

# STRUCTURE DU GUIDE

Ce chapitre a pour but de vous mettre rapidement le pied à l'étrier. Voici pour commencer la structure du guide que vous tenez entre les mains.

## QUÊTES ANNEXES

Le chapitre Quêtes annexes étudie les activités optionnelles proposées dans Assassin's Creed Brotherhood, qu'il s'agisse de missions secondaires, de mini-jeux ou d'objets à collectionner. Utilisez-le en parallèle avec le chapitre Cheminement, ou consultez-le plus ponctuellement si vous préférez procéder dans l'ordre de votre choix.

## CHEMINEMENT

Le chapitre Cheminement accompagne les joueurs tout au long de l'aventure principale. Bien plus qu'un simple catalogue d'instructions, il examine et analyse chaque nouvel élément de gameplay au moment où celui-ci est introduit dans le jeu. Une lecture croisée des chapitres Cheminement et Quêtes annexes vous permettra de terminer Assassin's Creed Brotherhood à 100%.

## MULTIJOUEUR

Avec ses cartes annotées et ses multiples conseils stratégiques, le chapitre Multijoueur guidera avec succès vos premiers pas dans ce tout nouveau mode de jeu.

## INVENTAIRE

Les joueurs souhaitant réaliser une partie parfaite trouveront dans le chapitre Inventaire de quoi arriver à leur fin. Du récapitulatif complet des mouvements aux tableaux exhaustifs des armes et objets, en passant par les tactiques de combat, l'analyse des ennemis ou encore les listes des trophées et succès, tous les éléments de gameplay y sont passés au crible – au prix bien sûr de quelques spoilers potentiels.

## INDEX

Pour conclure, n'oubliez pas de vous servir de l'index disponible à la fin de ce livre lorsque vous recherchez une information spécifique. C'est le chemin le plus direct vers les réponses que vous attendez.

## SUPPLÉMENTS

Le chapitre Suppléments renferme entre autres bonus un récapitulatif scénaristique de la série Assassin's Creed sous la forme d'un glossaire. Saint des saints de ce guide, il regorge d'informations susceptibles de vous gâcher le plaisir de la découverte ; nous vous recommandons par conséquent de ne pas l'ouvrir tant que vous n'avez pas terminé l'aventure principale.



INTRODUCTION

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

INVENTAIRE

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

MODE D'EMPLOI

SÉQUENCE 01

PRÉSENT 01

CARTE : ROME

BIENVENUE À ROME

SÉQUENCE 02

SÉQUENCE 03

SÉQUENCE 04

SÉQUENCE 05

SÉQUENCE 06

SÉQUENCE 07

SÉQUENCE 08

SÉQUENCE 09

PRÉSENT 02

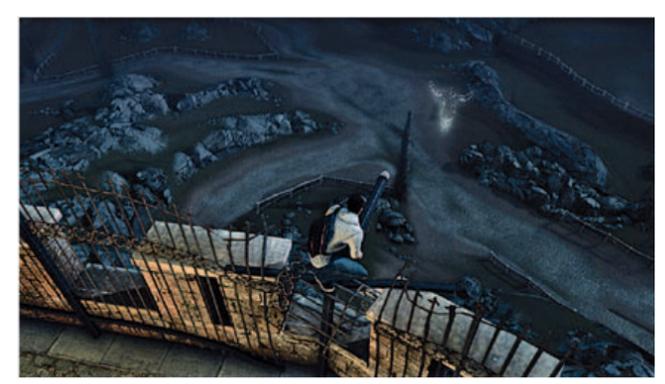
## SOUS LA VILLA AUDITORE : PAS À PAS

À l'instar d'Assassin's Creed II, Brotherhood propose un certain nombre de missions spéciales qui se déroulent dans de grands espaces fermés et indépendants. L'exploration par Desmond et Lucy des tunnels souterrains de la Villa Auditore sert d'introduction à ce type de Mémoires, dont les longues séances de course libre constituent le principal enjeu.

# PRÉSENT 01

## PARTIE 1

**MONTERIGGIONI** : Suivez le « fantôme » d'Ezio dans le jardin de la Villa Auditore, puis à travers l'ouverture dans le grillage ; prenez alors place sur la barre (image 1) avant d'effectuer un saut de la foi – appuyez simultanément sur les touches Profil actif et Jambes (A + RT / X + R1).



01

## PARTIES 2 ET 3

**SOUS LA VILLA AUDITORE** : Le cheminement pas à pas de cette Mémoire vous attend sur la page de droite.

**LA CRYPTÉ** : Montez en haut de l'escalier et ouvrez la porte après avoir activé la vision d'aigle. À l'issue de la scène, suivez Shaun à l'extérieur. Desmond doit brancher quatre appareils électroniques sur les transformateurs de la ville. Le premier est placé bien évidence à côté de votre ami quand vous arrivez dans l'arrière-cour de la Villa ; vous en découvrirez trois autres en vous promenant par exemple dans la rue principale de Monteriggioni (image 2) – si vous avez du mal à les repérer, activez la vision d'aigle.



02

## PARTIE 4

**ENTRAÎNEMENT VIRTUEL** : Installez-vous dans l'Animus après avoir éventuellement échangé quelques mots avec vos compagnons. Avant de vous synchroniser avec les souvenirs d'Ezio, Rebecca vous explique le fonctionnement des missions d'entraînement virtuel (image 3), auxquelles vous pouvez accéder à tout moment par le biais du bureau de l'Animus (le menu de pause) – reportez-vous au chapitre Quêtes annexes (page 88) si vous voulez en savoir plus sur cette activité optionnelle.

Suivez les instructions à l'écran pour mettre un terme à la présentation, et préparez-vous à faire vos premiers pas dans Rome...



03

## LA NAGE

*Même s'ils ont rarement l'occasion de le démontrer, Ezio et Desmond sont tous deux d'excellents nageurs.*

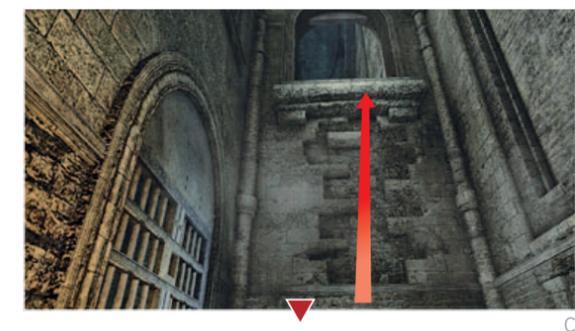
- ◆ Déplacez-vous à la surface de l'eau en utilisant le stick Déplacement. Maintenez enfoncée la touche Profil actif pour accélérer, et appuyez également sur la touche Jambes pour nager à la vitesse maximale ou sortir de l'eau en vous hissant sur un rebord.
- ◆ Maintenez enfoncée la touche Jambes pour plonger sous l'eau pendant quelques secondes. Immergez-vous entièrement lorsque vous voulez vous soustraire aux regards hostiles ou passer sous des obstacles.
- ◆ Appuyez sur la touche Jambes juste après avoir sauté vers un point d'eau pour qu'Ezio effectue un plongeon de toute beauté.



**A** : Approchez-vous du levier étincelant et actionnez-le en appuyant sur une touche. À l'issue de la scène, grimpez jusqu'à l'ouverture (image A). Dans la pure tradition des jeux de plateforme, leviers, interrupteurs et autres mécanismes tiennent la vedette lors de ces missions particulières. Une fois que vous avez rejoint Lucy, avancez jusqu'au palan et prenez place sur la plaque étincelante.



**B** : Traversez le tunnel en sautant sur les poutres transversales (image B). N'oubliez pas que vous pouvez arrêter votre course à tout moment le temps de reprendre votre souffle ; la clé de la réussite dans ce type d'exercice réside dans une utilisation conjointe des sticks Déplacement (L) et Caméra (R) pour orienter convenablement votre personnage à chaque instant. Après avoir exécuté un nouveau numéro de haute voltige dans le tunnel suivant, installez-vous sur le palan pour monter au niveau supérieur.



**C** : Descendez l'échelle au bout du tunnel ; activez le mode Profil actif et lâchez prise (appuyez sur la touche Main libre) si vous voulez accélérer l'opération. Suivez le passage et laissez-vous tomber au niveau inférieur, où vous devez actionner un nouveau levier. Escaladez ensuite le mur montré sur l'image C pour entrer dans la grande salle. Notez que vous pouvez à tout moment utiliser la touche Vue subjective (Y/L3) pour observer les environs directement à travers les yeux de Desmond.



