

A UBISOFT ORIGINAL

ASSASSIN'S — CREED —

LE JEU DE RÔLE OFFICIEL



PROGRAMME
D'ENTRAÎNEMENT
DE L'ANIMUS

GUIDE DE DÉMARRAGE



BASÉ SUR UN CONCEPT ORIGINAL DE UBISOFT

VERSION ORIGINALE PAR GUILLOTINE PRESS

CONCEPTION DU JEU ET DÉVELOPPEMENT : Massimiliano Castellani et Andrea Macchi

RÉDACTION : Massimiliano Castellani et Andrea Macchi

TEXTES ADDITIONNELS : Chris Lites et Francesco Nepitello

CONCEPTION GRAPHIQUE : Antonio D'Achille, Matteo Ceresa, Gabriel Burghi, Júlia Ferrari et Max Duarte

CONCEPTION GRAPHIQUE ADDITIONNELLE : Andrea Macchi

MAQUETTE : Antonio D'Achille

ÉDITION ET RELECTURE : Jason « Polar Bear » Koepf, Eric Kelley et Andrew Kenrick

DIRECTEUR CRÉATIF JDR : Francesco Nepitello

PRODUCTEUR EN CHEF : Guilherme Goulart

PRODUCTION : Marcela Fabreti et Riccardo Minetti

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Mathieu Harlaut

ILLUSTRATION DE COUVERTURE ET ILLUSTRATIONS DES ASSASSINS : Antonio De Luca

ILLUSTRATIONS DU CONTEXTE ET DES TÉMOINS : Grim Moon Studio – Alessandro Paviolo, Giulia Gentilini, Jacopo Baretton, Roberto Spadaro, Samuele Bandini, Melissa Spandri, Vincenzo Praticò, Angelo Peluso (directeur artistique), Saeed Jalabi et Anastasia Komissarova

SCULPTEURS : Juan Navarro Perez, Natalia Romero, Ricardo Garijo, Sara González Guerra, Stivens Trujillo, BigChild Creatives

COORDINATEURS DES FIGURINES : Vincent Fontaine et Aragorn Marks

DIRECTEUR MARKETING : Renato Franchi

MARKETING : Carlos Carvalho, Silvio Martins, Helena Dutt-Ross, Chris Marras, Thiago Meyer

ÉDITEUR : David Preti

PLAYTESTS : Carlo Alberto Albrizio, Dario Pesce, Enrico Fragolent, Fabio Ferrari, Federico Brivio, Francesca Battistini, Francesco Lucenti, Francesco Nepitello, Giulio Grassia, Ilenia Vilella, Jlenia Cau, Lisa Ceresi, Marco Maggi, Mauro Nanfitò, Michele Garbuggio, Riccardo Rumor, Roberto Gaslini, Sergio Gambillara, Umberto Pignatelli.

UBISOFT TRANSMEDIA : Aymar Azaizia, Fatiha Chellali, Laura Ducos, Caroline Lamache

VERSION FRANÇAISE PAR ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

DIRECTEUR DE PUBLICATION : Mathieu Saintout

SECRÉTAIRE D'ÉDITION : Fabien Marteau

TRADUCTION : Sandy Julien

RELECTURE : Robin Schulz

OFFICE MANAGER : Sabrina Beaufls

MOYENS GÉNÉRAUX : Raphaël Crouzat

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Christopher Guénard

© 2023 Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés. Assassin's Creed, Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques déposées d'Ubisoft Entertainment aux USA et dans les autres pays.

Toute reproduction de ce produit est interdite sans l'accord spécifique des ayants droit.

Guillotine Games et le logo de Guillotine Games sont des marques déposées de Guillotine Press Ltd., CMON et le logo CMON sont des marques déposées de CMON Global Limited.

Traduction française © 2023 Arkhane Asylum Publishing.

A UBISOFT ORIGINAL

ASSASSIN'S CREED

LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT DE L'ANIMUS

GUIDE DE DÉMARRAGE

VERSION 1.0





Nous sommes en 2016.

La Confrérie des Assassins livre une guerre secrète à son ennemi juré, l'Ordre des Templiers, depuis des millénaires. Les Templiers cherchent à établir une société parfaite régie par l'ordre et la discipline, un objectif situé aux antipodes des idéaux de la Confrérie, qui s'efforce de défendre le libre arbitre de l'humanité.

