisissez de défausser ou de conserver les cartes Équipement ramassées sur votre plateau d'Assassin (voir ci-dessous).

Si la pile d'Équipement est épuisée, mélangez la défausse et formez une nouvelle pile.

ATTENTION !

Un Assassin incognito peut cacher 1+ Corps sur la case où il se trouve. Un Assassin recherché peut le faire à condition qu'il n'y ait aucun Ennemi sur sa case.

18 ÉQUIPER (0-1)

Lorsque vous récupérez 1+ nouvelle carte Équipement ou d'un autre type que vous souhaitez conserver, placez-la sur l'emplacement correspondant (, , ou) ou sur un des 5 emplacements de votre plateau d'Assassin. Placer une carte sur un emplacement libre ne coûte aucun . Si l'emplacement requis est déjà occupé, vous avez plusieurs options pour le libérer :

- ◆ 1 Déplacer une carte qui se trouve sur un emplacement , , ou vers un emplacement non occupé de votre inventaire .
- ◆ 1 Effectuer l'action Échanger avec 1+ autre Assassin présent sur votre case (ou pour 0 si c'est lui qui a dépensé 1 pour effectuer l'action Échanger).
- ◆ 0 Défausser la carte qui s'y trouve. *Rappel : une carte avec le symbole est alors définitivement retirée du jeu.*

19 ÉCONOMISER 1 (1)

Lors de la mise en place des Terrains à partir de la Mémoire 0.3, placez un 4^e à côté de chaque plateau d'Assassin.

Chaque fois que vous décidez d'économiser 1 de vos 3 pendant une Mémoire, placez-le sur l'emplacement avec le symbole « + » de votre plateau d'Assassin. Ce y reste jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser. Vous pouvez utiliser un économisé dans l'une ou l'autre de ces situations :

- ◆ Pendant une phase des Assassins.
- ◆ Pendant la phase des Ennemis, **avant ou après** une des trois étapes des Ennemis (vous les découvrirez plus tard). Vous pouvez également effectuer une action coûtant 0 pendant la phase des ennemis en respectant ces conditions.

Exemple : des Gardes entrent sur une case contenant les 4 Assassins et 2 d'entre eux deviennent recherchés suite au Test de Détection. S'ils ne font rien, les Gardes vont les attaquer. Une fois l'étape de Déplacement des Ennemis terminée, Bastiano utilise son économisé pour lancer une bombe fumigène : tous les Assassins redeviennent incognito, ils n'ont plus rien à craindre pour ce tour !

Au début du tour suivant, vous récupérerez vos 3 comme d'habitude ; si vous n'avez pas utilisé votre économisé, vous aurez alors un total de 4 sur votre plateau d'Assassin. À la fin d'une Mémoire, si vous disposez d'un sur votre emplacement « + », vous devez le retirer.

Note : la capacité spéciale sur la carte de Dariâ lui permet de rendre un à un Assassin, y compris s'il a utilisé un économisé. Cet Assassin peut donc jouer avec un 5^e pendant un même tour !



FURTIVITÉ

20 INCOGNITO

Un Assassin/Allié incognito n'a pas de  autour de son socle. Les Ennemis ne le voient pas : il ne peut pas être pris pour cible.

Note : seuls les Assassins et certains de leurs Alliés peuvent être incognito.

21 RECHERCHÉ

Les Ennemis Proches d'un Assassin/Allié recherché se déplaceront vers lui et l'attaqueront dès qu'ils le pourront.

Un Assassin/Allié devient automatiquement recherché :

- ◆ Si 1+ Ennemi a réussi un Test de Détection à son encounter (voir point 22).
- ◆ Dès qu'il utilise une arme ou un Équipement avec le symbole .
- ◆ Dès qu'il doit subir une Riposte (X).

Fixez une  au socle de la figurine de l'Assassin/Allié recherché (à la place de sa base de couleur s'il s'agit d'un Assassin). S'il y a déjà une  sur la case de l'Assassin, fixez-la à son socle.

Tout Assassin/Allié qui devient recherché déclenche immédiatement l'État d'Alerte.

Pour redevenir incognito, un Assassin/Allié recherché doit **se déplacer** sur une case **sans Ennemi**. Retirez alors la  de la figurine, placez-la sur sa case d'arrivée et récupérez votre base de couleur. Il peut également utiliser une carte permettant de devenir incognito. *Note : une  non attachée à une figurine symbolise la dernière position connue d'un Assassin/Allié recherché. Rappel : à la fin de chaque tour, retirez du Terrain toute  non attachée à une figurine.*

Si l'Assassin ne se déplace pas ou n'utilise aucune carte, il reste recherché, y compris s'il ne reste plus aucun Ennemi sur sa case ou même sur le Terrain.



22 TEST DE DÉTECTION

Dès qu'un Assassin/Allié incognito **se déplace** sur une case contenant 1+ Ennemi, ces derniers effectuent simultanément **et avant toute autre chose** 1 Test de Détection. Chaque joueur concerné lance alors autant de dés  qu'il y a d'Ennemis sur la case de son Assassin/Allié :

- ◆ Aucun symbole : il reste incognito.
- ◆ 1+  : il devient recherché et l'État d'Alerte devient immédiatement .
- ◆ 1+   : il devient recherché **uniquement** si l'État d'Alerte est déjà .  Si l'État d'Alerte est , il reste incognito.

*Exemple : Claudio se déplace sur une case contenant 2 Ennemis. 1 Test de Détection est immédiatement effectué en lançant 2 dés  (1 par Ennemi). C'est une réussite, Claudio reste incognito. Il commence le tour de jeu suivant avec les 2 Ennemis qui sont restés sur la case où il se trouve : n'effectuez pas de Test de Détection pour ces 2 Ennemis (on effectue ce Test **uniquement** après le **déplacement** d'un Assassin vers 1+ Ennemi ou l'inverse).*

De même, 1+ Ennemi qui se déplace sur une case contenant 1+ Assassin/Allié incognito effectue **immédiatement** 1 Test de Détection (voir l'encadré du point 28).

23 ÉTAT D'ALERTE

Vous allez très probablement déclencher l'État d'Alerte lors de chaque Mémoire, mais faites de votre mieux pour que cela arrive le plus tard possible.

Dès qu'il est déclenché :

- ◆ Retournez le pion État d'Alerte du côté rouge ().
- ◆ Les renforts Ennemis sont plus nombreux.
- ◆ Lors de chaque Test de Détection, 1+ Assassin devient recherché si vous obtenez 1+  et/ou 1+   sur 1+ dé .

L'État d'Alerte reste  même si tous les Assassins/Alliés redeviennent incognito ou s'il ne reste plus aucun Assassin sur le Terrain. La seule façon d'arrêter l'État d'Alerte est de jouer une carte spécifique.

Note : seul le ou les Assassins/Alliés qui ont déclenché  deviennent recherchés. Les Assassins/Alliés peuvent redevenir incognito même quand l'État d'Alerte est .



24 ÉQUIPEMENT



- 1 : placez cette carte sur l'emplacement de votre plateau d'Assassin portant le même symbole. S'il n'y a aucun symbole ou si l'emplacement est déjà occupé par une autre carte , placez-la sur un des emplacements disponibles.
- 2 Nom de l'Équipement.
- 3 Point de règle portant ce numéro dans ce livret pour apprendre à utiliser cet Équipement.
- 4 Coût en pour utiliser l'Équipement et description de son effet.
- 5 Nom de l'enveloppe qui contenait cette carte.
- 6 : cette carte a un fond de couleur noire qui indique qu'elle doit être placée dans la défausse d'Équipement après utilisation.
- 7 : cette carte avec un fond gris clair peut être utilisée à volonté. Si vous décidez de vous en séparer, elle sera **définitivement** retirée du jeu : rangez-la alors dans son enveloppe d'origine.