**D** : Descendez l'escalier et actionnez l'interrupteur en maintenant une touche enfoncée. Une fois que Lucy a atteint la plateforme suivante, sautez dans l'eau et nagez dans sa direction (voir l'encadré ci-contre) jusqu'à la palissade (image D) ; après avoir rejoint votre amie, escaladez l'armature en bois sur sa gauche ; longez les planches jusqu'au bout vers la gauche, puis laissez-vous tomber près du levier avant de l'actionner pour ouvrir un passage à Lucy.



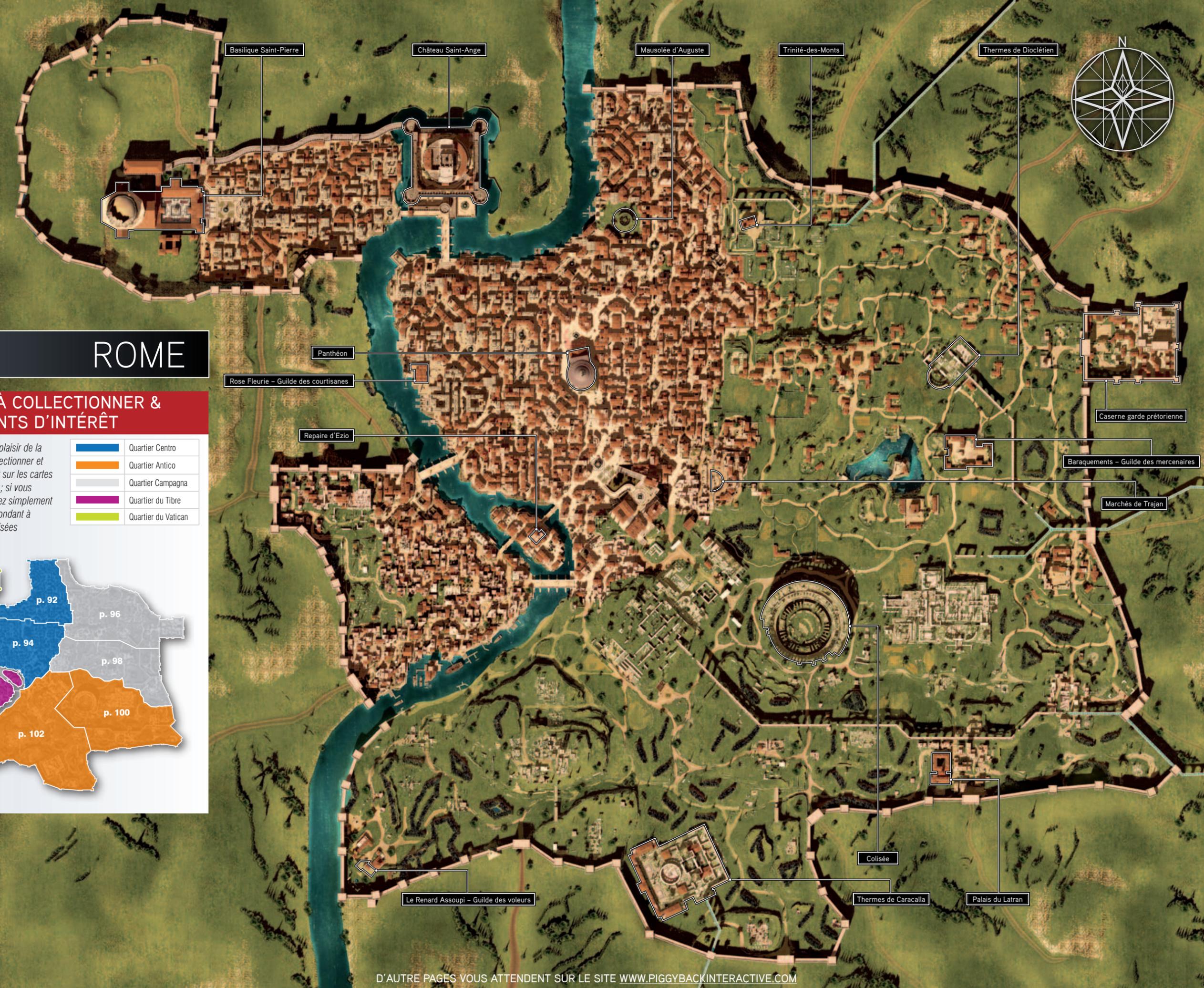
**E** : Activez le palan pour poursuivre votre route. Après avoir franchi le gouffre avec l'aide de Lucy, avancez jusqu'à la caverne. Montez au niveau supérieur en prenant appui sur les rebords en bois, et marchez le long des poutres jusqu'au levier dissimulé derrière les barreaux (image E). Actionnez-le puis retrouvez votre amie sur la plateforme supérieure à l'autre bout de la salle, où les Assassins doivent à nouveau s'entraîner pour passer un précipice. Descendez l'échelle, puis escaladez la paroi en prenant appui sur la structure en bois avant d'actionner le levier. Une fois que Lucy vous a rejoint, coopérez avec elle pour franchir le dernier gouffre, puis entrez dans la Crypte.





- INTRODUCTION
- CHEMINEMENT**
- QUÊTES ANNEXES
- INVENTAIRE
- MULTIJOUEUR
- SUPPLÉMENTS

- MODE D'EMPLOI
- SÉQUENCE 01
- PRÉSENT 01
- CARTE : ROME**
- BIENVENUE À ROME
- SÉQUENCE 02
- SÉQUENCE 03
- SÉQUENCE 04
- SÉQUENCE 05
- SÉQUENCE 06
- SÉQUENCE 07
- SÉQUENCE 08
- SÉQUENCE 09
- PRÉSENT 02

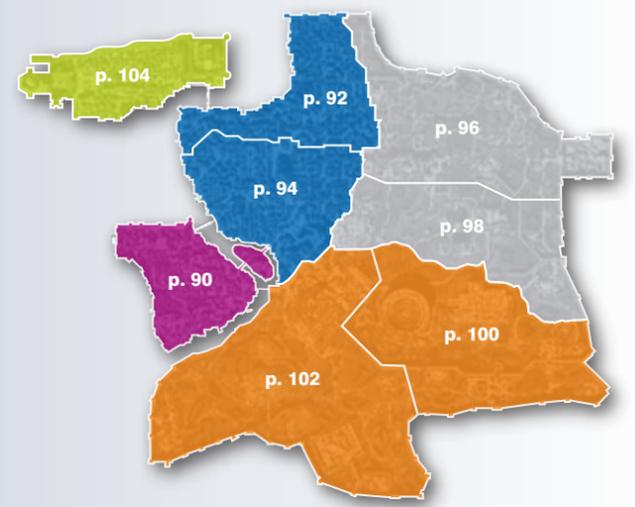


# ROME

## OBJETS À COLLECTIONNER & POINTS D'INTÉRÊT

*Pour ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte, les objets à collectionner et points d'intérêt apparaissent sur les cartes du chapitre Quêtes annexes ; si vous souhaitez les consulter, suivez simplement les renvois de page correspondant à chacune des zones matérialisées ci-dessous.*

	Quartier Centro
	Quartier Antico
	Quartier Campagna
	Quartier du Tibre
	Quartier du Vatican



# BIENVENUE À ROME

Le premier contact avec l'immense Rome peut s'avérer déstabilisant. Pour vous aider à partir du bon pied, les quatre pages suivantes vous présentent la ville et ses habitants, ainsi que les éléments de gameplay amenés à jouer un rôle important au fil de vos aventures.

## LES ROMAINS

### LES GARDES

Au cours des deux Séquences à venir, Ezio aura maille à partir avec trois types de gardes : les arbalétriers (généralement postés sur les toits), les soldats de base et les officiers. Ces deux dernières catégories de militaires se distinguent par la qualité de leur uniforme : tandis que les sans-grades portent un modeste béret, leurs chefs arborent un casque et une armure reflétant leur valeur supérieure. Notez que vous trouverez des florins, des munitions et parfois des objets rares en fouillant les dépouilles des soldats.

Symbole de la déliquescence du régime corrompu des Borgia, les gardes multiplient les exactions aux dépens de la population civile. Leur intolérance n'a d'égale que leur susceptibilité : ils réagissent violemment à la moindre incartade ou provocation commise sous leurs yeux, et n'hésitent pas à sortir les armes si le fautif tente se rebiffer au lieu de faire profil bas.