Les Fragments d'Éden, reliques technologiques d'une puissance et d'une rareté inouïes créées par une antique civilisation très avancée, occupent une place centrale dans le conflit qui oppose Assassins et Templiers. On suppose qu'elles abriteraient un savoir extraordinaire, ou pourraient servir d'armes. Bien que la lutte pour leur possession perdure à ce jour, les Templiers ont déjà réussi à en réunir une bonne quantité.

Pour la Confrérie, l'espoir de regagner le terrain perdu dans cette guerre repose sur l'Animus, un appareil issu d'une technologie volée aux Templiers et permettant d'explorer les souvenirs codés dans l'ADN humain. Grâce à l'Animus, la Confrérie des Assassins conserve une chance de localiser d'autres Fragments d'Éden afin d'empêcher les Templiers de se les procurer les premiers.

C'est pourquoi les dernières personnes à se joindre à cette guerre sont les descendants contemporains des membres de la Confrérie qui ont participé au conflit en secret, au fil des siècles. En entrant dans l'Animus, ils peuvent explorer les souvenirs de leurs ancêtres, acquérir des informations relatives aux Fragments d'Éden et obtenir des compétences uniques qu'il faudrait normalement des années pour maîtriser. Ce n'est qu'en procédant de la sorte que la Confrérie des Assassins pourra obtenir l'avantage et renverser la situation contre ses ennemis.

Vivez des milliers de vies, trouvez les Fragments d'Éden, choisissez votre destin.

INDEX



0-0 Introduction

PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT DE L'ANIMUS

10

De quoi avez-vous besoin pour lancer le programme d'entraînement de l'Animus ?	14
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?	15
Comment pratique-t-on le jeu de rôle ?	15
La fiction avant tout	16
Rôles des joueurs	17
Les Descendants	17
Le Lecteur	20
Structure du jeu	22
La séquence	22
La scène	23
Approche	23



Section 1-0

APERÇU DU CONTEXTE

27

La Confrérie des Assassins	29
La Confrérie aujourd'hui	30
Formation des Assassins	30
La doctrine	32
L'Ordre des Templiers	34
Les Templiers aujourd'hui	35
Abstergo Industries	36
La Première Civilisation	37
La technologie de l'Animus	39



Section 2-0

BIENVENUE DANS LA CONFRÉRIÉ

41

Dossiers des personnages joueurs	43
Fiches de Témoin	48
Les quatre Approches	49
ACTION	50
DISCRÉTION	52
INTELLECT	54
SOCIAL	56

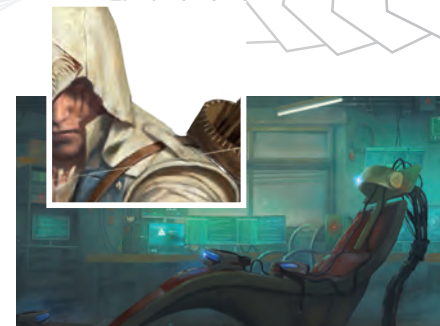


Section 3-0

LE MATCH SYSTEM

58

Tests d'Approche	60
Tests de Réaction	62
Résoudre les tests	63
Gênes	64
Revers	65
Invoquer des majorations	66
Atouts utiles d'un personnage	68
Activer vos atouts	69
Niveaux de Synchro et d'Emprunt	72
Dés bonus	74
Activer des cartes	76
Compétence	76
Synchronisation	78
Effet d'emprunt	79
Exemple de partie: Séquence « Le commerce de Nanban »	80



Section 4-0

SÉANCE D'INITIATION

86

Aperçu de la structure de la séquence	89
Moderne ou simulation	89
Titre de la séquence	89
Période	89
Site	89
Synchro de départ	90
Description	90
Objectifs clefs	90
Revers	91
PNJ notables	92

PRÉPAREZ VOTRE LAME SECRÈTE

93

Séquence de simulation:	
Lugers et ballerines	94
Objectifs clefs	96
Revers	100
PNJ notables	101
VIP	102
Séquence moderne:	
Raid d'Abstergo!	103
Objectifs clefs	104
Revers	108
Et après ?	109

Annexe

DOSSIERS DE PERSONNAGE

111

Philip J. Gallagher	112
Mac	116
Victor Flores Castillo	120
Yu Shu Lien	124
Jackie O'Connell	128

FICHER_01:

<PIONS SUR UN ÉCHIQUIER SECRET>

Une fois l'alarme neutralisée et la serrure crochetée, Inez ouvrit la porte de l'entrepôt. Elle avait retiré sa veste en cuir couverte de pin's, de chaînes et d'autres accessoires susceptibles de tinter au risque de réveiller l'unique vigile. Si elle réussissait son coup, elle n'aurait peut-être plus besoin de crêcher sur le canapé de son amie. Perdues dans l'éclatante lumière fluorescente, les caisses s'empilaient jusqu'au plafond comme les blocs de construction d'un enfant particulièrement soigneux. Elle sortit la petite lampe-torche de sa poche et récita le numéro de l'allée et du niveau où devait se trouver la caisse qu'elle était censée récupérer. À ce qu'on lui avait expliqué, il s'agissait d'un bâtiment de location, à la sécurité minimale. Ce qui se révéla entièrement faux.

Elle escalada l'étagère jusqu'au cinquième niveau, à près de six mètres du sol, en prenant appui sur la strate d'en dessous. La caisse était là. En forme d'étui à stylo, elle était de taille modeste, une bonne chose compte tenu du fait qu'Inez n'était pas bien grande. Fredonnant dans sa tête une chanson punk de la veille, elle était en train de repenser à tout ce qu'elle avait bu lorsqu'elle regarda en bas et que son estomac fit le grand huit. D'autant qu'elle venait d'apercevoir deux hommes dans l'allée qui séparait les étagères. Ils ne l'avaient pas encore repérée, mais ce n'étaient certainement pas des flics à louer. Les mitraillettes les trahissaient.

Voilà ce qu'elle avait gagné à accepter un job proposé pendant une soirée à Wicker Park. Avec des convives qui se la jouaient artistes, très peu pour elle... Elle retint son souffle, s'efforça de ne pas pousser de juron et attendit que les deux vigiles passent. Ensuite, elle descendit en souplesse jusqu'au sol de béton, se faufila à l'extrémité de l'allée et les repéra postés devant la porte qu'elle avait ouverte. Celle qu'elle n'avait pas pensé à refermer parce que... gueule de bois oblige, voilà... 180 kilos de muscles, ou à peu près, venaient de rendre cette issue nulle et non avenue. Il fallait qu'elle sorte autrement.

Va pour la fenêtre de toit, donc. Elle était ouverte, et Inez avait envisagé de prime abord de passer par le toit. Alors pourquoi pas ? Au pire, elle tomberait, se ferait choper et écoperait d'un autre séjour en taule, pas vrai ?

Arrivée à la fenêtre, elle était sur le point d'en ouvrir un panneau lorsque la première balle étoila la vitre devant elle. Finies les précautions : elle se hissa par la fenêtre, ses baskets dérapèrent sur le toit et elle fila vers la sortie de secours... qu'escaladait déjà un autre quartier de barbaque king size en tenue

de sécurité. Bien gardé, cet entrepôt. L'homme lui tira dessus, et les douilles parurent s'envoler au ralenti pendant que le canon s'illuminait. Mais Inez avait déjà atteint le bord du toit, s'était dit « et puis merde ! », et avait sauté sur celui d'à côté sans vraiment savoir si elle y arriverait avant d'atterrir. De là, elle bondit du rebord et attrapa un poteau qui lui permit de descendre dans la rue. Avant qu'elle ait le temps de se féliciter, un autre garde surgissait pour lui braquer un flingue sous le nez.

— Vous autres Descendants, vous vous croyez intouchables. Les Templiers sont persuadés du contraire.

Il était sur le point de presser la détente. Elle se retrouva couverte de sang. Quelqu'un venait d'émerger d'une ruelle, un pistolet à silencieux au poing. Vêtu d'une tenue noire et quelconque, il avait peut-être quelques années de plus qu'elle. Des rafales automatiques retentirent dans le passage, derrière lui, pendant qu'il tirait sur les gardes qui descendaient de la sortie de secours. Inez se retourna, car un instinct lui soufflait que les autres étaient sans doute déjà sortis. Effectivement, deux d'entre eux se postèrent derrière le dock de chargement pour plomber son potentiel sauveteur. Il en repéra un à temps pour le descendre. Quant à l'autre, Inez n'avait pas utilisé d'arme à feu depuis qu'un des interchangeable copains de sa mère le lui avait appris, mais elle était douée, et elle lui logea deux balles dans la poitrine. Puis elle lâcha l'arme, poussa un cri et se mit à trembler. Elle n'avait pas fait beaucoup de chemin dans la ruelle, ni même dans la rue, que son sauveteur la forçait à se baisser. Le monde entier évoluait désormais dans une sorte de sirop transparent.