Chaque emplacement du plateau d'Assassin peut accueillir au maximum 1 carte portant le symbole correspondant. Une carte d'arme doit être placée dans un de ces emplacements pour pouvoir être utilisée par l'Assassin.

Chacun des 5 emplacements en bas à droite peut accueillir 1 carte de n'importe quel type.



L'Épée Commune est placée sur l'emplacement , le Parachute est placé sur un emplacement .

25 ARMURE

Placez 1 carte d'Armure (maximum) sous l'emplacement de votre plateau d'Assassin pour vous en équiper. Ajoutez autant de à votre jauge de santé que vous en voyez sur la carte.



Bastiano porte une armure : son total de santé passe de 3 à 4 .

Un Assassin peut retirer l'armure qu'il porte **uniquement** pour la remplacer par une meilleure armure. Dans ce cas, ajoutez uniquement la différence de entre l'armure que vous retirez et la nouvelle. Note : n'oubliez pas de dépenser 1 si nécessaire pour vous en équiper.





26 SANTÉ DES ASSASSINS

PLEINE SANTÉ

Un Assassin/Allié qui possède la totalité de ses est en Pleine Santé.

BLESSÉ

Un Assassin/Allié est Blessé lorsqu'il a perdu 1+ mais qu'il possède encore au moins 1 .

ÉTAT CRITIQUE

Un Assassin/Allié est en État Critique lorsqu'il n'y a plus aucun sur son plateau. Couchez sa figurine et retirez sa du Terrain. Un Assassin/Allié dans cet état ne peut strictement rien faire.

Un Assassin/Allié en État Critique doit être soigné, par exemple avec un Remède. Il redeviendra alors en Pleine Santé s'il récupère tous ses ou Blessé s'il n'en récupère qu'une partie. Il peut alors immédiatement utiliser ses s'il lui en restait, sinon il devra attendre le début de la phase Événement du prochain tour pour récupérer ses 3 . *Note : un Assassin en État Critique récupère 3 au début de la phase Événement comme d'habitude (il ne peut cependant pas les utiliser tant qu'il est en État Critique).*

Un Assassin se trouvant sur la case d'un Assassin en État Critique peut effectuer l'action Échanger avec ce dernier s'il est d'accord. *Par exemple pour prendre un remède sur l'Assassin en État Critique afin de le soigner.*

ÉLIMINÉ

Si personne ne vient soigner un Assassin/Allié en État Critique **avant la fin du tour de jeu suivant**, il est Éliminé. Rangez alors dans un sachet en plastique les qui lui restent ainsi que les cartes suivantes si elles se trouvent sur votre plateau d'Assassin :

- ◆ carte d'Assassin,
- ◆ carte ,
- ◆ cartes Aptitude de Niveau III et IV.

Retirez la figurine de l'Assassin Éliminé du Terrain et placez-la près de vous. Une fois la Mémoire terminée avec succès (ou après une seconde tentative), placez la figurine dans l'Hôpital du Repaire si vous disposez de ce dernier.

Note : un Assassin qui n'arrive pas à sortir d'un Terrain est Éliminé. Par exemple, il a utilisé un parachute (défaussé après utilisation) pour se déplacer derrière un mur et il n'a plus de parachute pour repartir.

27 JOUER UN APPRENTI ASSASSIN

Un Assassin Éliminé ne participera à la Mémoire suivante :

- ◆ S'il a été Éliminé lors d'une Mémoire qui s'est soldée par un succès ou lors de la deuxième tentative pour accomplir une Mémoire, il sera remplacé par un Apprenti Assassin au début de la Mémoire suivante.
- ◆ S'il a été Éliminé lors de la 1^{re} tentative d'une Mémoire qui s'est soldée par un échec, il sera remplacé par un Apprenti Assassin au début de la 2^e tentative pour accomplir cette Mémoire.

Prenez une figurine d'Apprenti Assassin. Si vous disposez du Repaire, prenez cette figurine sur l'emplacement de votre choix sur le plateau du Repaire.

Un Apprenti Assassin peut effectuer les mêmes actions qu'un Assassin. Placez sur votre plateau :

- ◆ La carte de l'Apprenti Assassin correspondante.
- ◆ Sur les emplacements , , et , les cartes choisies parmi celles à votre disposition : généralement celles de l'Assassin Éliminé (sauf son armure) ou celles dans la Villa/Repaire. **Attention : un Apprenti Assassin ne peut jamais utiliser de .**
- ◆ 3 + ceux de l'armure qu'il porte.
- ◆ 3 + 1 sur le côté à partir de la Mémoire 0.3.
- ◆ Les cartes Aptitude de niveau I et II de l'Assassin Éliminé. **Attention : un Apprenti Assassin ne peut jamais utiliser de cartes Aptitude de niveau III et IV.**

Si vous ne disposez pas encore du Repaire, votre Assassin sera en Pleine Santé dès que vous aurez accompli la Mémoire avec l'Apprenti Assassin. Vous pourrez alors le récupérer avec tous ses .



ENNEMIS

28 PHASE DES ENNEMIS

Jouez les Ennemis lors de ces 3 étapes :

1. Renfort des Ennemis
2. Déplacement des Ennemis
3. Combat des Ennemis

Rappel important : vous pouvez effectuer une action avant ou après une des étapes des Ennemis en utilisant un  économisé ou si l'action coûte 0 .

TEST DE DÉTECTION DES ENNEMIS

Chaque fois qu'1+ Ennemi se déplace ou apparaît sur une case contenant 1+ Assassin/Allié incognito et/ou 1+ Corps, effectuez avant toute autre chose 1 Test de Détection (voir point 22). Si plusieurs Tests de Détection ont lieu pendant la même étape (Renfort ou Déplacement des Ennemis), ils ont lieu simultanément : si l'État d'Alerte doit être déclenché suite à l'un de ces Tests, cela aura lieu seulement à la fin de l'étape en cours. Exemple : pendant l'étape de Déplacement des Ennemis, 3 Gardes entrent sur une case contenant Dariâ incognito et 1 Corps. Effectuez immédiatement 1 Test de Détection : Dariâ doit lancer 3 dés  (il y a 3 Gardes), lancez également 3  pour le Corps. Dariâ obtient 3 faces vides : elle reste incognito. Le Corps obtient 1 . L'État d'Alerte sera activé à la fin de cette étape.

On effectue 1 Test de Détection par case quel que soit le nombre d'Ennemis, d'Assassins, d'Alliés et/ou de Corps impliqués. Exemple : une carte Événement indique d'ignorer le premier Test de Détection. 3 Ennemis se déplacent sur une case contenant 2 Assassins et 1 Corps. Vous devriez faire 1 Test de Détection, ignorez-le.



Exemple : si l'État d'Alerte est  (colonne de droite), placez :

- 1 Garde d'Élite sur chaque case en contact avec un pion Entrée A.
- 1 Arbalétrier sur chaque case en contact avec une Entrée B.
- 1 Arbalétrier sur chaque case en contact avec une Entrée C.
- Aucun sur chaque case en contact avec une Entrée D.

Si 1+ type d'Entrée des Ennemis (A, B, C ou D) est absent du Terrain, les renforts qui auraient dû arriver par cette Entrée sont annulés. De même, les renforts qui ne parviennent pas à entrer parce que la case est pleine (voir bloc marron ci-dessous) sont annulés.

Note : si un pion d'Entrée des Ennemis est placé derrière un mur, les Gardes peuvent tout de même entrer.

Rappel : s'il n'y a pas assez de figurines pour placer TOUS les renforts, la Mémoire est un échec.