**Sans-grades :** Vulnérables à toutes vos attaques – et en particulier aux ripostes mortelles – ces soldats de base ont tendance à battre en retraite lorsque leurs supérieurs périssent. Même s'ils se montrent plus lents et moins agiles qu'Ezio, ils essaient malgré tout de le poursuivre quand celui-ci prend la fuite.



**Officiers :** Plus coriaces que leurs subalternes, les officiers peuvent résister aux combos, aux tentatives de désarmement et aux ripostes mortelles. Ils craignent en revanche les armes à distance ainsi que la commande Coup de pied qui brise leur garde. Vous pouvez également les abattre dans le cadre d'une série d'exécutions quand ils combattent aux côtés de leurs subordonnés (voir page 29).



**Arbalétriers :** Ces sentinelles surveillent jalousement les toits, n'hésitant pas à tirer de loin sur tout intrus. En cas de conflit ouvert, retournez-leur la politesse ou neutralisez-les au corps à corps ; de constitution fragile, elles succombent à quelques attaques (surtout si elles tombent dans le vide) ou à un simple projectile.



**Cavaliers :** Des soldats patrouillent à cheval un peu partout dans la ville. Si vous entrez en conflit avec eux, utilisez le pistolet ou les couteaux de lancer pour leur régler rapidement leur compte.



### LES CITOYENS

- ◆ Quand il se joint à un groupe de quelques citoyens (immobiles ou en train de marcher) alors qu'il n'est pas en conflit déclaré, les gardes ne remarquent plus Ezio. Sa disparition dans la foule donne lieu à des effets sonore et visuel caractéristiques (image 1).
- ◆ Les citoyens jouent également le rôle d'obstacles que vous devez éviter quand vous courez dans les rues. Lorsqu'il heurte des civils en pleine course, Ezio trébuche ; s'il s'était lancé dans un sprint, il tombe même à terre. Maintenez enfoncée la touche Main libre pour qu'Ezio écarte pacifiquement la foule quand il marche. Notez que vous pouvez détroisser les passants en maintenant enfoncée la touche Jambes.
- ◆ Les meurtres répétés de civils conduisent invariablement à une désynchronisation – synonyme de renvoi au dernier point de contrôle atteint, ou au point de repère le plus proche si Ezio n'était pas engagé dans une mission.

### LES IMPORTUNS



Au gré de ses pérégrinations, Ezio rencontre parfois des individus indésirables qui se précipitent sur lui et le harcèlent en lui barrant la route. Ces importuns se présentent sous la forme de troubadours (qui sévissaient déjà dans Assassin's Creed II) et de groupes de mégères (image 2).

- ◆ Les importuns sont surtout nuisibles lorsqu'Ezio est en train de filer une cible, ou quand il cherche à se faire oublier, car leur spectacle attire l'attention.
- ◆ Si une simple bousculade suffit généralement à les faire fuir, le meilleur moyen de les museler consiste à leur lancer de l'argent (voir le paragraphe « L'équipement » sur la double page suivante). Résistez à la tentation de les occire séance tenante : aussi irritants soient-ils, ils n'en demeurent pas moins des citoyens innocents.
- ◆ Quand la discrétion n'est pas de mise, n'hésitez pas à distancer les importuns en accélérant l'allure. Ils opèrent chacun dans un « secteur » spécifique, dont ils ne sortent jamais.
- ◆ Dans un autre registre, les livreurs peuvent également mettre à l'épreuve la solidité de vos nerfs. Si vous les heurtez, ils laissent échapper leur fardeau qui se brise au sol dans un grand fracas – ce qui ne manque pas d'attirer les regards des personnes alentour.

## LA VILLE

### LES CACHETTES

Ezio a beau être un combattant aguerri, il ne peut à lui seul défaire une armée. Quand la fuite s'impose, sortez du champ de vision de vos poursuivants et réfugiez-vous dans une de ces cachettes pour leur échapper définitivement. Ces dernières apparaissent sous la forme de points bleus sur la mini-carte en cas de conflit déclaré.



Puits



Tas de feuilles ou de foin à même le sol



Bancs



Chariots remplis de feuilles ou de foin



Abris de toit

### POINTS D'OBSERVATION ET TOURS BORGIA

Situés au sommet des édifices les plus hauts, les points d'observation (image 3) désignent les perchoirs depuis lesquels Ezio peut se « synchroniser » avec son environnement. Cette opération a pour effet concret de retirer le voile qui masque la carte et la mini-carte dans un secteur donné, et d'y faire apparaître tous les points d'intérêt (magasins, repères, etc.).

Dans Assassin's Creed Brotherhood, la moitié des points d'observation (soit 12 sur les 24 que compte Rome) sont situés au sommet des tours Borgia (image 4). Ces dernières se dressent au centre de « zones non autorisées » (délimitées en rouge sur la mini-carte), dans lesquelles patrouillent un nombre important de soldats à l'affût de la moindre intrusion. Pour l'heure, évitez de pénétrer dans ces périmètres sensibles ; le cheminement reviendra en temps voulu sur le sujet des tours Borgia et de leurs capitaines.



03



04



INTRODUCTION

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

INVENTAIRE

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

MODE D'EMPLOI

SÉQUENCE 01

PRÉSENT 01

CARTE : ROME

BIENVENUE À ROME

SÉQUENCE 02

SÉQUENCE 03

SÉQUENCE 04

SÉQUENCE 05

SÉQUENCE 06

SÉQUENCE 07

SÉQUENCE 08

SÉQUENCE 09

PRÉSENT 02

## LES OBJETS À COLLECTIONNER

Les images ci-dessous présentent les trois types d'objets qu'il est possible de collectionner dans Assassin's Creed Brotherhood. En les récupérant, vous augmentez le taux de « synchronisation totale » (voir plus bas), et vous pouvez à

terme débloquer diverses récompenses (dont les succès ou trophées correspondants). Notez que l'emplacement de tous ces objets est révélé dans une section dédiée du chapitre Quêtes annexes.



**Drapeaux Borgia** : Au total, 101 drapeaux sont dispersés dans le jeu : 83 dans Rome, et 18 dans des environnements indépendants que vous explorerez lors de missions spéciales.



**Plumes** : 10 plumes vous attendent dans Assassin's Creed Brotherhood, toutes dans Rome même.



**Trésors** : Les trésors renferment des florins et des objets à échanger. Seuls les 144 éparpillés dans Rome sont pris en compte pour le calcul du taux de synchronisation totale.

## LES OBJETS À ÉCHANGER

Les trésors dispersés dans Rome contiennent des florins, mais aussi des objets hétéroclites que vous pouvez échanger dans des échoppes contre espèces sonnantes et trébuchantes. Certains d'entre eux servant également à compléter les quêtes marchandes (des missions optionnelles particulièrement lucratives), il est toutefois préférable de ne pas vendre ceux que vous trouvez lors des Séquences 02 et 03 – vous pourriez vous en mordre les doigts un peu plus tard dans le jeu.



## SYNCHRONISATION TOTALE ET OPTION RELANCER

L'arrivée à Rome coïncide avec l'introduction des conditions de synchronisation totale. Dorénavant, un défi supplémentaire vous est proposé dans la quasi-totalité des missions. Cet objectif secondaire est spécifié au début de la Mémoire et apparaît également dans le menu de pause en cours de jeu. Selon que vous l'avez ou non accompli, vous obtenez à l'issue de la mission un taux de synchronisation de 100% ou 50% ; cette valeur entre en ligne de compte pour déterminer le taux global de synchronisation tel qu'il s'affiche dans le menu ADN.

Remplir ces objectifs secondaires présente un double intérêt :

- ◆ En vous synchronisant à 100% avec toutes les Mémoires d'une séquence, vous débloquent un « cheat » – de la triche autorisée, en quelque sorte, qui permet de s'amuser avec l'univers du jeu. Il en existe huit dans Assassin's Creed Brotherhood ; quand ils sont activés, votre progression dans le jeu n'est pas sauvegardée.
- ◆ Certaines Mémoires secondaires se débloquent une fois que le taux général de synchronisation totale atteint des seuils spécifiques. La dernière d'entre elles devient disponible à 75% de synchronisation.

