



LÉGENDE DES CARTES DU CHEMINEMENT

Les icônes qui représentent les points d'observation et les pages du Codex sur les cartes du cheminement sont identiques à ceux utilisés dans le jeu.

ICONE	SIGNIFICATION
	Point d'observation
	Page du Codex

MODE D'EMPLOI

Avant de rentrer dans le vif du sujet, prenez le temps de lire cette double page : elle présente brièvement, à l'aide d'extraits commentés, la structure du cheminement.

A Cartes générales – Le cheminement propose une vue satellite de chaque région du jeu au moment où vous la visitez pour la première fois ; s'il s'agit d'une grande ville, les contours de ses différents quartiers sont clairement délimités. Par souci de lisibilité, et parce que les divers objectifs et points d'intérêt sont indiqués sur celles du jeu, nos cartes ne contiennent qu'un minimum d'annotations : elles mentionnent simplement les grands monuments, les points d'observation et les pages du Codex par le biais d'icônes spécifiques, ces éléments étant les seuls essentiels à votre progression. Notez que le chapitre Suppléments de ce guide dispose de ses propres cartes sur lesquelles apparaissent les objets secrets du jeu.

B Pages de gauche : cheminement principal – Les pages de gauche expliquent comment remplir chacune des missions (ou « Mémoires ») principales. Elles vous guident à l'aide d'instructions précises d'un bout à l'autre de l'aventure. Pour ne pas nuire au plaisir de la découverte, nous avons veillé à n'y faire aucune révélation quant au scénario du jeu.

C Pages de droite : analyses, tactiques et points d'intérêt – Toutes les informations « à forte valeur ajoutée » figurent sur les pages de droite : présentation des nouveaux éléments de *gameplay*, conseils et astuces, ou encore aide renforcée pour les missions les plus délicates.

D Mémoires secondaires – A la fin de chaque séquence, le cheminement consacre plusieurs pages à l'examen approfondi des différentes activités auxquelles vous pouvez prendre part en marge de l'aventure principale.

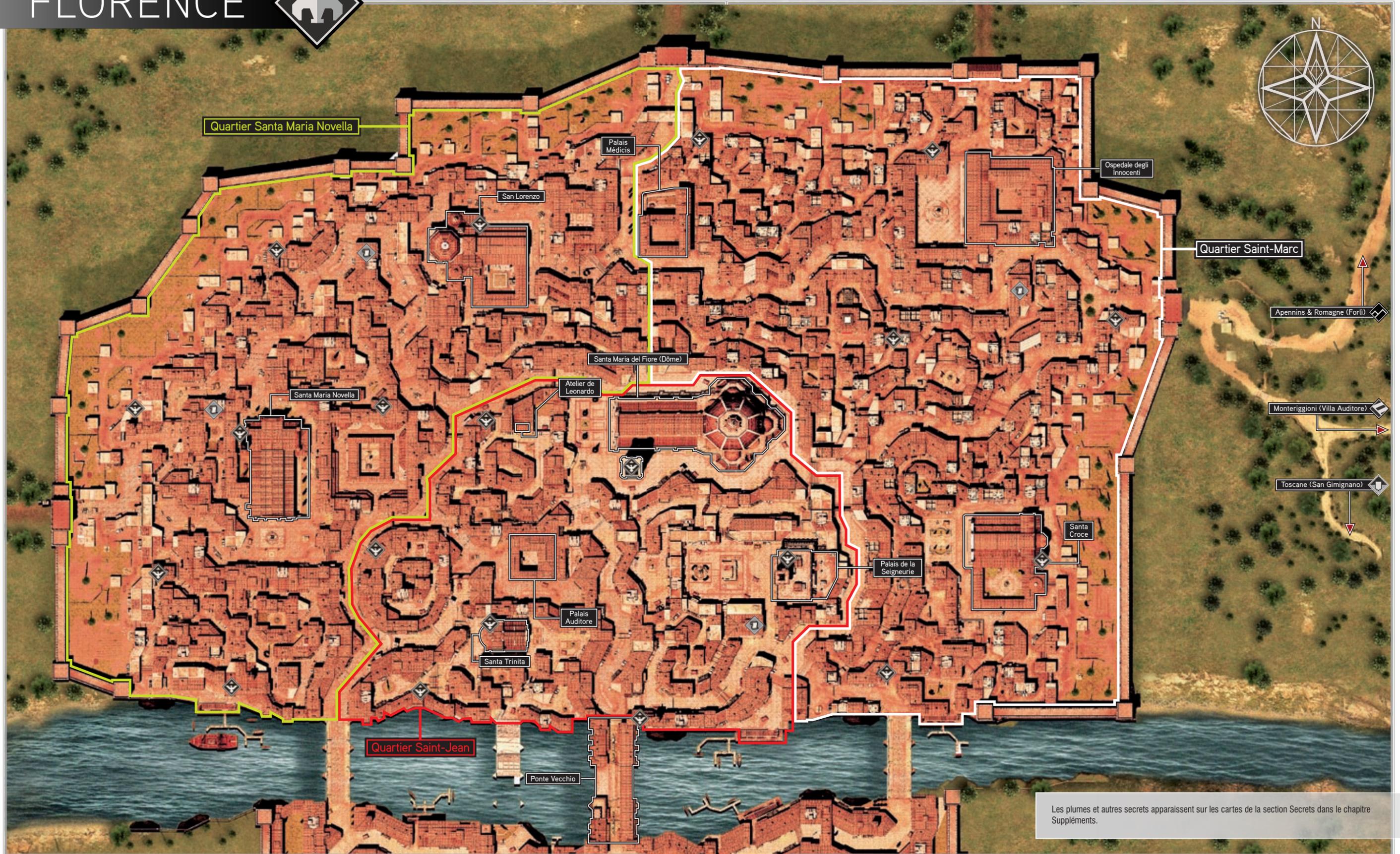


- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- INVENTAIRE
- SUPPLÉMENTS

MODE D'EMPLOI

- CARTE : FLORENCE
- PRÉSENT 01
- SÉQUENCE 01
- SÉQUENCE 02
- CARTE : TOSCANE
- SÉQUENCE 03
- SÉQUENCE 04
- SÉQUENCE 05
- CARTE : ROMAGNE
- SÉQUENCE 06
- PRÉSENT 02
- CARTE : VENISE
- SÉQUENCE 07
- SÉQUENCE 08
- SÉQUENCE 09
- SÉQUENCE 10
- SÉQUENCE 14
- PRÉSENT 03