4 ENNEMIS MAXIMUM PAR CASE

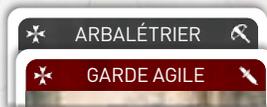
Il ne peut jamais y avoir plus de 4 Ennemis / Corps sur une case. Si des Ennemis doivent entrer sur une case contenant 1+ Corps et qu'il n'y a pas assez d'emplacements disponibles : retirez autant de Corps que nécessaire (placez-les dans la Réserve d'Ennemis) et effectuez 1 Test de Détection pour les Corps ainsi retirés.

Exemple : 4 Gardes Agiles doivent entrer sur une case contenant 1 Arbalétrier et 3 Corps. Retirez les 3 Corps, faites entrer 3 Agiles (le 4^e ne peut pas se déplacer faute de place) et effectuez 1 Test de Détection : lancez 9 dés  (chaque Agile lance 3 dés : il y a 3 Corps).

Note : la limite de 4 figurines par case concerne uniquement les Ennemis.

29 ÉTAPE DE RENFORT DES ENNEMIS

Chaque tour, de nouveaux Gardes entrent sur le Terrain. Il existe 2 types de Gardes : les Arbalétriers () et les Gardes d'Élite ()



Le haut des cartes Arbalétrier et Garde d'Élite (ici le Garde Agile).

Jouez toujours avec les 8 cartes Renfort dont le symbole correspond au total d'Assassins en jeu (,  ou ).



Exemple : utilisez des cartes Renfort avec ce symbole lorsque 4 Assassins sont en jeu.

Tirez 1 carte Renfort et sélectionnez la colonne qui correspond à l'État d'Alerte ( ou ). Prenez le nombre de Gardes du type indiqué ( = Arbalétriers ou  = Élites) dans la Réserve et placez-les sur chaque case en contact avec un pion d'Entrée des Ennemis correspondant à la lettre indiquée.

30 ÉTAPE DE DÉPLACEMENT DES ENNEMIS

Commencez par déplacer tout Ennemi Proche d'une case contenant 1+  vers cette case. Rappel : s'il n'y a pas assez de place sur la case pour tous les accueillir, vous décidez lesquels n'entreront pas. De même, si 1+ Ennemi est sur une case en contact avec plusieurs cases contenant 1+ , vous décidez vers quelle case il se déplace.

Tous les Ennemis qui ne se sont pas encore déplacés se déplacent ensuite d'1 case (sauf exception indiquée sur la carte de l'Ennemi) dans la direction indiquée sur la carte Événement tirée au début du tour (N, S, E ou W), en vous référant à la boussole placée sur la table. Si la direction sur la carte Événement est ? : soulevez environ la moitié de la pile de cartes Événement jusqu'à obtenir une direction, puis déplacez les Ennemis d'1 case dans cette direction.

Déplacez en priorité les Ennemis qui se trouvent sur la rangée de cases la plus proche de la direction déterminée par la carte Événement. Déplacez ensuite les Ennemis qui se trouvent sur la rangée de cases en contact et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Ennemis aient été déplacés (voir exemple ci-après).



1+ Garde qui se trouve sur une case contenant un socle d'Objectif avec 1+ emplacement non occupé est immédiatement placé sur cet emplacement.

Après avoir effectué **tous** les déplacements des Ennemis, résolvez ce qu'ils ont éventuellement déclenché (Tests de Détection, bombe, etc.).

Rappel : si la case d'arrivée d'1+ Ennemi contient 1+ Assassin/Allié/Corps, effectuez 1 Test de Détection.

Un Ennemi ne se déplace pas si :

- ◆ Un mur bloque son déplacement.
- ◆ La case de destination contient déjà 4 Ennemis.
- ◆ Il n'y a pas d'échelle entre une case de rue et une case de toit. *Note : certains Gardes d'Élite tels que les Agiles n'ont pas besoin d'échelle.*
- ◆ Il se trouve sur un des 3 emplacements d'un socle d'Objectif.
- ◆ Il se trouve sur une case contenant 1+ (y compris si elle n'est pas attachée à une figurine).

Important : si une carte stipule de déplacer 1+ Garde, cela doit toujours se faire en respectant les points ci-dessus, sauf si la carte précise le contraire.

Rappel : les Ennemis ne peuvent pas utiliser de Station de Voyage Rapide.



Exemple : les Ennemis doivent se déplacer vers le nord selon la carte événement « Ombre » tirée au début du tour. Ils se déplacent dans cet ordre :

1 - Case **A** : le Garde situé sur cette case ne peut pas se déplacer : il n'y a pas de case au nord. Le Corps (la figurine couchée) sera retiré du Terrain quand les 3 Gardes sur la case B entreront sur cette case (voir ci-dessous).

2 - Case **B** : seuls 3 Gardes peuvent se déplacer vers le nord (Case A) où il y a déjà 1 Garde. Lorsqu'ils entrent, ils effectuent 1 Test de Détection à cause du Corps qui est alors retiré du Terrain (remplacez-le dans la Réserve d'Ennemis).

3 - Case **D** : le Garde ne peut pas se déplacer : il est bloqué par un mur.

3 - Case **E** : 1 seul Garde peut se déplacer sur la case C, car les 3 autres sont sur les emplacements d'un socle d'Objectif.

31 ÉTAPE DE COMBAT DES ENNEMIS

Lorsqu'1+ Assassin/Allié est recherché, tous les Ennemis Proches effectuent simultanément 1 attaque visant la case où il se trouve. Chaque Ennemi peut effectuer 1 attaque maximum lors de l'étape de Combat des Ennemis. Chaque attaque s'effectue dans cet ordre :

1) DÉTERMINER LA CASE VISÉE

Chaque groupe d'Ennemis présent sur une même case cible par ordre de priorité :

- I. Sa propre case.
- II. 1 case Proche à condition d'être équipé d'une arme . Si le groupe (ou une partie du groupe) d'Ennemis peut tirer sur plusieurs cases contenant des Assassins/Alliés recherchés, les joueurs décident quelle sera la case visée (chaque groupe ne peut cibler qu'1 seule case).

2) ATTAQUE

Pour chaque case, rassemblez autant de dés noirs qu'indiqué sur la carte de chaque Ennemi attaquant. S'il y a plusieurs Assassins/Alliés recherchés sur la case visée, répartissez équitablement les dés entre eux. Si un partage égal n'est pas possible, les joueurs décident comment attribuer les dés restants. Puis lancez les dés pour chaque Assassin/Allié concerné :

= 1 touche.

= Échec.

Chaque retire 1 à l'Assassin/Allié visé. Un Assassin/Allié qui ne dispose plus d'aucun se retrouve en État Critique. Si un Assassin/Allié tombe en État Critique, les restantes éventuelles qui auraient dû lui être attribuées sont perdues.

Exemple : Alessandra et Claudio sont recherchés et sont sur la même case. 1 Garde Agile (avec 2) se trouve sur leur case et 3 Arbalétriers (avec 1) sont sur des cases Proches. Il y a un total de 5 dés à lancer (3 dés pour les 3 Arbalétriers et 2 dés pour l'Agile). Chaque Assassin reçoit 2 dés , les joueurs décident d'attribuer le dé restant à Alessandra. Chaque joueur lance les dés qui lui ont été attribués : Alessandra obtient 2 et 1 , elle perd donc 2 et Claudio obtient 2 : il ne perd aucun .



32 POURSUITE

Chaque fois qu'un Assassin recherché quitte une case contenant 1+ Ennemi, il est immédiatement poursuivi par la moitié d'entre eux, arrondie au supérieur. Choisissez quels Ennemis engagent la poursuite parmi ceux qui peuvent se déplacer.