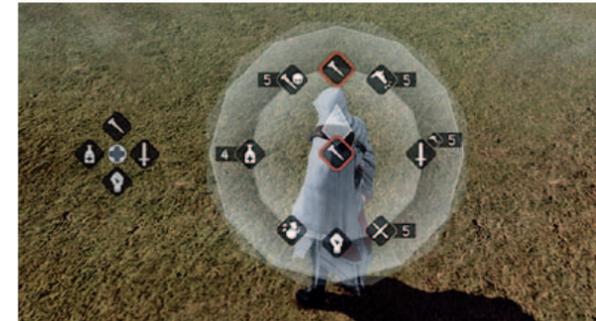
Deux types d'objectifs secondaires reviennent régulièrement au fil des missions :

- ◆ **Limite de temps** : vous devez terminer la mission avant la fin du temps imparti ; l'horloge se fige durant les scènes cinématiques, lorsque vous ouvrez le menu de pause ou quand vous affichez la carte des lieux.
- ◆ **Condition de santé** : vous devez terminer la mission en préservant au mieux votre jauge de vie ; les dégâts mineurs qui ne vident que partiellement un carré de santé sont comptabilisés.

Il est possible de remplir certains de ces objectifs secondaires du premier coup, mais d'autres nécessitent plusieurs essais ; le cas échéant, retentez votre chance en sélectionnant l'option Relancer Mémoire génétique depuis le menu ADN. Ezio revisite alors le passé pour se retrouver à proximité du point de départ de la mission en question ; le fait qu'il conserve les pièces d'équipement acquises entre temps peut parfois grandement vous faciliter la tâche.

L'option Passer la cinématique du menu de pause est susceptible de vous intéresser quand vous rejouez d'anciennes Mémoires ; notez que vous pouvez quitter à tout moment le mode Relancer en sélectionnant l'option éponyme.

## L'ÉQUIPEMENT



05

À son arrivée à Rome, Ezio possède déjà un arsenal guerrier à faire frémir ses plus coriaces adversaires ; voici les différentes options offensives qui s'offrent à vous quand vous affichez la roue des armes (image 5).



La **lame secrète** sert à assassiner des cibles en toute discrétion ; exercez-vous à son maniement et elle deviendra également l'arme la plus dangereuse de votre panoplie grâce à ses propriétés de contre.



Le **pistolet** permet d'abattre des ennemis à distance. Après avoir verrouillé ou sélectionné votre cible, maintenez enfoncée la touche Main libre pour armer le tir, puis relâchez-la pour faire feu. Ezio peut parer les assauts adverses et activer la commande Désarmer quand il manie cette arme en plein combat.



L'**épée** d'Ezio a beau être « commune », elle n'en taillera pas moins en pièces la plupart des ennemis qui lui chercheront noise lors de ses premières missions à Rome. Ezio peut faire feu avec le pistolet pendant qu'il manie une épée.



Utilisez les **couteaux de lancer** pour attaquer vos ennemis par surprise, notamment lorsque vous vous déplacez sur les toits et que vous souhaitez vous ouvrir un passage en toute discrétion : un seul de ces projectiles réduit les sentinelles au silence. Maintenez enfoncée la touche Main armée puis relâchez-la pour qu'Ezio lance simultanément plusieurs couteaux sur les cibles à portée (voir page 126).



Les **poings** ont pour principal intérêt qu'ils permettent de désarmer ou d'épargner les gardes. En revanche, ils n'ont qu'une faible portée et ne facilitent pas les exécutions (voir ci-contre).



Une fois que vous avez sélectionné la bourse dans la roue des armes, appuyez sur la touche Main armée pour qu'Ezio jette par terre quelques florins sur lesquels se précipiteront les citoyens alentour ; la commande **Lancer argent** sert notamment à se débarrasser des importuns, voire à détourner l'attention des soldats de base.



Consommez un **remède** pour régénérer votre barre de santé. Renouvelez régulièrement votre stock de remèdes en vous rendant chez les médecins ou en fouillant les dépouilles de vos ennemis.



Frappée par la **lame empoisonnée**, votre cible titube quelques instants, puis hurle et brandit son arme à tout va, avant de s'écrouler raide morte – le tout dans un intervalle de quelques secondes. Ce délai et le tapage que provoque la victime vous permettent de filer en douce sans être inquiété.

## LES EXÉCUTIONS

Les stratégies défensives basées sur les ripostes qui fonctionnaient parfaitement dans Assassin's Creed II ne suffisent plus dans Brotherhood. Vous devez également apprendre à réaliser des exécutions en séries qui permettent de terrasser des groupes entiers de gardes en quelques secondes.

Après avoir infligé à une cible un certain nombre de coups consécutivement, Ezio finit par lui porter automatiquement un coup mortel. Le nombre d'attaques requises pour que se produise une telle **exécution** dépend de l'arme dont il est équipé, mais ne dépasse jamais cinq.

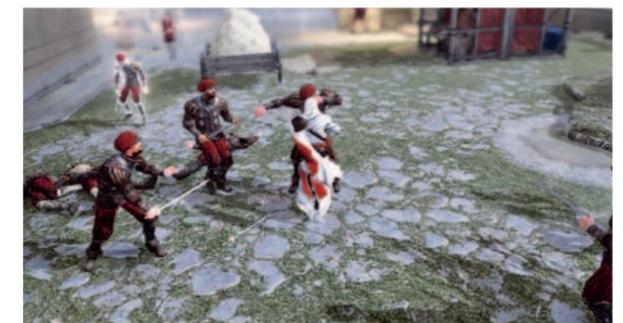
Les **séries d'exécutions** étendent ce principe à plusieurs ennemis. Pendant qu'Ezio inflige le coup de grâce à un soldat (dans le cadre d'une exécution, d'une riposte mortelle ou encore juste après l'avoir désarmé – image 6), servez-vous du stick Déplacement pour verrouiller un autre adversaire, puis appuyez sur la touche Main armée pour « charger » la commande (image 7) ; en cas de réussite, Ezio porte instantanément un coup fatal à sa nouvelle cible (image 8). Sur le papier, vous pouvez répéter cette opération aussi longtemps qu'un de vos ennemis tient encore debout.



06



07



08



INTRODUCTION

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

INVENTAIRE

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

MODE D'EMPLOI

SÉQUENCE 01

PRÉSENT 01

CARTE : ROME

BIENVENUE À ROME

SÉQUENCE 02

SÉQUENCE 03

SÉQUENCE 04

SÉQUENCE 05

SÉQUENCE 06

SÉQUENCE 07

SÉQUENCE 08

SÉQUENCE 09

PRÉSENT 02

# SÉQUENCE 02

## MÉMOIRE 01

**COMME NEUF...** : Ezio doit consulter le médecin (dont l'emplacement est marqué sur la mini-carte) pour qu'il panse ses blessures. L'Assassin a perdu de sa superbe par rapport aux premières missions du jeu : sa barre de santé n'affiche plus que cinq malheureux carrés, sa bourse est vide, et son équipement est réduit à la portion congrue.

Après vous être soigné, dirigez-vous vers l'église de la Trinité-des-Monts. Votre prochain objectif consiste à grimper au sommet de la tour qui la domine (image 1). Une fois à destination, appuyez sur la touche Tête pour vous synchroniser avec l'environnement depuis le point d'observation, avant de vous jeter dans le tas de foin en contrebas en effectuant un saut de la foi.

Ezio doit maintenant prendre en filature un groupe de soldats. Cette petite promenade dans les rues de Rome ne vous réserve aucune surprise : veillez simplement à ne pas suivre vos cibles de trop près, sous peine d'éveiller leur méfiance. Chaque fois que vous les perdez de vue, un compte à rebours apparaît à l'écran : vous avez 25 secondes pour retrouver leur trace.

Un peu plus d'action vous attend dans la dernière partie de la mission, lorsque vous volez au secours d'un civil malmené par les gardes. Pour empocher le bonus de synchronisation totale, jouez la carte de la prudence et supprimez vos adversaires en multipliant les ripostes mortelles à l'épée.



01

## MÉMOIRE 02

**BIEN EXÉCUTÉ** : Le chemin le plus court pour se rendre chez Il Carnefice passe par la falaise : activez le palan situé au bout de la ruelle à l'est de la potence pour monter sur les toits, puis grimpez au sommet de la colline.