FLORENCE



PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

INVENTAIRE

SUPPLÉMENTS

MODE D'EMPLOI

CARTE : FLORENCE

PRÉSENT 01

SÉQUENCE 01

SÉQUENCE 02

CARTE : TOSCANE

SÉQUENCE 03

SÉQUENCE 04

SÉQUENCE 05

CARTE : ROMAGNE

SÉQUENCE 06

PRÉSENT 02

CARTE : VENISE

SÉQUENCE 07

SÉQUENCE 08

SÉQUENCE 09

SÉQUENCE 10

SÉQUENCE 11

SÉQUENCE 14

PRÉSENT 03

Les plumes et autres secrets apparaissent sur les cartes de la section Secrets dans le chapitre Suppléments.

PRÉSENT

01

L'ÉVASION

Activez la vision d'aigle (touche Tête) si vous voulez examiner les inscriptions énigmatiques qui couvrent les parois du laboratoire, puis suivez simplement les instructions de Lucy jusqu'à ce que vous arriviez à destination. Après avoir parlé aux membres de la Fraternité, installez-vous dans l'Animus.

SÉQUENCE

01

MÉMOIRES 01-04

Ces quatre petites missions vous offrent un premier contact avec Ezio et la ville de Florence.

INCORRIGIBLES... : La bagarre avec la bande de Vieri se déroule en deux temps. Au début du combat, focalisez votre attention sur les adversaires qui vous attaquent directement, avant de vous tourner vers les autres. Quand le second groupe passe à l'assaut, faites preuve de prudence : lancez de brèves offensives puis remettez-vous en garde. Veillez à ne pas quitter le mode Combat (touche Verrouillage) tant qu'un adversaire est encore debout.

C'EST JUSTE UNE ÉGRATIGNURE : Déplacez-vous en mode Course libre pour suivre Federico jusqu'à votre destination.

LES FRÈRES ENNEMIS : Passez par l'allée à gauche de l'église puis grimpez sur les toits à partir de la première porte sur la droite (image 1) pour prendre une bonne longueur d'avance sur Federico.

LA NUIT DÉTEND : La fenêtre de Christina n'est qu'à quelques pas de votre point de chute ; sur le trajet, tâchez de ne pas vous faire repérer par les hommes de Vieri. Durant la poursuite, passez par les toits pour semer vos agresseurs.

MÉMOIRES 05-09

Ezio doit rendre divers services aux membres de la famille Auditore. A moins que vous ne provoquiez une émeute, les gardes de la ville vous laisseront en paix ; en revanche, les hommes de main des Pazzi vous chercheront querelle.

COURRIER RECOMMANDÉ : Passez par les toits si vous souhaitez fuir tout contact avec les Pazzi. Peu coriaces, ces adversaires font néanmoins d'excellentes cibles pour ceux qui souhaitent s'entraîner au combat.

UNE AFFAIRE D'HONNEUR : La correction que vous devez administrer à Duccio vous donne l'occasion de vous familiariser avec la commande Saisir et ses variantes.

LE SECRET DE PETRUCCIO : Suivez les icônes qui apparaissent sur la mini-carte pour attraper les plumes dans les temps. Cette mission constitue le point de départ d'une importante quête annexe qui consiste à récupérer des plumes disséminées un peu partout dans le jeu.

L'AMI DE LA FAMILLE : Un simple parcours en deux étapes qui ne nécessite aucun conseil particulier.

LIVRAISON SPÉCIALE : Si vous voulez gagner du temps et éviter les mauvaises rencontres, passez par les toits ; parmi les différents destinataires, seul un se trouve d'ailleurs dans la rue (image 2).



01



02

LA VISION D'AIGLE

Ezio et Desmond maîtrisent la vision d'aigle, un pouvoir surnaturel qui leur permet de repérer les points d'intérêt cachés dans le décor, et de percevoir à jour les intentions des hommes. Lorsque vous activez la vision d'aigle (touche Tête), vous êtes libre de vous déplacer ; en contrepartie, votre vue se trouble et vous perdez le bénéfice des informations habituellement affichées sur l'écran.

La vision d'aigle fournit ses renseignements par le biais d'un code de couleurs. Les points d'intérêt (tels que les cachettes ou les secrets) sont signalés par des contours blancs ; les ennemis potentiels apparaissent en rouge (image 3), les individus avec qui Ezio peut interagir (pour démarrer une mission, par exemple) en blanc, les alliés en bleu, et les personnes liées à la mission en cours (comme une cible à assassiner ou à filer) en jaune.



03

LES FLORINS

L'argent que gagne Ezio durant son aventure lui sert à acheter des pièces d'équipement, des objets ou divers services. Le nombre total de florins (la monnaie utilisée dans le jeu, abrégée « f ») en sa possession s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Vous recevez automatiquement des florins après certaines missions ou quêtes annexes, mais vous pouvez également en voler quelques-uns à vos concitoyens – soit en fouillant les corps de vos victimes comme vous l'avez fait après la bagarre du Ponte Vecchio, soit en faisant les poches des passants. Naturellement, le vol est considéré comme un acte criminel ; par conséquent, mieux vaut s'abstenir de détrousser les badauds quand des gardes rôdent dans les parages.