Tant qu'un Assassin est poursuivi, il ne peut pas redevenir incognito. Les Ennemis cessent la poursuite dès qu'ils ne peuvent plus se déplacer (voir point 30).

Rappel : un Garde ne se déplace jamais s'il est sur un socle d'Objectif ou sur une case avec 1+ .

Rappel : un Assassin recherché ne peut pas utiliser une Station de Voyage Rapide ni escalader une Tour s'il y a 1+ Ennemi sur sa case.

Astuce : les Ennemis ne peuvent pas poursuivre un Assassin qui utilise un Équipement permettant de planer, tel qu'un parachute.

Exemple :

1 Dariâ est recherché. Elle est sur une case où se trouvent 1 Garde d'Élite et 2 Arbalétriers.

2 Elle quitte la case : les joueurs décident que ce sont les 2 Arbalétriers qui la poursuivent immédiatement. Ils entrent sur une case où se trouve Bastiano qui est alors incognito. Les Gardes effectuent 1 Test de Détection et obtiennent 1  : Bastiano devient recherché!

3 Dariâ, qui était poursuivie, quitte la case. Les Gardes ne la poursuivent pas : il y a la  de Bastiano sur leur case. Elle redevient incognito sur la case d'arrivée (elle y pose donc sa ). Cette case contient une Station de Voyage Rapide : Dariâ peut l'utiliser pour quitter le Terrain.



33 BOSS

Un Boss est un Ennemi particulièrement puissant et difficile à Éliminer. Lorsque vous affrontez un Boss, placez sur sa carte le nombre de  correspondant au nombre d'Assassins sur le Terrain. *Rappel : les Apprentis Assassins sont considérés comme des Assassins.*



Exemple : 3 Assassins sont en jeu. Ce Boss attaque avec 4 dés  et dispose de 4  : placez 4  sur la carte du Boss.

◆ Un Boss se déplace, effectue des Tests de Détection et combat selon les mêmes règles que les Gardes, sauf si la carte du Boss stipule le contraire.

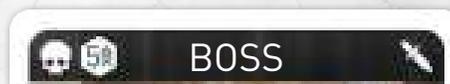
◆ Lorsqu'il est attaqué, il perd 1  s'il subit un nombre de  au moins égal au total de  restants sur sa carte. *Exemple : Alessandra est sur la case d'un Boss qui dispose de 4 . Elle Attaque et obtient 5 . Le Boss perd 1  (il fallait 4  , car le Boss a 4 ). La 5^e  ne suffit pas à toucher le Boss, mais elle peut être attribuée à un autre Ennemi sur la case visée par l'attaque. Si le total de  est inférieur au total de  du Boss, il ne subit pas de blessure.*

*Rappel : un Ennemi Riposte si 1+ dé  obtient 1+ . L'attaque d'un Assassin seul ou Coordinée (plusieurs Assassins) peut retirer **plusieurs**  à un Boss. Suite de l'exemple précédent : Bastiano rejoint Alessandra sur la case du Boss qui dispose maintenant de 3 . Ils dépensent chacun 1  pour effectuer une Attaque Coordinée. Ils lancent les dés  et obtiennent un total de 5 . Le Boss perd 2  : 3  lui retirent 1  , il lui reste 2 . Les 2  restantes lui retirent 1 autre . Il lui reste maintenant 1 .*

◆ Un Boss est Éliminé lorsque vous retirez son dernier . Son Corps peut être fouillé et caché, sauf si la carte du Boss stipule le contraire.

◆ Un Boss occupe 1 emplacement sur une case comme les Gardes. S'il doit apparaître sur une case contenant déjà le maximum de Gardes, retirez 1 Garde de cette case (remplacez-le dans sa réserve).

Le chiffre dans l'hexagone à côté du nom du Boss représente la quantité d'expérience (XP) que vous gagnerez à la fin de la Mémoire après l'avoir Éliminé.



Astuce : certaines  puissantes peuvent faire perdre directement 1+  à un Boss.

Rappels : lorsqu'un Boss apparaît sur une case contenant 1+ Assassin, il effectue 1 Test de Détection. Tout texte faisant référence à 1+ « Garde » ne concerne pas les « Boss ».

CAMPAGNE

Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice se joue en campagne : au fil de l'exploration des Mémoires du jeu, vos Assassins vont monter de niveau et acquérir de l'Équipement de plus en plus puissant.

Vous allez développer la branche vénitienne de la Confrérie des Assassins au sein de votre Repaire et découvrir les intrigues qui s'y dérouleront. Le Journal des Mémoires conservera la trace de votre progression, ainsi que de toutes les Synchro 100% (Objectifs optionnels) que vous aurez réussi à débloquer.

34 SYNCHRO 100%

Les Synchro 100% ont pour but de mesurer l'excellence de votre équipe d'Assassins. Chaque fois que vous jouez une Mémoire, vous pouvez essayer d'accomplir son Objectif optionnel appelé « Synchro 100% ». Si vous y parvenez et que vous avez terminé la Mémoire avec succès, collez l'autocollant correspondant sur l'emplacement dédié du Journal des Mémoires situé à la fin du livret de Campagne.

Et comme rien ne remplace la pratique, vous venez de débloquer votre première Synchro 100%! Collez cet autocollant sur l'emplacement correspondant du bloc Mémoire 0.1 du Journal des Mémoires situé à la fin du livret de Campagne.



ATTENTION!

Pour chaque Synchro 100% remportée en jouant **tout ou partie** d'une Mémoire en niveau de difficulté Facile, collez la version **grise** de la Synchro 100% sur le Journal des Mémoires. *Note : vous pourrez changer le niveau de difficulté à partir de la Mémoire 0.2.*

Note : chaque Synchro 100% que vous débloquent est valide pour toutes les campagnes déjà jouées. Vous pouvez placer l'autocollant correspondant dans les Journaux des Mémoires de ces campagnes.

35 JOURNAL DES MÉMOIRES ET XP



Un Objectif 1
vaut 2 XP.

Le Journal des Mémoires est situé à la fin du livret de Campagne. Il sert à enregistrer votre progression durant toute la campagne. Ce journal est composé de 27 emplacements (26 pour les Mémoires et 1 pour le Repaire) ainsi que d'une piste d'expérience pour noter l'accumulation d'expérience (XP). Après chaque Mémoire accomplie, faites la somme des XP récupérés (au dos des pions Objectif accomplis, sur les cartes des Boss, etc.) et inscrivez-la sur la piste.

Note : il y a trois exemplaires du Journal des Mémoires pour vous permettre de jouer plusieurs fois la campagne.

36 VILLA

À la fin de chacune des Mémoires 0.1 à 0.3, conservez les cartes et les 3 présents sur vos plateaux d'Assassins. Récupérez également vos perdus (vos 3 de départ et ceux ajoutés par votre armure si vous en portez une).

Avant de commencer la Mémoire suivante, vous pouvez échanger librement de l'Équipement entre vous et vous en équiper. Vous pouvez également stocker de l'Équipement inutilisé ou en récupérer dans l'enveloppe Villa.

Si vous souhaitez mettre en pause votre campagne et sauvegarder la partie, rendez-vous au point 42.

37 AJUSTER LE NOMBRE DE JOUEURS

Vous pouvez modifier le nombre d'Assassin participants en cours de campagne. Ce changement doit s'effectuer entre deux Mémoires (jamais pendant).