Elle regarda sa propre main ouvrir une portière de voiture où elle s'installa côté passager. Le type fit ronfler le moteur qui tournait déjà. Il se retourna vers elle, le visage éclaboussé par la lumière humide des néons, réfractée par les gouttes de pluie sur le pare-brise.

— T'as déjà pensé à prendre un job plus régulier ?

Elle reprit enfin son souffle pour s'exclamer :

— Mais putain, c'est quoi un Templier ?

CONFIDENTIEL : ACCÈS RESTREINT

À suivre, dans la version finale de
Assassin's Creed - Manuel de l'Animus

CONTENU DE LA SECTION

De quoi avez-vous besoin pour lancer le programme d'entraînement de l'Animus ?	14
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?	15
Rôles des joueurs	17
Structure du jeu	22

CHARGEMENT
PROGRAMME DE
SCAN ADN

O-O INTRODUCTION

PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT DE L'ANIMUS

« C'est parti. Je t'ai branché. Un long trajet nous attend. Je me suis dit que tu aurais envie de faire joujou avec l'Animus sur le chemin. »

— Rebecca Crane



<BIENVENUE DANS LE PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT DE L'ANIMUS.>

<Nous vous recommandons de suivre méticuleusement la procédure d'initialisation pour charger tous les fichiers nécessaires et assurer le fonctionnement optimal du programme.>

<Veuillez patienter>

Le jeu de rôle officiel *Assassin's Creed* est un jeu de rôle sur table où les joueurs interprètent des Descendants, héritiers modernes de membres de la Confrérie des Assassins. En utilisant la technologie de l'Animus pour accéder à leurs souvenirs ancestraux, ils se joignent à la guerre secrète contre les Templiers, risquant tout ce qu'ils possèdent pour protéger le libre arbitre de l'humanité. Au fil du temps, ils hériteront des capacités de leurs ancêtres, obtiendront le pouvoir d'affecter le sort du monde où ils vivent et pourront devenir eux-mêmes des Maîtres Assassins.

Le jeu de rôle officiel *Assassin's Creed* utilise le « Match System », des règles originales exploitant deux séries de 6 dés spéciaux et privilégiant le rythme et la fiction. Grâce à ses mécanismes simples, le Match System encourage les joueurs à exprimer librement leur créativité et à enrichir le récit et le monde de jeu.

<Grâce au programme d'entraînement de l'Animus que vous vous apprêtez à lancer, vous apprendrez tout le nécessaire pour commencer à jouer!>
</les aspects fondamentaux du jeu>
</un tutoriel pas à pas pour apprendre à jouer dans l'Animus et au-dehors>
</une séance de jeu complète pour faire vos premiers pas dans le monde merveilleux d'Assassin's Creed.>