Ezio peut également s'enrichir en vidant les coffres dispersés un peu partout dans le jeu (ils reposent généralement à l'intérieur de bâtiments). Le Cheminement reviendra bientôt plus en détail sur le rôle que joue l'argent dans le jeu.

POINTS D'OBSERVATION ET SYNCHRONISATION

Au début du jeu, la carte générale et la mini-carte sont voilées. Pour les « dévoiler » et avoir accès à tous leurs détails, vous devez monter au sommet des bâtiments les plus élevés de la ville et vous « synchroniser » avec votre environnement depuis des points d'observation. Vous accomplissez cette action pour la première fois au début de la mission « La nuit détend », avant de rendre visite à Christina. Par la suite, c'est à vous d'en prendre l'initiative. Entre parenthèses, les vues splendides dont vous jouissez depuis les points d'observation justifient à elles seules les longues ascensions que vous devez parfois entreprendre.

Un aigle tournoie autour des bâtiments qui comportent un point d'observation (image 4). Sur les cartes (du guide comme du jeu), les points d'observation sont d'ailleurs représentés par cet animal.

Les informations suivantes apparaissent sur les cartes autour de chaque point d'observation depuis lequel vous vous synchronisez :

- ◆ Emplacement des autres points d'observation – vous pouvez ainsi continuer à étendre la zone visible sur les cartes.
- ◆ Emplacement des objectifs optionnels, des magasins et autres points d'intérêt.
- ◆ Emplacement des cachettes (dont les icônes bleues s'affichent lorsqu'Ezio est pourchassé par des gardes). Accessoirement, il est plus facile de semer un groupe de poursuivants quand le plan du quartier est visible sur la mini-carte.



04

LA COMMANDE SAISIR

Le diagramme des commandes dans le coin supérieur droit de l'écran indique les différents mouvements que peut effectuer Ezio une fois qu'il a saisi un adversaire par le collet. Vous avez la possibilité d'enchaîner jusqu'à trois coups (qui infligent chacun des dégâts identiques) avant que votre victime ne tombe par terre.

L'action qui consiste à « Lancer » son ennemi est sans doute la plus intéressante d'un point de vue tactique. Un soldat projeté sur ses pairs peut les faire tomber comme des quilles ; à défaut, poussez votre adversaire dans le vide ou dans l'eau, et vous mettrez un terme rapide au combat.

LE SAUT DE LA FOI

Quand il s'élance depuis une barre de synchronisation ou une corniche occupée par des pigeons et leurs déjections, Ezio effectue un splendide saut de l'ange (image 5) avant d'atterrir sans heurt dans un tas de paille. Le cas échéant, utilisez ce mouvement pour échapper à vos poursuivants.



05



PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

INVENTAIRE

SUPPLÉMENTS

MODE D'EMPLOI

CARTE : FLORENCE

PRÉSENT 01

SÉQUENCE 01

SÉQUENCE 02

CARTE : TOSCANE

SÉQUENCE 03

SÉQUENCE 04

SÉQUENCE 05

CARTE : ROMAGNE

SÉQUENCE 06

PRÉSENT 02

CARTE : VENISE

SÉQUENCE 07

SÉQUENCE 08

SÉQUENCE 09

SÉQUENCE 10

SÉQUENCE 11

SÉQUENCE 14

PRÉSENT 03

MÉMOIRE 10

RÉGIME CELLULAIRE : Escaladez la façade nord du palais de la Seigneurie à partir de la porte près de l'arche. Attendez que les deux gardes du toit s'éloignent, puis montez rapidement sur l'échafaudage. Les deux sentinelles postées au pied de la tour dans laquelle Giovanni est retenu prisonnier sont plus vigilantes. Plutôt que de poursuivre votre ascension, contournez le bâtiment jusqu'à la façade sud en vous agrippant au rebord gris (image 6), puis dissimulez-vous dans le tas de paille. Dès que les soldats s'éloignent, grimpez sur la tour en attrapant le linteau de la porte.



06

Si vous êtes repéré, saisissez-vous de vos ennemis et projetez-les par-dessus le garde-fou ou, à défaut, sur les tonneaux et les plates-formes en bois – le choc suffira à les mettre KO. N'oubliez pas de vous synchroniser depuis le point d'observation au sommet de la tour avant de redescendre dans la rue.



MÉMOIRE 11

LEGS FAMILIAL : Préparez-vous à croiser le fer en sortant de la pièce secrète. Les coups d'épée vidant rapidement votre barre de santé, attachez-vous en priorité à parer les assauts adverses, puis ripostez avec de brefs enchaînements. Une technique de combat efficace consiste à se servir de la commande Saisir pour neutraliser un adversaire avant de lui donner l'estocade.

Dirigez-vous vers votre objectif en passant par les toits, où vous serez à l'abri d'autres mauvaises rencontres de ce type. Deux soldats vous attaqueront malgré tout devant la résidence d'Uberto Alberti (image 7) : vous ne pourrez frapper à la porte qu'après leur avoir réglé leur compte.



07

MÉMOIRE 12

DERNIER DEBOUT : Laissez votre épée dans son fourreau et fuyez dès que débute la mission. Une fois que vous avez suffisamment distancé vos poursuivants (vous devez être sorti de leur champ de vision), réfugiez-vous dans une cachette ou grimpez sur les toits pour les semer définitivement.

Ezio étant recherché par tous les gardes de la ville, le trajet jusqu'au point de départ de la mission suivante risque d'être éprouvant. Faites des détours pour contourner les patrouilles de gardes que vous croisez en chemin.



LES ICONES DE STATUT SOCIAL

Les icônes de statut social (ISS) apparaissent au-dessus des gardes quand Ezio court le danger d'être repéré (image 8). Ceux des soldats qui ne se trouvent pas dans votre champ de vision s'affichent au bord de l'écran, indiquant approximativement leur position.