Quand un Assassin rejoint la campagne :

- ◆ Si vos Assassins sont au niveau 0, prenez la carte du nouvel Assassin dans son enveloppe avec 4 (ou 3 si vous jouez la Mémoire 0.1 ou 0.2) et 3 .
- ◆ Si vos Assassins sont au niveau I ou supérieur, prenez dans son enveloppe et dans la boîte de jeu :
 - Sa carte d'Assassin correspondant au Niveau des autres Assassins déjà en jeu.
 - Sa ou ses cartes Aptitude.
 - Ses et 4 .
- ◆ Équipez l'Assassin avec les cartes de votre choix provenant de l'enveloppe Villa ou de votre Repaire si vous en disposez.

Quand un Assassin quitte la campagne :

- ◆ Rangez dans un sachet en plastique sa carte d'Assassin, ses , ses restants et ses cartes Aptitude.
- ◆ Placez toutes les cartes restantes actuellement sur le plateau de l'Assassin dans l'enveloppe Villa ou sur la Partie Centrale du Repaire si vous en disposez.

Note : vous pouvez également échanger votre Assassin en pleine santé contre un autre en cours de campagne en suivant les règles ci-dessus, mais vous ne pouvez pas échanger un Apprenti contre un Assassin de cette façon.





38 CARTES PLAN



Les cartes Plan vous permettent de construire des Équipements Spéciaux dans l'Atelier de votre Repaire. Vous pouvez prendre connaissance d'une carte Plan avant de la fabriquer.

L'objet représenté par le Plan doit être fabriqué dans l'Atelier du Repaire. Vous devrez y dépenser le nombre de cartes Plan noires (■) et blanches (□) indiqué sur la carte Plan pour le fabriquer.

Tant qu'un Plan n'a pas été fabriqué, il doit être placé côté Plan dans la Partie Centrale du Repaire.

39 MONTÉE DE NIVEAU ET APTITUDES

Chaque fois que vous atteignez ou dépassez une case Niveau I, II, III ou IV sur la Piste d'Expérience du Journal des Mémoires, **tous** les Assassins (incluant ceux qui ne sont pas en jeu) montent de Niveau : la capacité spéciale sur leur carte d'Assassin est améliorée et ils acquièrent 1 nouvelle Aptitude.

MONTÉE DE NIVEAU

Pour afficher le Niveau atteint, retournez la carte de chaque Assassin ou prenez-la dans son enveloppe et échangez-la avec celle se trouvant sur son plateau. Si l'Assassin n'est pas en jeu ou s'il se trouve dans l'Hôpital du Repaire, placez la carte dans son sachet en plastique.

APTITUDES

Sortez de chaque enveloppe d'Assassin les 3 cartes Aptitude correspondant au Niveau atteint. Choisissez-en 1 et placez-la sur l'emplacement correspondant de son plateau d'Assassin (laissez les 2 autres dans leur enveloppe). Si l'Assassin n'est pas en jeu, placez la carte dans son sachet en plastique. *Rappel : un Apprenti Assassin ne peut pas utiliser de cartes Aptitude de Niveau III ou IV (placez-les dans son sachet en plastique).*

Les cartes Aptitude peuvent être utilisées au moment indiqué sur la carte ou à tout moment si rien n'est indiqué. Vous pouvez en jouer plusieurs à la fois. L'effet d'une carte Aptitude s'applique uniquement à l'Assassin qui la possède, sauf si le texte sur cette carte indique le contraire.

Certaines cartes Aptitude portent la mention « Repaire Niv. I, II, III ou IV requis ». Vous pouvez choisir une de ces cartes, mais pour l'utiliser, il faut que votre Repaire soit au Niveau indiqué.

40 REPAIRE - ÉTAPE D'AFFECTATION

Le plateau du Repaire sera placé sur la table lorsque vous l'aurez débloqué. Il est composé de ces bâtiments :

- ◆ **Hôpital** destiné à soigner les Assassins.
- ◆ **Comptoir** pour accéder à de l'Équipement.
- ◆ **Partie Centrale** pour stocker votre surplus d'Équipement et vos Plans.
- ◆ **Atelier** pour fabriquer des Équipements Spéciaux à partir de Plans.
- ◆ **Salle de Commandement** pour améliorer le Niveau de votre Repaire en accomplissant des Contrats, ce qui permettra de :
 - Soigner vos Assassins plus efficacement.
 - Leur donner accès à davantage de cartes Aptitude.
 - Bénéficier de certains avantages sur le Terrain.



Chaque bâtiment dispose d'emplacements pour recevoir des figurines qui assureront son fonctionnement.

ÉTAPES DU REPAIRE

La gestion du Repaire se déroule en 2 étapes :

- ◆ **Affectation** avant la 1^{re} tentative de chaque Mémoire.
- ◆ **Résolution** après chaque Mémoire accomplie (succès).

ACTIONS POSSIBLES DANS LE REPAIRE

Pendant les étapes d'Affectation et de Résolution du Repaire, vous pouvez à tout moment :

- ◆ Échanger des petites cartes entre vous (sauf cartes Aptitude).
- ◆ Prendre ou stocker des petites cartes sur la Partie Centrale du Repaire.
- ◆ Réagencer les cartes présentes sur votre plateau d'Assassin.
- ◆ Utiliser un remède pour soigner un Assassin (défaussez alors la carte).



PREMIÈRE AFFECTATION

Si c'est la première fois que vous accédez au Repaire, lisez ce qui suit, sinon allez directement au paragraphe « Affectations après la Mémoire 1.1 ». L'étape d'Affectation a lieu uniquement avant la 1^{re} tentative de chaque Mémoire (si vous avez échoué lors de la 1^{re} tentative, les figurines ne peuvent pas être réaffectées avant la 2^e tentative).

1. Placez chaque figurine d'Assassin Éliminé sur un emplacement **rouge** disponible de l'Hôpital .
2. Placez la carte Plan de l'aile Volante (récupérée à la fin de la Mémoire 0.4) dans l'Atelier .
3. Révélez la carte Contrat  et lisez-la. Ne faites rien d'autre avec cette carte pour le moment (vous la jouerez pendant l'étape de Résolution). **Attention : ne mélangez pas les cartes Contrat !**
4. Placez toutes les cartes contenues dans l'enveloppe Villa sur la Partie Centrale , puis rangez-la dans la boîte de jeu (elle ne sera plus utilisée pour cette campagne).
5. Créez 2 groupes de figurines en utilisant vos Assassins, les 4 Apprentis et vos 4 Mercenaires/Courtisanes (selon le Repaire choisi):

a) Le Groupe « Mémoire » sera disponible pour la Mémoire suivante. Placez-y les figurines suivantes :

- Vos Assassins. Tout Assassin sur un emplacement rouge de l'Hôpital est remplacé par un Apprenti Assassin sur le Terrain. **Attention : vous ne pouvez jamais remplacer un Assassin à l'Hôpital par un autre Assassin.**

- Ezio Auditeur.
- 1 Mercenaire/Courtisane.

b) Le Groupe « Repaire » sera affecté au Repaire :

-  **Hôpital** : placez-y 1 figurine d'Apprenti Assassin ou de Mercenaire/Courtisane sur un emplacement blanc.
-  **Atelier** : placez-y 1 figurine d'Apprenti Assassin ou de Mercenaire/Courtisane.
-  **Salle de Commandement** : placez-y 1 figurine d'Apprenti Assassin ou de Mercenaire/Courtisane.
-  **Comptoir** : placez-y 1 figurine d'Apprenti Assassin ou de Mercenaire/Courtisane s'il vous en reste.
- Affectez toute figurine restante d'Apprenti Assassin ou de Mercenaire/Courtisane à la Salle de Commandement .