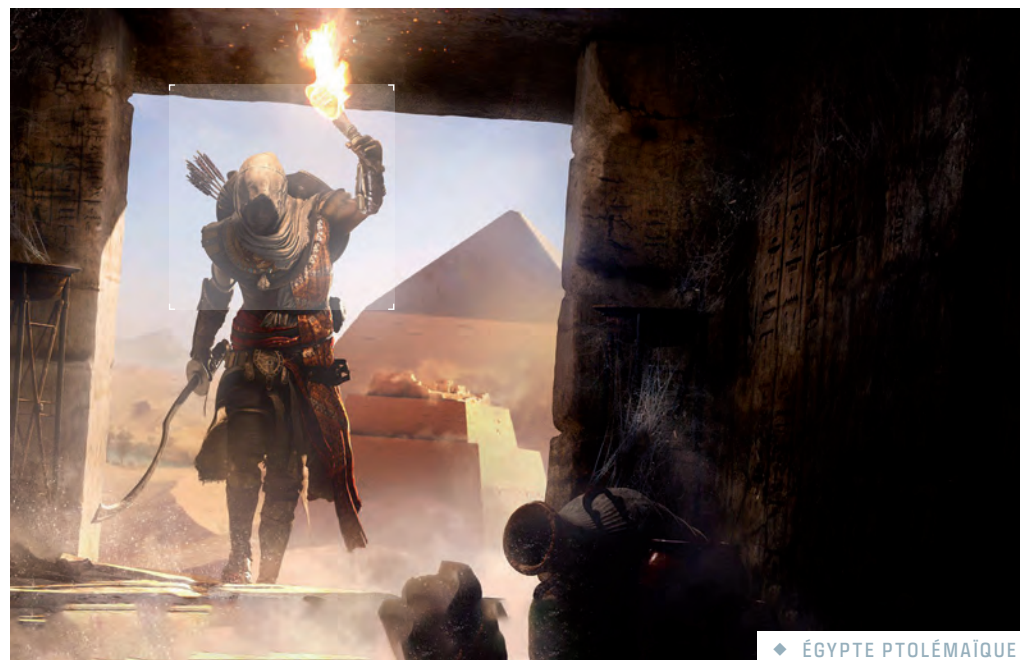
ATTENTION : ACCÈS LIMITÉ

</Le programme d'entraînement de l'Animus ne présente qu'une partie des règles du jeu de rôle *Assassin's Creed*. Vous les trouverez au complet dans le livre final : *Assassin's Creed - Manuel de l'Animus*.

COMME LES JEUX VIDÉO

Assassin's Creed est une série de jeux vidéo d'action et d'aventure en monde ouvert, axée sur la furtivité, qui permet aux joueurs de prendre part à une guerre secrète entre la Confrérie des Assassins, qui cherche à préserver le libre arbitre de chacun, et l'Ordre des Templiers, qui pense que le meilleur moyen pour l'humanité de survivre est de la sauver d'elle-même, en utilisant le contrôle et le pouvoir. Au fil de multiples aventures, la série associe des données historiques et scientifiques à des situations fictives où les protagonistes réinterprètent des événements réels et rencontrent des personnages inventés ou de célèbres figures du passé. Les joueurs interprètent généralement l'un des nombreux Assassins officiels, un de leurs initiés ou de leurs affiliés, ou un descendant qui participe à ce conflit multimillénaire dans son incarnation contemporaine.

Tous les éléments recensés ci-dessus font partie du jeu de rôle *Assassin's Creed* que vous lisez en ce moment ! On peut comparer une séance de jeu classique à un épisode tiré de l'un de vos jeux vidéo favoris dans la série. Jouez un Descendant dans le monde moderne, ou un Assassin classique dans la simulation de ses souvenirs ancestraux. Au fil des séquences, vous vivrez et façonnerez le destin du monde d'*Assassin's Creed* à la première personne.



Rendez-vous sur le site arkhane-asylum.fr pour télécharger du matériel de jeu dont le Dossier de Personnage ainsi que les cartes de Témoins et de Compétences. Vous pourrez également commander les dés personnalisés *Assassin's Creed*, ainsi que les ouvrages de la gamme.

DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN POUR LANCER LE PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT DE L'ANIMUS ?

Vous avez hâte de jouer au jeu de rôle officiel *Assassin's Creed*? Ce guide de démarrage comprend tout le nécessaire : une équipe de 5 personnages prédéfinis, ainsi qu'une séance de jeu complète composée de deux séquences jouables (et qui constitue l'introduction de l'une des trois palpitantes campagnes incluses dans le livre *Assassin's Creed – Façonner l'Histoire*).

Pour jouer, vous aurez besoin :

1. D'un groupe de 2 à 5 personnes. Il est possible d'en accueillir davantage, mais il vous faudra procéder à quelques ajustements.
2. Un exemplaire des **Dossiers de Personnage** prédéfinis pour chaque joueur.
3. Du papier, des crayons, des stylos, une gomme ou tout autre accessoire permettant de prendre des notes.
4. Deux jeux de 6 dés *Assassin's Creed*. Si vous n'en avez pas, vous pouvez également utiliser des **dés à six faces** ordinaires.

Dossier de Personnage
(cf. page 111).

Dés à six faces
(cf. page 60).

À l'attention du Lecteur (l'animateur ou meneur de jeu dans une partie d'*Assassin's Creed*): nous vous recommandons de lire l'intégralité de cet ouvrage afin d'apprendre les règles de base avant de commencer la première séance de jeu.