08

- ◆ La couleur de l'icône trahit le niveau d'alerte du soldat. Le jaune correspond à une phase de détection, le jaune et rouge à une phase d'investigation, et le rouge à une phase d'alerte. Comme le montre le tableau ci-contre, l'anneau qui entoure la mini-carte utilise un code de couleur similaire.
- ◆ Lors de la phase de détection, les gardes redoublent de vigilance et réagissent au moindre comportement suspect. Pour éviter qu'ils n'enclenchent la phase suivante, éloignez-vous d'eux en marchant ; s'ils sont en mouvement, immobilisez-vous simplement à distance respectable et laissez-les passer.
- ◆ Lors de la phase d'investigation (dont le début est annoncé par un signal sonore), les soldats avancent vers Ezio sans le lâcher du regard (leur icône commence alors à se remplir en rouge). Ne cédez pas à la tentation de détalier et marchez calmement dans la direction opposée ; dès que vous êtes sorti de leur champ de vision, foncez vous mettre à l'abri.
- ◆ Vous ferez bientôt l'acquisition d'une nouvelle compétence qui vous permettra de vous fondre dans la foule, et donc de tromper la vigilance des gardes plus facilement.

CODE DE COULEURS DE L'ANNEAU DE LA MINI-CARTE

COULEUR	SIGNIFICATION
Blanc	Couleur par défaut
Vert	Ezio se cache
Rouge	Ezio s'est fait repérer
Jaune	Ezio s'est fait repérer, mais ses ennemis ne le voient pas
Bleu	Ezio se cache, mais ses ennemis sont encore à sa recherche

LES ARCHERS

Les premiers archers que vous rencontrez apparaissent au cours de la mission « Régime cellulaire ». Postés sur les toits, ces soldats se montrent particulièrement méfiants. S'ils vous repèrent, vous devez rapidement sortir de leur champ de vision, sans quoi ils entreront en mode Combat (mais ils ne donneront pas l'alerte pour autant). Leur premier réflexe consiste alors à se servir de leur arc (image 9) : s'il est touché par une flèche pendant qu'il court ou grimpe sur une paroi, Ezio perd l'équilibre ou lâche prise. Au corps à corps, les archers dégainent leur épée et utilisent les mêmes techniques de combat que les autres gardes. Notez que les archers sont relativement rares au début du jeu.



09

NOTES ET ASTUCES

- ◆ Vous pouvez échapper à d'éventuels poursuivants simplement en les distançant : sortez de la « zone d'investigation » (symbolisée par un cercle jaune sur la mini-carte) sans vous faire repérer par d'autres soldats entre-temps, et l'alerte sera levée au bout de quelques secondes. Si vous tenez à vous réfugier dans une cachette, n'oubliez pas qu'elles sont représentées par des points bleus sur la mini-carte ; parmi elles figurent les tas de paille, d'herbe ou de feuilles (dans des chariots ou à même le sol), les bancs, les puits et les abris sur les toits.
- ◆ Vos poursuivants sont susceptibles de lancer des cailloux ou d'autres objets pendant que vous escaladez une paroi ; s'il est touché par un projectile, Ezio lâche prise. Évitez par conséquent de vous lancer dans une longue (et surtout lente) ascension quand des ennemis sont sur vos talons.



PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

INVENTAIRE

SUPPLÉMENTS

MODE D'EMPLOI

CARTE : FLORENCE

PRÉSENT 01

SÉQUENCE 01

SÉQUENCE 02

CARTE : TOSCANE

SÉQUENCE 03

SÉQUENCE 04

SÉQUENCE 05

CARTE : ROMAGNE

SÉQUENCE 06

PRÉSENT 02

CARTE : VENISE

SÉQUENCE 07

SÉQUENCE 08

SÉQUENCE 09

SÉQUENCE 10

SÉQUENCE 11

SÉQUENCE 14

PRÉSENT 03

SÉQUENCES 01 & 02 : MÉMOIRES SECONDAIRES

LES MISSIONS LIBRES

Les missions libres vous proposent d'accomplir des tâches bien spécifiques. En progressant dans l'aventure, vous débloquent ainsi régulièrement de nouveaux objectifs, que vous pouvez remplir quand bon vous semble. Vous devez vous synchroniser du haut des points d'observation pour faire apparaître sur les cartes les points de départ de ces quêtes optionnelles.

A ce stade du jeu, vous avez accès à trois types de missions libres :

- ♦ **Actions punitives** : Écoutez les doléances d'un citoyen contrarié, avant de jouer les redresseurs de tort. Suivez le marqueur de la mini-carte : après avoir identifié le fautif avec la vision d'aigle, passez-le à tabac jusqu'à ce qu'il se repente. Vous ne devez en aucun cas tuer la cible, sous peine d'échouer dans votre mission.
- ♦ **Missions courrier** : Acheminez des lettres à un ou plusieurs destinataires dans un délai limité.
- ♦ **Courses** : Vous devez franchir un certain nombre de « portes » (des objectifs de mission sous forme de halos lumineux) avant la fin du temps imparti. N'espérez pas remporter ces courses dès votre première tentative : il vous faudra généralement repérer le parcours à quelques reprises pour déterminer le meilleur itinéraire et arriver dans les délais.

Les missions libres rapportent de l'argent : elles deviennent de plus en plus lucratives à mesure que vous avancez dans le jeu. Il existe une quatrième catégorie de missions libres (les contrats d'assassinat), auxquelles vous aurez accès plus tard dans l'aventure.

MISSIONS LIBRES

UNE FEMME BLESSÉE (ACTION PUNITIVE)

Lieu :	A l'ouest du palais Auditore, dans le quartier Saint-Jean.
Conseils :	Le mari volage se trouve dans une cour au sud de votre point de départ. Donnez-lui une bonne correction pour mettre un terme à cette mission.