FAIRE APPEL À UN ALLIÉ DU REPAIRE LORS D'UNE MÉMOIRE

Certains Alliés peuvent être joués soit dans le Repaire, soit sur le Terrain lors d'une Mémoire. Ceci est indiqué sur leur carte marron. Pour utiliser cet Allié sur le Terrain, placez sa figurine sur la table. Une figurine peut être utilisée plusieurs fois tant que vous disposez de cartes pour la jouer. Vous pourrez alors faire apparaître l'Allié sur le Terrain :



- ◆ Chaque fois que vous utilisez une carte Équipement Mercenaires/Courtisanes.
- ◆ Chaque fois que vous utilisez une carte Aptitude (Ezio).
- ◆ Aux conditions inscrites sur la carte marron de l'Allié.

AFFECTATIONS APRÈS LA MÉMOIRE 1.1

L'étape d'Affectation a lieu uniquement avant la 1^{re} tentative de chaque Mémoire. Affectez alors vos figurines et vos cartes dans l'ordre suivant :

1. Placez chaque figurine d'Assassin Éliminé sur un emplacement rouge de l'Hôpital. Si vous le désirez, vous pouvez également y placer 1+ Assassin Blessé. Dans tous les cas, rangez dans un sachet en plastique la carte de l'Assassin, sa carte , sa carte , ses cartes Aptitude III et IV et les  qui lui restaient (vous les récupérez dès qu'il sortira de l'Hôpital). *Rappel : tout Assassin sur un emplacement rouge de l'Hôpital sera remplacé par un Apprenti Assassin lors de la Mémoire suivante.*
2. Choisissez **1** carte Plan et placez-la dans l'Atelier.
3. Si la carte située au dessus de la pile Contrats  dans la Salle de Commandement est placée face cachée, révéléz-la. Si cette carte contient une partie grise, lisez/jouez ce qui s'y trouve maintenant (voir encadré « Carte Contrat » ci-contre). Si c'est votre 2^e tentative pour accomplir ce Contrat (vous avez échoué la 1^{re} fois), **vous devez** placer dans la Salle de Commandement suffisamment de figurines pour le réussir, sachant que chaque dé  qui devrait être lancé obtiendra automatiquement 1  (inutile de les lancer).
4. Séparez vos figurines en 2 groupes : celles qui participeront à la Mémoire suivante et celles qui seront affectées au Repaire.
5. Affectez les Alliés et les Apprentis Assassins du groupe « Repaire » dans les bâtiments de votre choix. Vous êtes limités à :
 - 4 figurines Blessées ou Éliminées et 4 soignants dans l'Hôpital.
 - 4 figurines dans l'Atelier et au Comptoir.
 - 6 figurines dans la Salle de Commandement.



CARTES CONTRAT

Chaque carte Contrat est divisée en plusieurs blocs qui peuvent être :

- ◆ **Gris** : à jouer pendant l'étape d'**Affectation** (avant la Mémoire).

et/ou

- ◆ **Rouge** : à jouer pendant l'étape de **Résolution** (après la Mémoire).

Tant que le texte dans le bloc que vous lisez vous envoie vers un bloc ou une carte de la même couleur, continuez de jouer. Dès que vous devez passer à un bloc ou une carte d'une couleur différente, attendez l'étape suivante (Affectation ou Résolution) pour continuer à jouer.

Note : vous pouvez toujours lire la totalité du texte d'une carte Contrat, même si vous ne pouvez pas encore la jouer.

Sur la carte ci-dessus, vous pouvez lire tout le texte (bloc gris et bloc rouge), mais vous devrez attendre l'étape de Résolution du Repaire pour jouer ce qui est inscrit dans le bloc rouge.



II. ♣ ATELIER

Chaque carte Plan a un coût de fabrication en petites cartes noires (■) et blanches (□). Si vous avez placé 1 Plan dans l'Atelier, vous pouvez fabriquer l'Équipement Spécial représenté sur le plan en payant son coût avec des cartes Équipement, Récompense, Coffre et Équipements Spéciaux (fabriqués à partir de Plans). *Note : une carte Plan non fabriquée n'est pas considérée comme une* □.

1. Déterminez le nombre de cartes à dépenser en consultant la carte marron de chaque Allié/Apprenti Assassin dans l'Atelier. Les cartes ainsi dépensées avec un symbole ✕ sont définitivement retirées du jeu, celles avec un symbole ➡ sont placées dans la défausse d'Équipement.

2. Retirez toutes les figurines de l'Atelier.

Une fois l'objet fabriqué, retournez la carte Plan : vous pouvez maintenant l'utiliser.



Exemple : il faut dépenser 4 ■ et 3 □ pour fabriquer l'Aile Volante. Comme les joueurs n'ont placé aucune figurine dans l'Atelier, ils décident de défausser définitivement la cape des Borgia et 3 épées communes (4 ■, 2 parachutes et 1 bombe fumigène (soit 3 ■ à remplacer dans la pile d'Équipement)). Ils disposent à présent de l'Aile Volante !

Si vous ne souhaitez plus fabriquer l'objet, placez la carte Plan sur la Partie Centrale du Repaire.

III. ♣ COMPTOIR

Le Comptoir permet d'acquérir des cartes Équipement supplémentaires. Tirez et révéléz 4 cartes de la pile d'Équipement (ignorez toute carte Investigation et tirez-en une autre pour la remplacer) :

1. Déterminez le nombre de cartes à conserver en consultant la carte marron de chaque Allié/Apprenti Assassin présent au Comptoir.
2. Retirez toutes les figurines du Comptoir.

Placez les cartes Équipement ainsi acquises sur les plateaux des Assassins et/ou sur la partie centrale du Repaire.

41 REPAIRE - ÉTAPE DE RÉOLUTION

Au retour d'une Mémoire accomplie avec succès (y compris si vous avez échoué 2 fois en tentant de l'accomplir), résolvez les effets de chaque bâtiment dans cet ordre :

I. 🏥 HÔPITAL

Chaque Allié/Apprenti Assassin présent sur un emplacement blanc va rendre 1+ 🏥 à 1+ Assassin selon le niveau du Repaire. Ce niveau est indiqué au dos de la carte située au dessus de la pile Contrats ⊕.

1. Déterminez le nombre de 🏥 à rendre aux Assassins en consultant la carte marron de chaque Allié/Apprenti Assassin dans l'Hôpital. Tout Assassin Éliminé ainsi soigné dans l'Hôpital devient Blessé (ou en Pleine Santé s'il a récupéré tous ses 🏥), il pourra participer à la Mémoire suivante.
2. Retirez toutes les figurines de l'Hôpital.

Les Alliés et les Apprentis Assassins n'ont pas besoin d'être soignés : s'ils ont été Blessés ou même Éliminés, ils seront de nouveau disponibles avec tous leurs 🏥 dès la Mémoire suivante ou pour la deuxième tentative d'une Mémoire qui a été un Échec.



IV. ♣ SALLE DE COMMANDEMENT

Chaque carte Contrat requiert un certain nombre de ★ pour être accompli. Ces Contrats permettent d'améliorer le Niveau du Repaire. *Rappel : ce Niveau est indiqué au dos de la carte sur le dessus de la pile Contrat. Il détermine la quantité de soins prodigués aux Assassins et leur permet d'utiliser davantage de cartes Aptitudes.*

1. Si c'est votre 1^{re} tentative pour accomplir ce Contrat, déterminez le nombre de dés [d6] à lancer en consultant la carte marron de chaque Allié/Apprenti Assassin dans la Salle de Commandement. Lancez les dés [d6]. Si le total de ★ [rappel : 1 ♠ compte pour 1 ★] est supérieur ou égal à la valeur indiquée sur la carte Contrat, c'est une réussite : retirez cette carte du jeu [X]. Le dos de la nouvelle carte ainsi dévoilée indique le Niveau actualisé du Repaire. Si le résultat est inférieur, c'est un échec : le Niveau du Repaire ne progresse pas et ce Contrat reste sur le dessus de la pile face visible. Si c'est votre 2^e tentative, ce Contrat est réussi automatiquement. *Rappel : lors de l'étape d'Affectation, il fallait placer suffisamment de figurines dans la Salle de Commandement pour y parvenir.*
2. Retirez toutes les figurines de la Salle de Commandement.