◆ ÂGE D'OR DE LA PIRATERIE



QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Un jeu de rôle (JDR) est un récit raconté par un groupe. Il s'agit d'une aventure qui se déroule dans votre imagination collective. Chaque joueur endosse une autre identité pendant le déroulement de l'histoire : c'est son personnage, qui vit et évolue dans cet autre monde en obéissant à ses moindres désirs. C'est une sorte de fantasme. D'illusion. Un rêve éveillé qui vous permet d'oublier les préoccupations ordinaires un moment et de vivre une autre vie.

▶ COMMENT PRATIQUE-T-ON LE JEU DE RÔLE ?

Le principe du jeu de rôle est très simple. Vous voyez un monde imaginaire par les yeux de votre personnage et vous décidez comment il surmonte les épreuves et tribulations qu'il y rencontre.

Tous les participants font la même chose. Vous partagez ce monde et ce récit à mesure que vous le créez ensemble. Il s'agit de coopérer, pas de se livrer à une compétition, même s'il faudra parfois résoudre des conflits. La plupart du temps, ceux-ci vous opposent aux personnages non joueurs (PNJ) qui habitent ce monde. Il arrive toutefois qu'il vous faille régler des problèmes entre vous et vos camarades de jeu. Quoi qu'il en soit, rappelez-vous que l'objectif consiste à s'amuser ensemble.

SEANCE DE JEU

L'expression « séance de jeu » désigne la période que vous et vos amis consacrez activement à pratiquer le jeu. Tout comme vous pouvez vous retrouver un dimanche pour partager une pizza avant de jouer à *Death May Die*, à *Massive Darkness* ou à *Zombicide Chronicles*, vous pouvez organiser une séance d'*Assassin's Creed*. Pendant une séance vous mettez en place et jouez une ou plusieurs séquences qui se composent de multiples **scènes**.

Scènes
(cf. *Structure de la partie*, page 22).

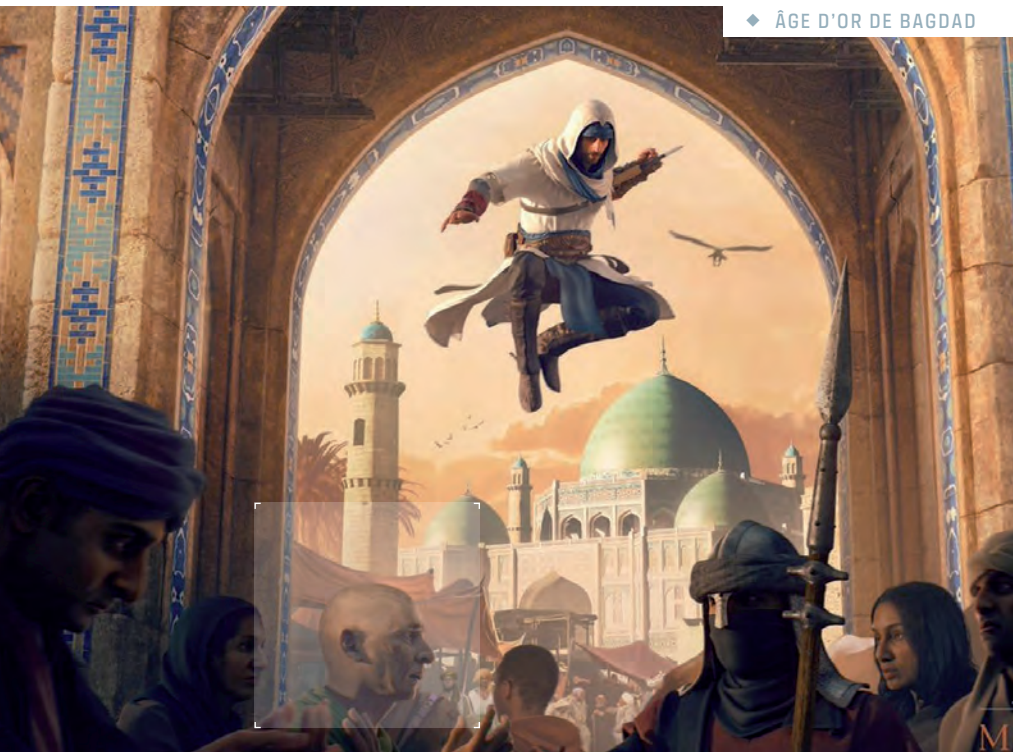
▶ LA FICTION AVANT TOUT

La pratique des jeux de rôle diffère radicalement de celle des jeux vidéo ou des jeux de plateau. Dans un jeu de rôle, vos options ne sont limitées que par votre imagination. Les règles ne vous cantonnent pas à un chemin prédéfini ou à un ensemble restreint de possibilités : vous disposez donc d'une liberté bien plus vaste pour développer vos histoires.