CASANOVA (MISSION COURRIER)

Lieu :	A quelques pas au sud de l'entrée du palais Auditore.
Conditions :	Remettez deux lettres avant la fin du temps imparti ; les gardiens qui chaperonnent vos deux destinataires vous attaqueront si vous restez plus de quelques secondes d'affilée dans leur champ de vision.
Conseils :	La destinataire au sud-est se tient sur un balcon en compagnie de deux gardes. Escaladez la façade sud du bâtiment (débutez l'ascension à partir d'une des deux extrémités du banc, et longez le rebord vers la gauche ou la droite), puis remettez-lui la missive avant de filer sans laisser à ses cerbères le temps de réagir. L'autre destinataire se trouve dans une cour dont l'unique entrée est placée sous bonne garde. Montez sur le toit, puis descendez discrètement auprès de la jeune femme pour lui faire passer la lettre.

SPRINT FLORENTIN (COURSE)

Lieu :	Près du palais de la Seigneurie, dans le quartier Saint-Jean.
Conditions :	Franchissez toutes les portes avant la fin du temps imparti.
Conseils :	Lors de votre première participation, contentez-vous de repérer le parcours sans forcément chercher à battre le record. Une fois que vous avez franchi l'avant-dernière porte (située au-dessus d'une cheminée), effectuez un saut de la foi pour redescendre dans la rue.



LES PAGES DU CODEX

Lors de vos promenades en ville, vous avez peut-être déjà aperçu sur la mini-carte des icônes en forme de parchemin : ils représentent des pages « philosophiques » du Codex. Seize pages de ce type (sans compter celles que vous trouvez au cours d'une mission) sont dispersées dans le jeu. Vous aurez besoin de mettre la main sur chacune d'entre elles pour terminer l'aventure. Cerise sur le gâteau, vous gagnez un carré de santé supplémentaire chaque fois que vous en récupérez quatre.

- ♦ Synchronisez-vous du haut des points d'observation pour révéler sur les cartes l'emplacement des pages philosophiques.
- ♦ Les pages philosophiques sont cachées dans des banques. Une fois que vous avez éliminé les sentinelles qui vous bloquent le passage, entrez dans le bâtiment et ouvrez le coffre pour vous emparer de l'objet de vos convoitises.
- ♦ Le carré supplémentaire apparaît dans votre barre de santé dès que Leonardo (dont l'atelier est représenté sur la carte par un ) a déchiffré vos quatre nouvelles acquisitions.
- ♦ Ouvrez la base de données pour lire les pages décodées par Leonardo.



PLUMES ET GLYPHES

Au cours de l'aventure, Ezio peut faire la collection de deux sortes d'objets spéciaux : les plumes d'une part, et les glyphes d'autre part.



01

- ♦ Les **plumes** (image 1) se trouvent généralement sur les toits ou sur les parois des bâtiments. Malgré leur petite taille, elles sont faciles à repérer grâce au halo lumineux qui les entoure. Cent plumes au total sont dispersées dans le jeu ; vous aurez accès aux dernières d'entre elles lors de l'avant-dernière Séquence.

Ramassez évidemment celles que vous croisez en chemin au cours de vos différentes missions, mais attendez d'avoir terminé l'aventure avant de véritablement vous lancer dans la collecte des plumes – il vous sera alors plus facile de vous acquitter de cette tâche laborieuse. Les deux récompenses liées à cette quête (vous les recevez quand vous avez respectivement récupéré 50 et 100 plumes) ne vous manqueront pas d'ici la fin du jeu.

- ♦ Les **glyphes** (image 2) ornent les façades de certains bâtiments dont les pages dans la base de données sont signalées par un symbole spécifique (image 3). Vous devez les examiner de près avec la vision d'aigle pour les « télécharger ». Il existe vingt glyphes au total ; vous ne pourrez trouver les derniers d'entre eux que tard dans l'aventure.



02

A chaque glyphe est associée une énigme dans le menu « La Vérité » de la base de données. En les résolvant toutes, vous gagnez le droit de visionner la vidéo secrète du sujet Seize – un document riche en révélations. Attendez d'avoir terminé l'aventure pour vous lancer dans la collecte des glyphes : de toute façon, le sens des énigmes et de la vidéo vous échappera tant que vous n'aurez pas vu la fin du jeu...



03

LES COURRIERS DE BORGIA

Entre deux missions à Florence ou ailleurs, vous êtes susceptible de croiser la route d'un courrier de Borgia. Ces messagers détalent comme des lapins dès qu'ils vous aperçoivent (image 4). Athlètes confirmés (ils sont dotés de capacités physiques similaires à celles des Agiles), ils montent généralement sur les toits quand vous les traquez ; ils ne tardent pas à disparaître si vous les perdez de vue.

Leur méfiance est proportionnelle au poids de leur bourse : renversez-les (avec la commande Plaquer au sol) après les avoir rattrapés, et vous gagnerez sur le coup 1 500f – un somme rondelette obtenue sans trop d'efforts. Évidemment, les éventuels soldats témoins de la scène vous prendront aussitôt pour cible. Tâchez de ne pas tuer les messagers : un tel acte entraînerait une augmentation de 50% de votre niveau de notoriété.



04



PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

INVENTAIRE

SUPPLÉMENTS

MODE D'EMPLOI

CARTE : FLORENCE

PRÉSENT 01

SÉQUENCE 01

SÉQUENCE 02

CARTE : TOSCANE

SÉQUENCE 03

SÉQUENCE 04

SÉQUENCE 05

CARTE : ROMAGNE

SÉQUENCE 06

PRÉSENT 02

CARTE : VENISE

SÉQUENCE 07

SÉQUENCE 08

SÉQUENCE 09

SÉQUENCE 10

SÉQUENCE 11

SÉQUENCE 14

PRÉSENT 03

LES ENNEMIS

De par ses activités, Ezio se heurte constamment à l'opposition des représentants de l'ordre. Cette section vous donne toutes les clés pour tromper la vigilance des gardes et pour les terrasser en combat.