02



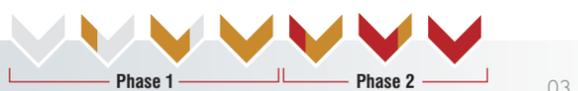
Hissez-vous sur le toit de la grande maison et avancez à pas de loup sur la pergola jusqu'à vous trouver au-dessus de votre cible (image 2). Mettez-la en surbrillance (prenez éventuellement soin de la verrouiller) et appuyez sur la touche Main armée pour effectuer un assassinat aérien. Une fois que le bourreau a rendu son dernier soupir, vous pouvez soit vous enfuir, soit supprimer tous les témoins afin de terminer la Mémoire.

## LES JAUGES DE DÉTECTION

Les jauges de détection apparaissent au-dessus des gardes ou d'autres ennemis potentiels dans les situations suivantes :

- ◆ Vous vous trouvez dans une zone non autorisée (un périmètre étroitement surveillé, dessiné en rouge sur la mini-carte).
- ◆ Vous avez entamé une mission au cours de laquelle les soldats ou la cible que vous filez sont aux aguets.
- ◆ Vous avez rempli l'indicateur de notoriété (celui-ci est inactif jusqu'à la Séquence 03).

En traduisant le niveau d'alerte des ennemis à l'aide d'un code de couleur en deux phases (image 3), ces icônes évaluent le risque qu'a Ezio d'être repéré.



**Phase 1** : La jauge de détection des ennemis se remplit en jaune lorsqu'ils aperçoivent Ezio ; ils se tiennent aux aguets, sans pour autant passer à l'action. Si vous vous approchez davantage ou que vous entrez en mode course libre, la vitesse de remplissage augmente. Les icônes se vident rapidement dès que vous disparaissiez dans la foule ou que vous sortez du champ de vision des individus concernés.

**Phase 2** : Quand leur jauge est entièrement jaune, les ennemis entrent en phase d'investigation : ils avancent généralement vers Ezio, tandis que leur icône se remplit en rouge, de plus en plus vite à mesure qu'ils se rapprochent. Vous pouvez encore leur échapper en vous mêlant à la foule, même si le moyen le plus sûr de ne pas déclencher l'alerte consiste à sortir de leur champ de vision avant de foncer se mettre à l'abri.

Lorsque leur icône est entièrement rouge, les ennemis sonnent l'alarme et passent à l'attaque. Dans certaines missions, comme celles qui nécessitent de filer une cible en toute discrétion, le fait d'être ainsi repéré entraîne une désynchronisation.



## LES CHEVAUX

Rome est une cité trop vaste pour être traversée à pied. Lorsque vous devez parcourir de grandes distances, vous avez tout intérêt à vous déplacer à cheval pour gagner du temps.

- ◆ Quand vous marchez dans les rues de Rome, appuyez sur la touche Tête pour qu'Ezio appelle son cheval en sifflant.
- ◆ Maintenez enfoncée la touche Main libre pour monter en selle. (Notez qu'Ezio enfourche automatiquement une monture sur laquelle il a sauté depuis une surface surélevée.) Appuyez à nouveau sur la touche pour descendre de cheval. Au chapitre des incivilités, vous pouvez désarçonner un cavalier en appuyant sur la même touche, et l'assassiner avec la touche Main armée.
- ◆ Maintenez enfoncée la touche Jambes pour faire avancer votre monture au pas – l'allure idéale lorsque vous voulez faire profil bas dans une zone placée sous bonne garde.
- ◆ Maintenez enfoncée la touche Profil actif pour que le cheval parte au galop. À cette allure, l'animal saute automatiquement au-dessus des petits obstacles comme les barrières.
- ◆ Lorsque votre destrier avance au galop, appuyez successivement à deux reprises sur la touche Jambes pour qu'Ezio se redresse puis saute en prenant appui sur la selle.
- ◆ Ezio peut se battre à cheval. Si vous appuyez sur la touche Main armée alors qu'il est équipé de la lame secrète et qu'un autre cavalier arrive à portée, il s'élance sur son ennemi pour l'assassiner avant de prendre le contrôle de sa monture (image 4).



04

## NOTES ET ASTUCES

- ◆ Maintenez enfoncée la touche Main libre pour qu'Ezio fouille les corps de ses victimes ; cette opération macabre est susceptible de lui rapporter des florins, des munitions et des remèdes.
- ◆ À ce stade du jeu, Ezio peut porter jusqu'à cinq doses de remède en même temps. Ces objets s'achètent auprès des médecins.
- ◆ Si un adversaire se saisit d'Ezio, appuyez simultanément sur les touches Profil actif et Main libre pour qu'il se libère de son étreinte.
- ◆ L'utilisation d'armes à distance est le meilleur moyen de neutraliser les cavaliers. Si vous souhaitez économiser vos munitions, maintenez enfoncée la touche Profil actif avec l'épée dégainée puis appuyez sur la touche Main armée dès que la cible arrive à portée pour qu'Ezio fasse tomber le cavalier.



INTRODUCTION

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

INVENTAIRE

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

MODE D'EMPLOI

SÉQUENCE 01

PRÉSENT 01

CARTE : ROME

BIENVENUE À ROME

SÉQUENCE 02

SÉQUENCE 03

SÉQUENCE 04

SÉQUENCE 05

SÉQUENCE 06

SÉQUENCE 07

SÉQUENCE 08

SÉQUENCE 09

PRÉSENT 02

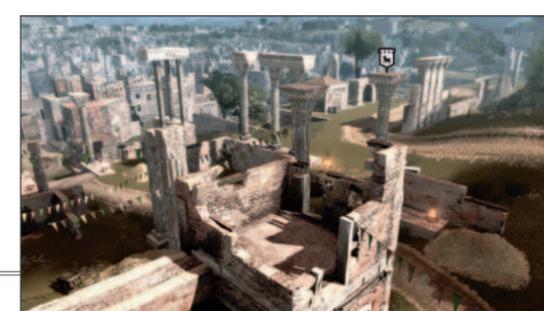


# QUARTIER DU TIBRE (SUD-OUEST DE CENTRO)

- INTRODUCTION
- CHEMINEMENT
- QUÊTES ANNEXES
- INVENTAIRE
- MULTIJOUEUR
- SUPPLÉMENTS



Sur une rangée de trois colonnes ; sautez sur les piliers sud pour l'atteindre.



Sautez sur la première colonne depuis le bâtiment nord, puis élansez-vous vers celle du drapeau Borgia – maintenez la touche Main libre pour attraper son rebord en plein vol.



Caché à l'étage supérieur du bâtiment en ruine.



Sur une colonne ; facile à repérer et à atteindre depuis les toits environnants.