Le JDR *Assassin's Creed* en particulier encourage à faire passer *la fiction avant tout* : chaque scène est façonnée par la description qu'en fait le Lecteur, les personnages impliqués et vos choix en tant que joueur. Les règles de jeu n'interviennent qu'une fois qu'on a décidé quoi faire *dans la fiction*, afin de déterminer les conséquences de ces choix. Dans ce jeu, on peut aborder une même situation de multiples façons, aussi diverses que les joueurs à la table.

Voilà pourquoi il est fondamental que tous les participants obéissent aux mêmes règles. Les Descendants que vous interprétez sont définis par des attributs et des traits représentant leurs atouts et leurs faiblesses, tandis que le caractère imprévisible des situations auxquelles ils sont confrontés procède de jets de dés. Tout ce que font vos Descendants peut se traduire en mécaniques de jeu simples.

Dans les sections qui suivent, vous trouverez toutes les règles nécessaires, réparties en sujets comme les rôles des joueurs, l'environnement de jeu, les atouts de Personnage, les réserves de dés, les mécaniques de jeu, etc.



◆ ÂGE D'OR DE BAGDAD

RÔLES DES JOUEURS

Dans le JDR *Assassin's Creed*, un joueur joue le rôle de meneur de jeu, baptisé « Lecteur » dans le cadre des règles. Tous les autres participants interprètent des Descendants, les héros de l'histoire (également qualifiés de « personnages joueurs », ou « PJ » pour abrégé). On appelle aussi « équipe » un groupe de personnages joueurs.

NOTE : *comme vous le verrez, la plupart des règles qui suivent sont écrites à la deuxième personne : « vous ». Toutes les règles qui s'appliquent à « vous » concernent également tous les autres joueurs.*

▶ LES DESCENDANTS

En tant que joueur, vous interprétez un personnage du monde actuel, dernier Descendant d'une lignée ayant compris un ou plusieurs membres de la Confrérie des Assassins. Au début de votre aventure, vous n'êtes pas au courant de la guerre secrète qui oppose Assassins et Templiers, et vous avez mené jusqu'ici une vie tout à fait ordinaire. Vous pouvez jouer un étudiant qui jongle entre un petit boulot de livreur de pizzas la nuit et ses études d'informatique, un parent isolé et sans emploi, un requin de Wall Street, le propriétaire d'un bar sympa en centre-ville, le concierge d'un centre commercial ou un policier qui nettoie les rues de sa ville natale. Soudain, pendant une journée banale, votre vie a tellement changé que vous ne pouvez plus revenir en arrière.

Et il ne s'agit pas que de votre vie dans le monde contemporain... Grâce à l'Animus, vous pouvez rejoindre la lutte de la Confrérie des Assassins et jouer le rôle de multiples personnages, témoins d'événements importants qui affectent la guerre secrète.

Dans le cadre de ces règles de démarrage, vous pouvez choisir un des cinq Descendants prédéfinis accompagné de son **Témoin** principal.



Témoin (cf. page suivante).

> TÉMOINS

Lorsque vous entrez dans l'Animus, vous prenez part à une simulation dans un monde de réalité virtuelle tridimensionnel qui reconstruit un événement significatif de l'histoire de la Confrérie. Dans cette simulation, vous endossez le rôle d'un *Témoin* de l'événement, un personnage représenté dans le jeu par une carte du *paquet de Réseau d'Animi*.

Comme indiqué dans le Dossier de Personnage, lors d'une simulation, les capacités de votre Témoin remplacent celle de votre Descendant.

Il existe deux types de Témoins: d'une part les *Ancêtres* à proprement parler, des personnages liés à votre Descendant par le sang, et d'autre part les *Échos*, ses alliés aléatoires.

- > Les **ANCÊTRES** sont les Assassins du passé, dont l'ADN est véritablement lié à votre personnage moderne. À chaque campagne de jeu, vous choisissez un ou plusieurs Ancêtres liés à votre Descendant par le sang, en fonction des Périodes que vous utiliserez durant la partie (et en accord avec le Lecteur).