LES SOLDATS DE BASE

LE COMPORTEMENT GÉNÉRAL

En temps normal, les gardes font leur ronde sur un parcours bien déterminé. Ils maîtrisent certains mouvements de course libre, dont ils se servent quand ils se lancent à vos trousses. Mauvais grimpeurs, ils se montrent en revanche incapables de vous suivre quand vous escaladez des parois abruptes — ils lancent alors des cailloux pour essayer de vous faire tomber. Les soldats ne sachant pas nager, toute chute du haut d'un pont leur est fatale.

Certains gardes sont chargés de la surveillance d'un endroit spécifique (devant une porte ou à l'entrée d'une cour, par exemple). Ces sentinelles ne quittent leur poste qu'en cas d'urgence. Elles vous repoussent sans ménagement si vous les approchez de trop près (image 1), et prennent les armes si vous tentez de forcer le passage. Notez que les gardes du corps sont en fait des sentinelles qui protègent non pas un lieu, mais une personne.

Les soldats ont tous un grade déterminant leur niveau, et donc leur dangerosité. Ce grade est trahi par l'apparence de leur casque : les plus faibles ont un simple chapeau, les intermédiaires un casque, et les plus forts un casque intégral (voir page 81).



01

LE CHAMP DE VISION

Le champ de vision des soldats est limité. Concrètement, un garde ne vous voit pas quand...

- ◆ ...vous vous trouvez derrière lui, un peu en retrait sur le côté, ou à un autre niveau (en dessous ou en dessus de sa position).
- ◆ ...vous vous tenez devant lui, mais si loin qu'il ne peut pas vous voir.
- ◆ ...vous êtes réfugié dans une cachette.
- ◆ ...vous êtes fondu dans la foule.
- ◆ ...vous êtes dissimulé derrière un pilier ou un autre obstacle.

Servez-vous du stick Caméra pour espionner des gardes en faction derrière un angle. Observez l'orientation de leur corps et attendez qu'ils regardent ailleurs avant d'agir. Si vous ne pouvez pas tromper leur vigilance, faites diversion, par exemple en lançant de l'argent, en empoisonnant une malheureuse victime ou en lâchant une bombe fumigène. Même les sentinelles concentreront alors leur attention sur l'origine du tapage. Vous pouvez également acheter les services de courtisanes ou de voleurs pour les forcer à quitter leur poste.

LE SYSTÈME DE DÉTECTION

Un soldat dont vous attirez l'attention vous fixe du regard pendant que son icône de statut social se remplit en jaune : il est en phase de détection. Pour éviter d'éveiller ses soupçons, vous devez rapidement sortir de son champ de vision en vous dissimulant dans la foule, en vous réfugiant dans une cachette ou simplement en vous éloignant de lui. N'entrez surtout pas en mode Profil actif : si vous courez, escaladez une paroi ou si vous vous comportez de manière jugée suspecte ou agressive, l'icône continuera à se remplir et le garde débutera alors sa phase d'investigation. Notez que son icône se remplit d'autant plus vite que vous êtes proche de lui.

Lors de la phase d'investigation, le soldat quitte son poste et s'approche d'Ezio brandissant son arme — son icône se remplit alors en rouge. A ce stade, vous avez encore la possibilité de vous évaporer en utilisant les moyens décrits plus haut. En revanche, l'icône finit de se remplir à la moindre incartade — le soldat entre alors en phase d'alerte synonyme de conflit ouvert.

LES POURSUITES

Les soldats entrés en conflit ouvert vous prennent en chasse si vous tentez de fuir. Ils passent au peigne fin une zone qui s'étend autour de votre dernière position connue et dont les limites sont représentées sur la mini-carte par un cercle jaune (image 2). Vous devez sortir de ce secteur pour semer vos poursuivants ; l'alerte sera alors levée au bout de quelques secondes à condition que vous n'ayez pas été repéré entre-temps.

Lors de ces phases de poursuite, les soldats peuvent tenter de vous arrêter en vous barrant la route. Si vous approchez d'eux, ils resserrent les rangs et dressent leurs armes (image 3), prêts à vous stopper d'un coup sec.



02



03

LES SOLDATS SPÉCIALISÉS

Les soldats spécialisés répondent dans l'ensemble aux mêmes règles de comportement que les soldats de base. Ils se distinguent néanmoins de leurs subalternes par une force, une intelligence ou une agilité supérieure à la normale, ainsi que par des compétences spécifiques. Leur présence au milieu d'un groupe de soldats vous oblige à adopter une stratégie de combat réfléchie, qui tient compte de leurs forces et faiblesses.

LES AGILES

Les Agiles sont des spécialistes de la chasse à l'homme. Leurs capacités dans le domaine de la course libre rivalisent avec celles d'Ezio, même s'ils ne peuvent pas escalader les parois abruptes, nager ou effectuer le saut de la foi. Quand ils ont rattrapé le fuyard, ils essaient de le renverser pour laisser aux renforts le temps d'arriver. Lorsqu'ils attaquent en groupe, ils encerclent leur cible avant de l'assaillir de toutes parts avec des attaques éclair.

Revers de la médaille, les Agiles font de piètres guerriers. A cause de leur moral défaillant, ils détalent comme des lapins quand plusieurs de leurs compagnons d'armes tombent sous vos coups. Par ailleurs, ils s'épuisent à force d'effectuer des esquives et ont alors besoin de dix secondes pour se ressaisir.

En règle générale, faites des Agiles vos cibles prioritaires afin de rapidement réduire le nombre de vos adversaires. Si vous êtes suffisamment confiant, une autre stratégie consiste à éliminer d'abord les ennemis les plus forts dans le but de pousser les Agiles à fuir.