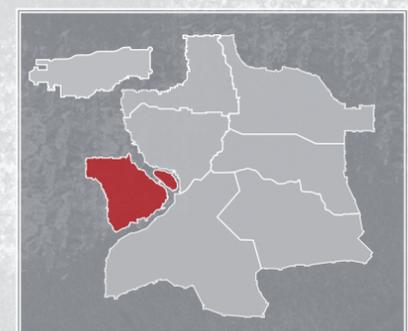
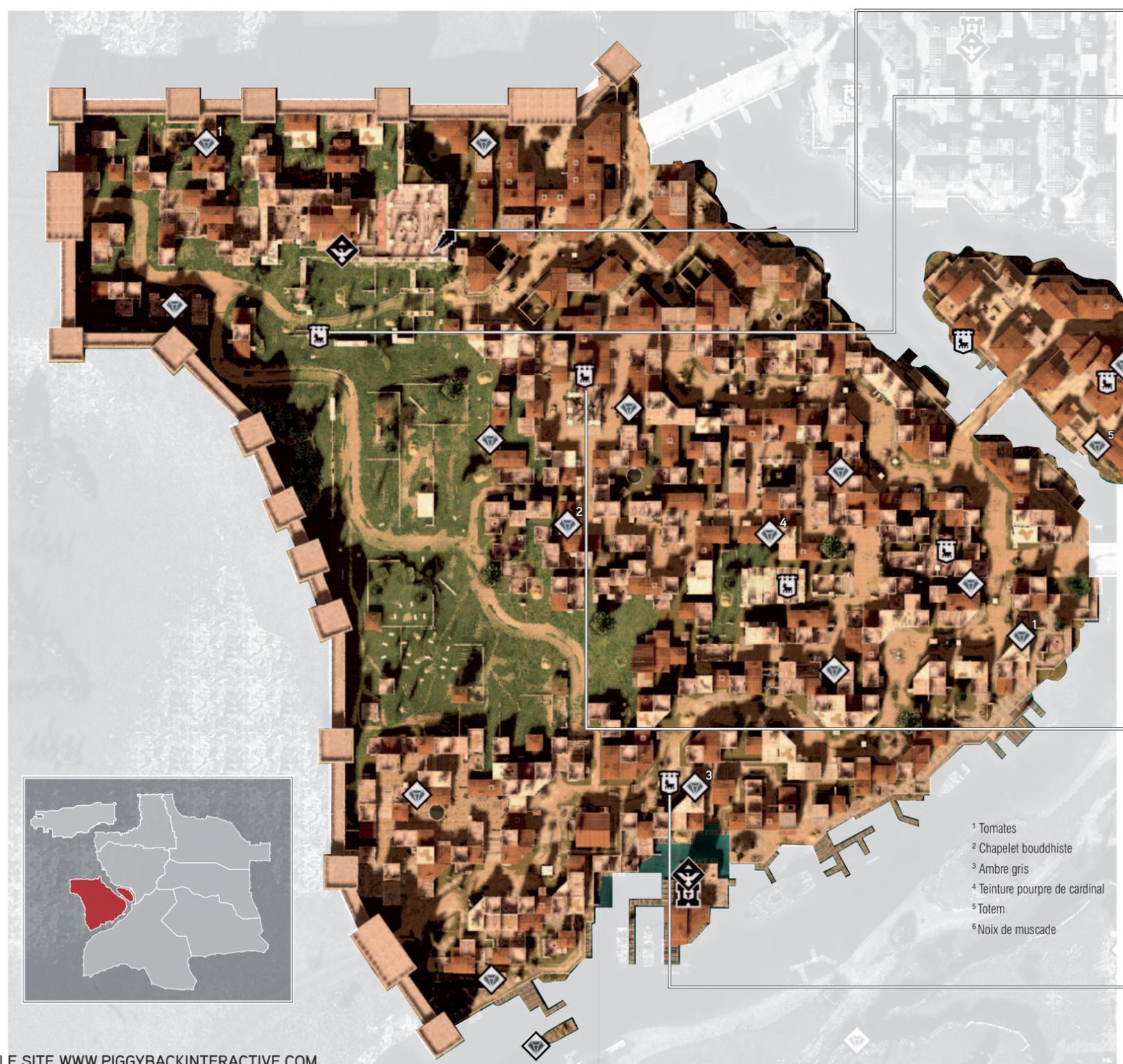
- FEUILLE DE ROUTE
- LIEUX SECRETS
- MÉMOIRES SECONDAIRES
- MÉMOIRES ADDITIONNELLES
- MINI-JEUX

# MÉMOIRES ADDITIONNELLES

Les cartes des 16 pages suivantes révèlent, quartier par quartier, l'emplacement de tous les objets à collectionner (drapeaux Borgia, plumes et trésors) et de tous les points d'intérêt (tours Borgia, Failles et points d'observation) de Rome. Pour faciliter encore vos recherches, les quartiers les plus vastes ont été divisés en deux zones.

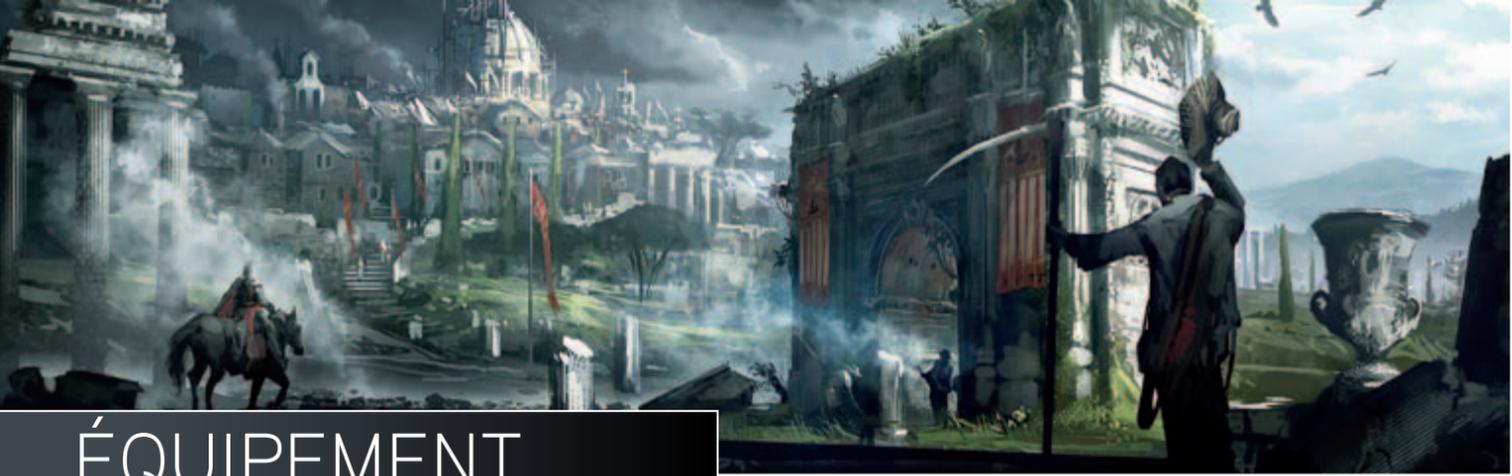
Lisez ces quelques conseils avant de partir en quête de ces « objets d'intérêt ».

- ◆ Lorsque vous regardez un objet d'intérêt avec la vision d'aigle, il apparaît dès lors sur les cartes du jeu.
- ◆ Un son caractéristique retentit quand vous vous trouvez à proximité d'un objet d'intérêt ; il monte ou baisse en intensité selon que vous vous rapprochez ou que vous vous éloignez du but.
- ◆ La plupart des trésors (◆) reposent dans des cours fermées ou sur des terrasses. Les drapeaux Borgia (◆) se trouvent généralement sur des toits, colonnes, cheminées ou encore poteaux. Beaucoup moins nombreuses, les plumes (◆) sont dispersées dans toutes sortes de lieux.
- ◆ Les Failles (◆) ornent les façades de certains monuments. Vous ne pouvez les voir qu'avec la vision d'aigle. Hissez-vous sur leur rebord invisible pour y « pénétrer » et être confronté à une série d'énigmes – dont les solutions vous sont fournies à la page 184.
- ◆ Les points d'observation (◆) situés au sommet des tours Borgia (◆) s'activent automatiquement quand vous incendiez ces dernières. Les Tanières de Romulus (◆) et Repaires de Templiers (◆) deviennent naturellement accessibles au fil de l'aventure.
- ◆ En récupérant 25 drapeaux Borgia (ou en finissant le jeu), vous débloquentez chez les marchands d'art de nouvelles cartes aux trésors révélant les emplacements des drapeaux et des plumes. Consultez la page 138 pour en savoir plus.
- ◆ Si vous avez marqué manuellement sur la carte l'icone d'un objet d'intérêt, des flèches (◆) trahissent son altitude par rapport à la vôtre. Cet indicateur vous facilite considérablement la tâche lors de la chasse aux plumes et aux drapeaux Borgia – ce qui justifie amplement le prix élevé des cartes correspondantes chez les marchands d'art.
- ◆ Certains trésors renferment des objets à échanger ; les cartes précisent les noms de ceux qui sont impliqués dans les quêtes marchandes (voir page 89).





- INTRODUCTION
- CHEMINEMENT
- QUÊTES ANNEXES
- INVENTAIRE**
- MULTIJOUEUR
- SUPPLÉMENTS
- MOUVEMENTS
- ARMES
- ÉQUIPEMENT**
- OBJETS ET MAGASINS
- ENNEMIS
- SUCCÈS ET TROPHÉES
- LISTE DES MISSIONS



# ÉQUIPEMENT

Entre la rénovation de ses bâtiments et le large éventail de marchandises vendues par ses commerçants, Rome fournit à chaque coin de rue une nouvelle occasion de dépenser de l'argent. Heureusement, Ezio ne manque ni d'idées ni de moyens quand il s'agit de se remplir les poches. Voici quelles sont ses principales sources de revenus.

**Primes de mission :** Ezio reçoit généralement une prime à l'issue de chaque mission principale ou secondaire qu'il termine. La somme perçue est proportionnelle à la difficulté de la tâche accomplie. Les lieux secrets de type Tanière de Romulus et Repaire de Templiers abritent également de nombreux coffres remplis de florins.