Exemple : un Contrat nécessite 3 ★ pour être validé pour une première tentative. Les joueurs ont placé 4 Alliés sans bonus particulier dans la Salle de Commandement. Ils lancent 4 dés [d6], le résultat est 3 ★ : le contrat est validé de justesse !

Si le résultat avait été 2 ★ (ou moins), le Contrat aurait échoué : lors de l'étape d'Affectation suivante, les joueurs

auraient dû placer suffisamment de figurines dans la Salle de Commandement (par exemple 3 Alliés sans bonus particulier) pour obtenir automatiquement 3 ★ et réussir ce Contrat.

42 SAUVEGARDE

Après chaque Mémoire, vous pouvez mettre en pause votre campagne et sauvegarder la partie. Si la Mémoire a été un Échec, suivez d'abord les étapes 1 et 3 du point 6.

Dans tous les cas, suivez les étapes suivantes :

Assassins

Placez ce qui se trouve sur chaque plateau d'Assassin dans un sachet en plastique :

- ◆ Toutes les cartes.
- ◆ Les 4 [d6] et les [d6] restants. **Important : rangez les [d6] perdus dans la boîte de jeu** (votre Personnage devra être soigné pour pouvoir les récupérer).
- ◆ Rangez votre figurine dans la boîte de jeu.

Repaire

Si vous disposez d'un Repaire :

- ◆ Rangez toutes les cartes (Alliés, Apprentis Assassins, Contrat, Équipement, Coffre, Plans et Récompense) dans la boîte de sauvegarde du Repaire.
- ◆ Rangez les figurines de vos Alliés dans la boîte de jeu.

Terrain

Placez dans un sachet en plastique les cartes Événement, Coffre et Équipement. Rangez le reste dans la boîte de jeu.



RÈGLES ADDITIONNELLES

43 EFFONDREMENT

À la fin du tour où un effondrement a lieu, retirez la tuile indiquée dans la Mémoire concernée.

À la fin de chaque tour suivant, retirez toutes les tuiles en contact avec celles retirées précédemment. Retirez également celles qui ne sont plus en contact avec aucune tuile. Les figurines présentes sur chaque tuile ainsi retirée sont Éliminées (les Ennemis retournent alors dans leur Réserve). *Note : afin de repérer les tuiles qui vont disparaître, placez un pion sur chacune d'elles au début de chaque tour de jeu où un effondrement a lieu.*

Exemple : la tuile 1 disparaîtra à la fin du premier tour où l'effondrement a commencé, les tuiles 2 à la fin du deuxième tour, etc.

3	2	3
2	1	2
3	2	3

44 ESCORTE

Vous devrez parfois escorter un Allié. Quand 1+ Assassin accomplit un Objectif représentant un Allié à escorter, remplacez le pion Objectif par la figurine correspondante.

Un Allié à escorter ne dispose pas de . Il peut :

- ◆ Suivre tout Assassin présent sur sa case chaque fois que l'un d'eux se déplace ou utilise une Station de Voyage Rapide (dans ce cas, retirez l'Allié Escorté du jeu).
- ◆ Se dissimuler dans une Cache.
- ◆ Être recherché ou incognito, aux mêmes conditions que les Assassins.
- ◆ Effectuer une Attaque Coordonnée avec 1+ Assassin sur sa case à condition de disposer d'1+ dé  imprimé sur sa carte de personnage. *Note : l'Escorté devient recherché si le symbole  est présent sur sa carte et il peut subir une  s'il y a lieu.*
- ◆ Tomber en État Critique s'il dispose d'1+  sur sa carte et qu'il les perd tous. Si personne ne vient le soigner avant la fin du tour suivant, l'Escorté est Éliminé.

Il ne peut pas :

- ◆ Monter ou descendre d'un toit sans échelle.
- ◆ Escalader une Tour.
- ◆ Bénéficier de la capacité spéciale de l'Assassin qui l'escorte.

45 NIVEAU DE DIFFICULTÉ DU JEU

Vous pouvez choisir le niveau de difficulté du jeu : Normal ou Facile. Ce choix peut être effectué avant de commencer une Mémoire ou même pendant que vous la jouez.

NIVEAU NORMAL

Appliquez les règles du jeu habituelles. Pour chaque Synchro 100% remportée en jouant une Mémoire entièrement en difficulté normale, collez la version **rouge** de la Synchro 100% dans le Journal des Mémoires.

NIVEAU FACILE

Lorsque vous attaquez des Ennemis, ignorez la règle de la Riposte **pour les Arbalétriers uniquement**. En contrepartie, pour chaque Synchro 100% remportée en jouant tout ou partie d'une Mémoire en difficulté Facile, collez la version **grise** de la Synchro 100% dans le Journal des Mémoires.

46 MÉMOIRE OPTIONNELLE

Une Mémoire Optionnelle vous permettra de récupérer 1+ carte Récompense spécifique, une Synchro 100% et vous donnera une dernière chance d'accéder à un Coffre que vous n'aviez pas réussi à récupérer auparavant. Vous en apprendrez également davantage sur le passé de vos quatre Assassins.

Vous avez toujours le choix : choisir 1 Mémoire Optionnelle et la jouer au moment où elle vous est proposée, ou alors l'ignorer **définitivement** (dans ce cas, poursuivez la campagne en jouant la Mémoire suivante).

MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez une Mémoire Optionnelle, continuez de jouer avec toutes les cartes et figurines acquises ou débloquées pendant la campagne (Équipement, Assassins, Événements, Ennemis, etc.).

47 TEMPS LIMITÉ

Lorsqu'une Mémoire doit être accomplie en un nombre de tours limité, créez une pile d'Événements avec un nombre de cartes égal au nombre de tours indiqué. Utilisez cette pile pour compter les tours sur ce Terrain et mettez de côté les cartes Événement non utilisées. Si vous tirez une carte Événement avec le symbole , utilisez la pile de cartes Événement mise de côté pour déterminer dans quelle direction se déplaceront les Ennemis.

Si la Mémoire ne s'arrête pas à la fin du temps limité, continuez à jouer les tours suivants en tirant les cartes Événement dans la pile mise de côté.



48 MACHINES DE LEONARDO DA VINCI

- ◆ Une Machine peut accueillir 1 Personnage maximum. Pour 0 , 1 Assassin recherché ou incognito qui se trouve sur la même case qu'une Machine non occupée peut monter à bord. En sortir coûte 1 ; placez alors votre figurine sur la case de la Machine (effectuez 1 Test de Détection si 1+ Ennemi est présent).
- ◆ Un Assassin dans une Machine est incognito. Il peut **uniquement** effectuer les actions propres à cette Machine en utilisant ses propres . Il ne peut pas utiliser sa Capacité Spéciale, ni ses Aptitudes, ni bénéficier de celles d'autres Assassins.
- ◆ Placez sur la carte de la Machine autant de  que le nombre de  inscrit sur la carte. Comme pour un Boss, une machine perd 1  uniquement lorsqu'elle subit une attaque avec un nombre de  au moins égal au nombre de  restants sur sa carte. Lorsque vous retirez son dernier , la Machine est Éliminée (retirez-la du Terrain). Si un Assassin se trouvait à l'intérieur, laissez sa figurine incognito sur la case où se trouvait la Machine (effectuez 1 Test de Détection si 1+ Ennemi est présent).
- ◆ Lorsqu'une attaque d'Ennemis cible une Machine contenant un Assassin, tous les dés  sont attribués à la Machine. Si 1+ Assassin recherché se trouve sur la case d'une Machine non contrôlée par un Garde, les dés des Ennemis  sont répartis équitablement entre la Machine et l'Assassin.
Note : les Ennemis n'attaquent jamais une Machine contenant un Garde.
- ◆ Quand une Machine attaque avec des dés  et obtient 1+ , les Ennemis qui ont survécu sur la case visée Ripostent comme d'habitude.