LES BRUTES

Reconnaisables à leur imposante armure, les Brutes privilégient les armes lourdes. Ils maîtrisent la technique spéciale Attaque fracassante, dont ils se servent pour désarmer leurs adversaires. Dotés d'un moral d'acier, ils ne prennent jamais la fuite quelle que soit la tournure des événements.

A moins que vous ne soyez équipé d'une arme lourde ou longue (ou de la lame secrète), vous ne pouvez pas contrer leurs assauts ; recourez à la commande Esquiver pour éviter leurs coups et vous créer des ouvertures en vue de riposter.

Vous aurez du mal à briser la garde d'un Brute si vous l'attaquez de front avec des armes courtes ou moyennes. Essayez plutôt de le prendre à revers en vous décalant sur les côtés avec des esquives. Une autre stratégie consiste à se battre à mains nues dans le but de le désarmer.

Handicapé par sa lourde armure, le Brute court 25% moins vite que les gardes normaux. Incapable de monter aux échelles, de grimper une paroi ou d'effectuer une quelconque action de course libre, il constitue donc une cible de choix si vous l'attaquez depuis un toit avec une arme à distance.

LES TRAQUEURS

Les Traqueurs manient une arme longue qui leur permet de fouiller les cachettes telles que les puits ou les tas de foin. Cette tâche fait partie de leurs attributions normales : ils sont susceptibles d'y procéder même quand Ezio est incognito. Lorsque vous êtes connu, les Traqueurs poussent le zèle jusqu'à faire se lever les citoyens assis sur les bancs pour les examiner — en clair, vous n'êtes plus à l'abri nulle part quand ces ennemis sont dans les parages.

Lors des combats, les Traqueurs restent à l'écart de la mêlée ; ils profitent de leur allonge pour vous assaillir pendant que vous êtes occupé avec leurs collègues. Essayez de les désarmer au plus vite : vous pourrez ainsi retourner contre eux leur propre Attaque circulaire.

Une méthode élégante pour se débarrasser d'un Traqueur consiste à lui tendre une embuscade. Dissimulez-vous dans une cachette située sur son chemin, puis passez à l'action avec la variante Profil actif de l'assassinat depuis une cachette — surveillez le diagramme des commandes quand il arrive à votre niveau. Ses éventuels compagnons entrèrent alors en mode combat, mais la lance de leur défunt camarade leur fera cruellement défaut.

Notez enfin que les Traqueurs doivent ranger leur lance lorsqu'ils montent à une échelle ou grimpent sur un rebord : exploitez leur vulnérabilité sans leur laisser le temps de réagir en les attaquant au moment où ils arrivent à votre hauteur.



PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

INVENTAIRE

SUPPLÉMENTS

MOUVEMENTS

ARMES

ÉQUIPEMENT

MAGASINS

ENNEMIS

STRATÉGIES DE COMBAT

Lorsqu'ils sont très nombreux, vos agresseurs vous cernent en se répartissant en deux groupes concentriques – les membres du premier cercle étant remplacés par ceux du second à mesure que vous les éliminez (image 4).

L'application des stratégies suivantes vous aidera à tirer votre épingle du jeu quand vous êtes confronté à de multiples adversaires.



04

- ◆ Profitez de l'effet de surprise : pour démarrer le combat en position de force, tâchez d'assassiner une ou deux cibles avec la lame secrète. Si vous agissez en mode Profil actif, éliminez votre ennemi le plus dangereux, comme un Brute ou un Traqueur. Vous entamerez ainsi sérieusement le moral des autres soldats.
- ◆ Quand les hostilités sont engagées, réduisez rapidement le nombre de vos adversaires en supprimant d'abord les plus faibles d'entre eux. Si vous êtes encerclé, n'oubliez pas d'utiliser le stick Déplacement pour déterminer l'angle des parades.
- ◆ Deviez tous les coups adverses en attendant qu'une ouverture se présente et exploitez aussi souvent que possible vos différentes techniques de contre (commandes Esquiver, Désarmer et Riposte mortelle).
- ◆ Débarrassez-vous rapidement des sous-fifres avec quelques ripostes mortelles. Il vous faudra d'abord affaiblir les ennemis les plus coriaces avant d'avoir une chance de les surprendre avec cette même technique.
- ◆ Faute de pouvoir contrer un adversaire, tâchez de le berner. Feignez de reculer pour le pousser à baisser sa garde, puis attaquez-le aussitôt à une ou deux reprises avant de parer à nouveau. (Au-delà de deux coups, vos combos risquent d'être interrompus par les autres soldats.) Enchaînez plusieurs assauts de ce type pour le diminuer, puis achevez-le avec une riposte mortelle.
- ◆ Quand vous affrontez tout un groupe d'ennemis, une excellente stratégie consiste à saisir un des individus les plus faibles et à le projeter sur l'adversaire le plus dangereux. Dès que ce dernier tombe à terre, ruez-vous sur lui et achevez-le au sol pour rendre le reste du combat infiniment plus facile.
- ◆ Vos ennemis peuvent se blesser entre eux (image 5). Exploitez cette faille en mettant un soldat entre vous et les Brutes ou les archers qui vous menacent.
- ◆ Cessez de parer et déplacez-vous à pas chassés si vos adversaires vous ont acculé à une paroi. A bout portant, préférez ce même mouvement aux esquives lorsque vous voulez contourner un soldat dans le but de lui porter un coup fatal par derrière.



05

LES ARCHERS

Les archers sont chargés de surveiller les toits, où ils repèrent facilement Ezio. Une fois en mode combat, ils vous visent avec leurs flèches ; au corps à corps, ils sortent leur épée et se battent comme n'importe quel autre garde.

Durant leurs rondes, les archers se déplacent lentement ; en marchant discrètement dans leur dos, vous pouvez ainsi vous approcher d'eux en vue de les assassiner. Si vous courez, vous risquez d'attirer leur attention.