**Fouiller et Voler :** Le fait de fouiller les cadavres provoque l'indignation voire la colère d'éventuels témoins, mais permet de gagner de l'argent et divers objets. En ce qui concerne le vol à la tire, vous avez intérêt à concentrer vos efforts sur les citoyens les plus riches, reconnaissables au luxe de leur vêtue (image 1) – leur bourse est bien mieux garnie que celle des citoyens moins fortunés. La commande Marche rapide vous permet d'allonger votre foulée tout en détroussant chaque citoyen que vous frôlez.



TYPES DE CITOYENS	MONTANT DU LARCIN (MIN-MAX)
Pauvres	7-12 f
Classe moyenne	12-19 f
Riches	19-25 f

**Trésors :** Oubliés dans des petits recoins ou placés sous bonne garde, de multiples coffres sont dispersés dans Rome. Tous renferment des florins. Certains contiennent en outre des articles qui peuvent être revendus (voir page 136). Vous pouvez acheter des cartes qui révèlent l'emplacement de ces trésors (voir page 138).



**Messagers Borgia :** Vous croiserez parfois la route de ces agents particulièrement discrets au hasard de vos promenades dans Rome. Reconnaisables à leur cape et à leur chapeau à plume rouges (image 2), ils s'enfuient sur les toits à la moindre alerte. Assassinez-les ou plaquez-les au sol pour empocher la coquette somme de 1 500 florins ; notez que vous devenez instantanément connu si vous choisissez la première option.

**Contrats de la Guilde des Assassins :** Les diverses missions qu'accomplissent vos recrues à travers l'Europe rapportent gros. Consultez la page 109 pour savoir comment faire de la Guilde des Assassins une importante source de revenus.

**Club de combat :** La Guilde des mercenaires abrite une arène de combat dans laquelle Ezio est invité à se mesurer aux guerriers ; vous pouvez gagner en peu de temps des sommes substantielles en pariant sur l'issue de ces combats (voir page 89).

**Rénovation de Rome :** À partir du moment où vous commencez à la rénover, la ville de Rome génère des revenus réguliers. La hausse de la concurrence consécutive à l'ouverture de nouvelles échoppes entraîne en plus une diminution des prix pratiqués. Reportez-vous à la page 106 pour tout savoir sur la rénovation de Rome.

## ÉQUIPEMENT ET SANTÉ



Les forgerons vendent des protections qui ajoutent des carrés de santé à la jauge d'Ezio. En vous équipant des meilleures pièces disponibles, vous pouvez ainsi considérablement rallonger sa barre de santé.

L'attribut Résistance évalue sous forme d'étoiles le seuil de résistance aux dégâts de chaque protection. Notez que les tableaux de cette section révèlent le nombre de « points de vie » correspondant à ces étoiles.

Chaque fois que vous recevez un coup, les protections que vous portez s'abîment : plus précisément, elles encaissent chacune exactement les mêmes dégâts qu'Ezio, indépendamment de l'endroit où celui-ci a été frappé. Lorsqu'elles ont perdu tous leurs points de vie, elles deviennent inopérantes : les carrés qui leur correspondent dans la barre de santé sont alors désactivés (image 3) ; vous devez vous rendre chez un forgeron pour les faire réparer (vous en saurez plus sur cette opération en consultant la page 137).

### Statut des carrés de santé

SYMPTÔME	TRAITEMENT
Carré complet	-
Carré à moitié vide	Évitez d'encaisser des dégâts supplémentaires pendant quelques secondes.
Carré vide	Consultez un docteur ou consommez un remède.
Carré rouge	Faites réparer la protection abîmée par un forgeron.

## LES CARRÉS DE SANTÉ

Un carré de santé correspond à quatre points de vie. Le calcul des dommages ne tombant pas toujours juste, il arrive parfois que le dernier carré de la barre de santé d'Ezio soit partiellement vide suite à une attaque ennemie ; si vous n'encaissez pas de coup supplémentaire dans les secondes qui suivent, le carré incomplet se régénère automatiquement.



Ezio peut se blesser en tombant de trop haut. S'il choisit de moins de huit mètres (jusqu'à douze mètres si vous inclinez le stick Déplacement vers l'avant pour qu'il amortisse le choc en effectuant une roulade – image 4), il s'en sort indemne ; au-delà, il subit des dégâts proportionnels à la hauteur de sa chute :

- ◆ Chute comprise entre huit et douze mètres (sans roulade) : perte de 30% de la santé totale.
- ◆ Chute comprise entre douze et seize mètres : perte de 50% de la santé totale.
- ◆ Chute comprise entre seize et vingt mètres : perte de 75% de la santé totale.
- ◆ Chute supérieure à vingt mètres : désynchronisation.

Quand la barre de santé est entièrement vide, l'écran clignote en rouge : Ezio se trouve dans un état critique – le moindre dégât encaissé provoque alors une désynchronisation. Tenez bon quelques instants et il récupérera automatiquement un carré de santé.





## PRINCIPES DU JEU

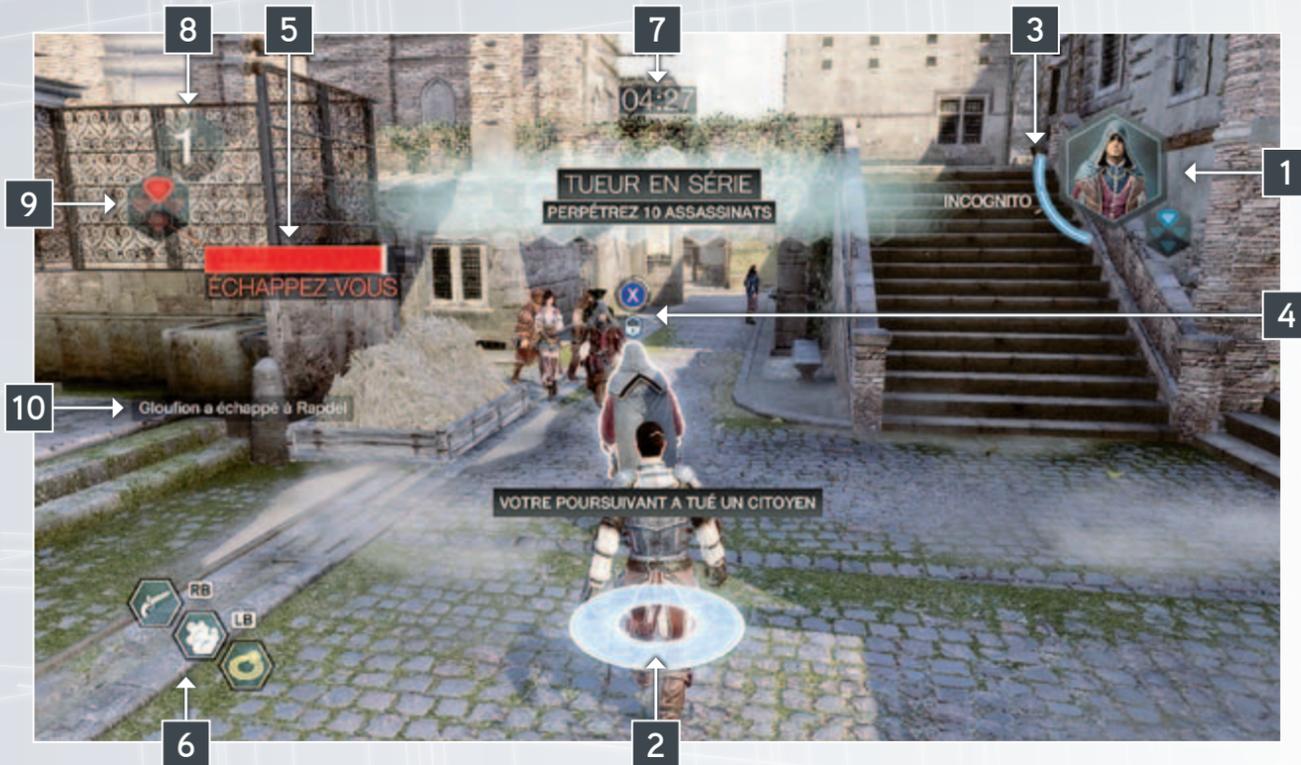
Le but de chaque participant à une session Multijoueur est de marquer plus de points que ses rivaux. Il doit pour cela commettre un maximum d'assassinats, mais aussi et surtout accumuler toutes sortes de bonus en réalisant des actions spécifiques. Par exemple, un agent qui supprime discrètement sa cible sans être repéré gagne le bonus Incognito.