Note : une Machine n'occupe pas d'emplacement sur une case (4 Ennemis peuvent y être placés comme d'habitude), mais un Garde à bord d'une Machine occupe 1 des 4 emplacements sur la case.

49 ZONE INTERDITE

Chaque case contenant un pion  sur le plan d'une Mémoire dans le livret de Campagne représente une Zone Interdite. Tout Assassin entrant sur une case contenant un pion Zone Interdite ET 1+ Ennemi devient automatiquement recherché (sans Test de Détection) et l'État d'Alerte est activé comme d'habitude. De même, quand 1+ Ennemi entre sur une case avec un pion Zone Interdite contenant 1+ Corps/Assassin/Allié, ce dernier devient automatiquement recherché (y compris s'il se trouve dans une Cache) et l'État d'Alerte devient .

50 MISE EN PLACE DE DEUX TERRAINS EN PARALLÈLE

Quand vous jouez sur deux Terrains en parallèle, retournez le plateau des Ennemis sur son côté avec les lettres A et B, puis placez-le entre les deux Terrains, avec la lettre A du côté du Terrain A et la lettre B du côté du Terrain B. Ajoutez ensuite le deuxième pion État d'Alerte côté  sur l'emplacement dédié.

Rappel : l'orientation des Terrains est importante, assurez-vous d'avoir toujours les Terrains orientés en direction du nord.



Exemple de mise en place avec le plateau des Ennemis au centre.

51 JOUER SUR DEUX TERRAINS EN PARALLÈLE

PHASE ÉVÉNEMENT

Tirez 1 carte Événement pour chaque Terrain en place et appliquez son effet sur le Terrain correspondant.

PHASE DES ASSASSINS

Les Assassins jouent leurs  comme d'habitude.

PHASE DES ENNEMIS

Tant que les deux Terrains sont en place, les renforts entrent **uniquement** sur le Terrain pointé par le petit triangle blanc situé au dos de la carte sur le dessus de la pile de Renfort des Ennemis. *Dans l'exemple ci-dessus, le triangle blanc pointe vers le Terrain B.*

Jouez les étapes de Déplacement et de Combat des Ennemis comme d'habitude sur les deux Terrains.

Rappels : vous pouvez utiliser une Station de Voyage Rapide pour vous déplacer vers une autre Station de Voyage Rapide, y compris si elle se trouve sur un autre Terrain. De plus, la phase des Ennemis doit toujours être jouée, même si aucun Assassin n'est présent sur un Terrain où il reste encore 1+ Objectif à accomplir.

Dès qu'un des deux Terrains ne contient plus d'Objectif à accomplir ni d'Assassin, démontez-le comme d'habitude (remplacez les Gardes qui s'y trouvaient dans leur Réserve). Désormais, les Renforts entreront chaque tour sur le Terrain restant jusqu'à la fin de la Mémoire.

Note : l'État d'Alerte déclenché sur un Terrain ne déclenche pas automatiquement l'État d'Alerte sur l'autre Terrain.



❖ CRÉDITS ❖

Auteur : Thibaud de la Touanne.

Scénario : Fabrice Lamidey.

Direction Artistique : Manuel Sanchez, Thibaud de la Touanne.

Consultant & Conception du Repaire : Manuel Rozoy.

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, Namwoo 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

Cet index indique les numéros des points de règles et non les numéros de pages.

A			
Accomplir un Objectif	14		
Actions des Assassins	13		
Allié	0		
Apprenti Assassin	1, 27		
Aptitudes	39		
Arme (utiliser)	16		
Armure	25		
Assassin (choisir un)	12		
Assassins (phase des)	4		
Atelier	41 (II)		
Attaquer (Assassins)	16 (2)		
Attaque Coordonnée	16		
Ajuster le nombre de joueurs	37		
B			
Blessures	26		
Boss	33		
C			
Cacher les Corps	17		
Cachette	8		
Canal	11		
Capacité spéciale	12		
Cartes Équipement	24		
Cartes Événement	3		
Cartes Plan	38		
Case Proche	13		
Choisir un Assassin	12		
Coffre	10		
Combat des Ennemis	31		
Combattre (Assassins)	16		
Comptoir	41 (III)		
Contrat (Salle de Commandement)	40, 41 (IV)		
Corps (cacher les)	17		
D			
Débuter	1		
Déplacement des Ennemis	30		
Détection (Assassins/Alliés)	22		
Détection (Ennemis)	28		
Difficulté (niveau de)	45		
E			
Échec d'une Mémoire	6		
Économiser 1 	19		
Effondrement	43		
Éliminé (Assassin)	26		
Éliminé (Ennemi)	16 (4)		
Enveloppe	1		
Équipement	24		
Équiper	18		
Escorte	44		
État Critique	26		
État d'Alerte	23		
Événement (phase)	3		
Expérience (XP)	35		
F			
Fin de tour	5		
Fouiller les Corps	17		
Furtivité	20		
H			
Hôpital	41 (I)		
I			
Incognito	20, 21		
J			
Joueurs	37		
Journal des Mémoires	35		
M			
Machines de Leonardo da Vinci	48		
Mémoire	0		
Mémoire (échec)	6		
Mémoire Optionnelle	46		
Mise en place de 2 Terrains en parallèle	50		
Mise en place d'un Terrain	7		
Montée de Niveau	39		
Mouvement des Ennemis	30		
N			
Niveau de difficulté du jeu	45		
Niveau des Assassins	39		
Niveau du Repaire	41 (IV)		
O			
Objectif (accomplir un)	14		
P			
Phase de fin de tour	5		
Phase des Assassins	4		
Phase des Ennemis	28		
Phase Événement	3		
Plans	38		
Poursuite	32		
Portée (à)	16 (1)		
Proche	13		
R			
Recherché	21		
Réduire le nombre de joueurs	37		
Renfort des Ennemis	29		
Repaire – étape d'Affectation	40		
Repaire – étape de Résolution	41		
Riposte	16 (6)		
S			
Salle de Commandement	41 (IV)		
Santé des Assassins	26		
Sauvegarde	42		
Station de Voyage Rapide	15		
Synchro 100%	34		
Synchroniser (se)	9		
T			
Temps limité	47		
Terrain	7		
Terrains en parallèle (jouer)	51		
Terrains en parallèle (mise en place)	50		
Test de Détection (Assassins)	22		
Test de Détection (Ennemis)	28		
Tirer (Assassins)	16		
Tour (bâtiment)	9		
Tour de jeu	2		
Tours de jeu en temps limité	47		
U			
Utiliser une arme	16		
V			
Vie ()	1, 26		
Villa	36		
X			
XP	35		
Z			
Zone Interdite	49		





SYMBOLES

-  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
-  Cube d'action
-  Cube de vie
-  Dé d'attaque des Assassins
-  Dé d'attaque des Ennemis
-  Dé de détection
-  Échec de l'attaque (Ennemis)/Armure (Assassins)
-  État d'alerte non actif
-  État d'alerte actif
-  Hôpital du Repaire
-  Lame Secrète
-  Nombre d'Assassins dans la partie
-  Partie Centrale du Repaire
-  Allié à escorter
-  Riposte
-  Salle de Commandement du Repaire ou Contrat (cartes Contrat)