La technique de l'assassinat depuis une corniche est votre principal atout face aux archers – attachez-vous seulement à choisir la variante (Profil passif ou actif) qui convient le mieux à chaque situation. A distance, lancez des couteaux pour les abattre sur le coup.

LE MORAL DES TROUPES

Les ennemis possèdent un attribut caché qui détermine leur ardeur au combat. La valeur initiale de leur « moral » dépend de leur rang.

VALEURS INITIALES DU MORAL

UNITÉ	VALEUR
Soldat de base	20
Archer	30
Agile	40
Traqueur	80
Brute	1 000

Comme le montre le tableau ci-contre, le moral des ennemis fluctue selon la tournure des événements. Concrètement, vos faits d'armes ont pour effet d'intimider vos adversaires : si vous établissez votre supériorité sur les plus puissants d'entre eux, les autres mettront moins de cœur à l'ouvrage. Un soldat qui cède au découragement secoue la tête en baissant sa garde (image 6).



06

FLUCTUATIONS DU MORAL DES ENNEMIS

ÉVÈNEMENT	EFFET
Mort d'un Brute	- 30
Mort d'un Traqueur	- 20
Cible assassinée avec le pistolet	- 20
Cible tuée avec une arme volée aux ennemis	- 10
Mort d'un soldat de base	- 5
Mort d'un archer	- 5
Mort d'un Agile	- 5
Cible désarmée	- 5
Cible achevée au sol	- 5
Cible victime d'une riposte mortelle	- 5
Ezio est blessé	+ 10
Ezio s'enfuit	+ 20
Ezio entre en état critique	+ 25

Quand leur moral est à zéro, les ennemis s'immobilisent quelques secondes avant de lâcher leur arme et de prendre la fuite. Si vous les laissez filer, ils disparaissent définitivement du champ de bataille.



LE NIVEAU DE NOTORIÉTÉ

Le niveau de notoriété définit les réactions qu'Ezio suscite auprès des citoyens. Quand il est « incognito », il passe totalement inaperçu. S'il multiplie les provocations et autres méfaits, sa notoriété augmente jusqu'à ce qu'il devienne « connu » : à ce stade, les citoyens l'évitent et les gardes cherchent à l'arrêter à la moindre occasion.

L'indicateur de notoriété dans le coin supérieur gauche de l'écran se remplit à chaque incivilité que vous commettez, à un rythme qui dépend de la gravité de vos actes. Quand l'indicateur est plein (il s'affiche alors en rouge), Ezio passe du statut d'incognito à celui de connu. Il restera connu jusqu'à ce que vous ayez entièrement vidé l'indicateur. En clair, votre statut ne change que si le niveau de notoriété atteint 0% ou 100%.

Pour redevenir incognito, vous devez effectuer certaines actions spécifiques (voir le Cheminement à la page 33). Faites preuve de discrétion pendant que vous opérez, ou l'indicateur de notoriété continuera de se remplir.

ÉVOLUTION DU NIVEAU DE NOTORIÉTÉ

ÉVÈNEMENT	EFFET
Vous tuez un courrier de Borgia	+ 50%
Un ennemi fuit le combat	+ 10%
Vous tuez cinq ennemis dans un même combat	+ 10%
Vous effectuez un double assassinat aérien	+ 7,5%
Vous effectuez un assassinat aérien	+ 7,5%
Vous effectuez un assassinat au pistolet	+ 7,5%
Vous effectuez un assassinat en mode Profil actif	+ 7,5%
Vous effectuez un double assassinat	+ 5%
Vous êtes harcelé par un troubadour	+ 5%
Vous arrachez un avis de recherche	- 25%
Vous soudoyez un héraut	- 50%
Vous tuez un dignitaire corrompu	- 75%



PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

INVENTAIRE

SUPPLÉMENTS

MOUVEMENTS

ARMES

ÉQUIPEMENT

MAGASINS

ENNEMIS

PLUMES ET GLYPHES

Les vingt-deux pages qui suivent vous révèlent l'emplacement des cent plumes et des vingt glyphes du jeu. Pour chacun de ces objets, vous trouverez une image et une brève légende vous renvoyant à un point précis de la carte du lieu où il apparaît. Voici trois astuces pour partir du bon pied dans cette (longue) quête :

- ◆ Achetez la plus grande des ceintures à couteaux de lancer disponible sur le marché (voir page 120) : vos recherches vous conduisant souvent sur les toits, vous aurez besoin d'un maximum de munitions contre les archers. Renouvelez régulièrement votre stock, surtout dans les régions les mieux gardées de Venise.
- ◆ Revêtez la cape des Médicis et la cape vénitienne (voir page 126) pour ne pas avoir à vous soucier de votre niveau de notoriété.
- ◆ L'examen des glyphes doit se faire de près avec la vision d'aigle. Une fois le téléchargement d'un glyphe terminé, il change d'apparence.



FLORENCE : QUARTIER SAINT-JEAN



Sur la façade ouest de l'atelier de Leonardo Da Vinci.



Sur la cheminée d'un bâtiment au nord du Ponte Vecchio.



Sur la croix qui surplombe la coupole de Santa Maria Del Fiore.



Partie est du palais de la Seigneurie – l'arrière du bâtiment que vous escaladez lors de la mission Régime cellulaire.



Sur une poutre de la façade d'un bâtiment donnant sur la rivière.



Sur la façade d'un bâtiment, côté est du Ponte Vecchio.



Sur une grue installée sur un toit, au nord de la maison des Vespucci.



Sur une grue installée sur un toit.



Devant une petite fenêtre, au nord de laquelle se dresse une tour avec un point d'observation.



PRINCIPES
DU JEU

CHEMINEMENT

INVENTAIRE

SUPPLÉMENTS

SUCCÈS /
TROPHÉES

QUÊTES
ANNEXES

SECRETS

AC1 :
RÉCAPITULATIF

AC2 :
RÉCAPITULATIF