Quand vous lancez une partie, vous apparaissez à n'importe quel endroit sur la carte. Tous les individus autour de vous sont des répliques des différents personnages

jouables – y compris le vôtre. D'autres joueurs se cachent parmi ces civils : votre objectif consiste à repérer puis à assassiner l'un d'eux.

Dans ce jeu du chat et de la souris, vous endossez à la fois le rôle du chasseur et celui de la proie. Tandis que vous suivez discrètement la trace de la cible de votre contrat, un agent ennemi est également sur votre piste. Ainsi, vous devez être prêt à prendre à tout moment la poudre d'escampette dès lors que votre poursuivant vous a identifié.

## AFFICHAGE À L'ÉCRAN



**1 Visuel de la cible :** Le portrait de l'agent que vous êtes chargé d'assassiner. Les personnages sont suffisamment typés pour que vous reconnaissiez votre cible en un simple coup d'œil, mais méfiez-vous des sosies et des déguisements. Les marqueurs bleus près de l'image de votre cible représentent ses éventuels autres poursuivants.

**2 Boussole :** L'indicateur bleu montre la direction dans laquelle se trouve votre cible ; il se remplit à mesure que vous vous approchez d'elle, et s'illumine si vous entrez dans son champ de vision. Lorsque vous vous trouvez juste à côté d'elle, la boussole se remplit entièrement. Des flèches s'affichent parfois en bordure de la boussole, indiquant la position des cibles secondaires (en bleu) dans les missions par équipe, et celle des poursuivants (en rouge).

**3 Jauge de détection :** Cette jauge correspond à votre degré d'anonymat, ou plutôt au degré de suspicion de votre cible. Elle diminue (en même temps que votre manette se met à vibrer) lorsque vous effectuez des actions du mode Profil actif sous ses yeux. Si elle se vide entièrement, vous êtes repéré et une poursuite s'engage. Vous débutez chaque contrat avec le statut Incognito.

**4 Symboles Assassiner et Verrouillage :** Lorsque vous êtes suffisamment proche d'un individu pour pouvoir l'assassiner, le symbole de la touche Main armée apparaît au-dessus de sa tête. Un ennemi qui a trahi sa présence en effectuant sous vos yeux des actions du mode Profil actif, ou que vous avez verrouillé en appuyant sur la touche correspondante, est surplombé d'un symbole en forme de verrou.

**5 Jauge de poursuite :** Une poursuite s'engage lorsqu'une cible a repéré son poursuivant (voir la double page suivante pour plus d'informations). La jauge de poursuite fournit différentes informations par le biais d'un code de couleur :

COULEUR DE LA JAUGE	SIGNIFICATION
	La cible se trouve dans le champ de vision du poursuivant.
	La cible est sortie du champ de vision du poursuivant.
	La cible est sortie du champ de vision du poursuivant et se cache.
	Couleur de la jauge du poursuivant.

**6 Capacités, atouts et séries :** Ces symboles correspondent aux capacités, atouts et bonus de séries dont vous êtes équipé (voir page 165). Un compte-à-rebours hexagonal remplace les symboles des capacités qui sont en train de se recharger.

**7 Temps de jeu :** Le temps restant avant l'issue de la session. Lorsqu'il ne reste que quelques secondes de jeu, oubliez toute prudence et foncez vers votre cible.

**8 Classement :** La victoire revient au joueur qui détient le plus de points à l'issue de la partie. Si vous finissez parmi les trois premiers, vous obtenez le bonus Podium.

**9 Poursuivants :** Le nombre de marqueurs rouges indique combien d'agents sont à vos trousses.

**10 Compte-rendu :** le compte-rendu des événements de la partie (assassinats, bonus de fin et autres) défile ici.

## DIFFÉRENCES DE GAMEPLAY

Le mode Multijoueur sacrifie certains aspects du jeu solo comme l'inventaire ou les mouvements de combat pour se concentrer sur la course libre, la furtivité et les assassinats. Ici, vous n'avez pas de gardes à combattre et vous interagissez automatiquement avec l'environnement.

Dans le même temps, ce mode de jeu propose plusieurs fonctions exclusives : une série de capacités inédites par exemple, mais surtout un nouvel affichage à l'écran. Si les multiples informations auxquelles vous avez accès peuvent dérouter au premier abord, vous apprendrez vite à interpréter comme il se doit les plus importantes d'entre elles – et notamment les signaux d'alerte.

La réussite dans ce mode de jeu repose davantage sur votre capacité à improviser qu'à planifier des stratégies. La règle d'or des parties multijoueur se résume en trois mots : restez en mouvement. Ne vous cachez pas dans un coin en attendant l'arrivée de votre cible : guidé par sa boussole, un rival s'approche plus près de vous à chaque seconde qui passe.

Enfin, montrez-vous réactif. D'autres assassins se sont peut-être lancés sur les traces de votre cible : vous devez donc agir vite, avant que vos rivaux ne vous coupent l'herbe sous le pied.

## COMMANDES

360	PS3	TERME GÉNÉRIQUE	FONCTION
		Stick Déplacement	Déplacer le personnage
		Stick Caméra	Orienter la caméra
		Touches Sélection rapide	Changer de cible dans les modes de jeu par équipe
		Touche Jambes	Marche rapide ; Sprint / Saut (en mode Profil actif)
		Touche Main libre	Humilier ; Bousculer (en mode Profil actif)
		Touche Main armée	Assassiner
		Touche Verrouillage	Verrouiller une cible / Viser (maintenir la touche enfoncée)
		Touche Profil actif	Entrer en mode Profil actif
		Touche Appeler Assassins	Utiliser la capacité 1
		Touche Roue des armes	Utiliser la capacité 2
		Touche Centrer caméra	Centrer la caméra
		Touche Pause	Ouvrir le menu
		Touche Carte	Liste des joueurs



Prenez l'habitude de vous déplacer en adoptant la Marche rapide : cette commande du mode Profil passif n'a aucune incidence sur votre jauge de détection. Notez que le changement de foulée est plus marqué chez certains personnages (comme le capitaine) que chez d'autres. Si vous devez fuir, frayez-vous un chemin entre les civils en les bousculant.

Le symbole de la touche Assassiner apparaît au-dessus de n'importe quel individu que vous croisez. Le meurtre d'un innocent vous faisant perdre votre contrat, vous avez intérêt à utiliser la fonction Verrouillage pour réduire les risques d'accident. Une fois que vous avez verrouillé votre cible (ou que vous la mettez en joue en maintenant la touche Verrouillage enfoncée), un cadenas bleu s'affiche au-dessus de sa tête (image 1) : désormais, le symbole Assassiner lui est exclusivement réservé – vous pouvez donc la frapper au milieu d'une foule sans craindre de tuer un innocent par mégarde. Le verrouillage d'une cible cesse lorsque vous la perdez de vue plus de quelques secondes d'affilée.

Si un rival effectue sous vos yeux une action du mode Profil actif, l'icône de verrouillage apparaît automatiquement au-dessus de lui.



INTRODUCTION

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

INVENTAIRE

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LES BASES

SCORE ET PROGRESSION

ASTUCES AVANCÉES

ANALYSE DES CARTES

01

# ANALYSE DES CARTES

En révélant l'emplacement de tous les obstacles, les cartes suivantes vous aideront à prendre le dessus sur vos adversaires. Chaque arène se prête plus particulièrement à un style de jeu spécifique : furtivité et immersion dans la foule pour certaines, contre course libre et poursuites sur les toits pour d'autres.

## LÉGENDE (OBSTACLES)

 Plateforme	 Palan
 Suspension	 Portail

## ROME



- ◆ Vous n'aurez aucun mal à vous mêler à la foule dans le marché qui s'étale devant les marches du Panthéon (image 1) ; si vous êtes pris pour cible, quittez la place, où vous êtes trop exposé.
- ◆ Pour échapper à un poursuivant, foncez vers les portails et les palans les plus proches ou réfugiez-vous entre les bâtiments. Des cachettes vous attendent en bordure de la carte.
- ◆ Les toits permettent de traverser rapidement la carte d'un bout à l'autre, mais vous serez rapidement repéré si vous y restez trop longtemps.

01