NOTE: *un seul des cinq Descendants prédéfinis dispose d'un Ancêtre jouable (le major Gallagher) dans le cadre de la séance d'initiation.*

- > Les **ÉCHOS** sont des personnages qui n'entretiennent aucun lien de parenté avec votre Descendant, mais qui accompagnèrent un Ancêtre lors d'une mission pour la Confrérie lors d'une Période spécifique. Si vous n'entrez pas dans une simulation sous les traits de votre Ancêtre, vous la vivez par les yeux d'un Écho.

Les cartes du paquet de Réseau d'Animi (disponibles en téléchargement gratuit sur arkhane-asylum.fr) proposent un choix de Témoins pour chaque Période disponible.



> GUIDE DES BONNES MANIÈRES POUR LES JOUEURS

- > **RÈGLE N° 1: visualisez ce que dit le Lecteur** – Dans ce jeu de rôle, le Lecteur vous tient lieu d'yeux et d'oreilles, mais vous devez tout de même activer vos cellules grises afin d'englober mentalement toutes ces descriptions dans une scène que vous visualisez et avec laquelle vous pourrez interagir. Si quelque chose vous échappe, ou si vous pensez qu'un détail important manque dans une scène, posez des questions au Lecteur ou faites-lui des propositions pour combler les blancs!
- > **RÈGLE N° 2: décrivez ce que fait votre personnage joueur** – Dites toujours au Lecteur et aux autres joueurs ce que fait votre personnage, ou mieux encore, exprimez-vous *à la première personne*. Montrez-vous précis dans la description de vos actes et des méthodes que vous employez, sans pour autant vous référer inutilement aux règles mécaniques du jeu.
- > **RÈGLE N° 3: agissez en groupe autant que possible** – Coopérer entre joueurs améliore vos chances de succès. Le jeu est une conversation entre tous les participants, c'est-à-dire vous, les autres joueurs et le Lecteur: tout le monde a droit à son moment sur le devant de la scène.
- > **RÈGLE N° 4: trouvez la voix de votre personnage joueur** – *Assassin's Creed* tourne entièrement autour des Descendants, des Ancêtres et de leur mémoire génétique, de leurs traits et de leurs talents particuliers. Visualisez votre Assassin et associez-lui une description et des répliques particulières que reconnaîtront les autres joueurs et le Lecteur. Si vous pensez que vous en faites trop, tenez-vous-en à l'essentiel et évitez les longs monologues.
- > **RÈGLE N° 5: les éléments intéressants et l'amusement avant tout** – Immergez-vous dans l'esprit d'*Assassin's Creed*! La guerre secrète pour préserver le libre arbitre de l'humanité est bien réelle, et les Descendants disposent des bons outils ainsi que d'une foule de talents pour affronter les agents des Templiers dans le monde moderne et tous les autres défis que leur réserve leur mémoire génétique. Il est temps de se serrer les coudes et de rejoindre la Confrérie des Assassins!

Les règles du JDR *Assassin's Creed* vous permettent de vous jeter la tête la première dans une série d'aventures issues des pages de l'Histoire avec un grand H. Choisissez un Descendant parmi ceux présentés à la page 111 et commencez à jouer!

▶▶ LE LECTEUR

Vous êtes le *Lecteur*, et votre mission diffère de celle de vos camarades de jeu. Vous jouez de manière indépendante, mais complémentaire. C'est à vous qu'il revient de gérer le monde d'*Assassin's Creed* et de le décrire aux autres joueurs à mesure qu'il se déploie autour d'eux durant la partie. Vous êtes à la fois animateur et arbitre, mais aussi conteur. Le privilège vous revient de poser les fondations du récit où les Descendants et leurs Ancêtres joueront le rôle de protagonistes principaux.

Séquences
(cf. page 22).

En tant que Lecteur, vous devez présenter les **scénarios** au moyen des descriptions fournies dans les aventures du commerce ou en créant les vôtres. C'est également à vous de décider ce que font tous les personnages qui ne sont ni Descendants ni Témoins (et que l'on qualifie de « personnages non joueurs », ou « PNJ » pour abrégé).

Présentée en
page 86.

Vous en apprendrez davantage sur le rôle du Lecteur dans la **séance d'initiation**.



◆ 2012 CE - PLANQUE À ROME

> GUIDE DES BONNES MANIÈRES POUR LE LECTEUR

- > **RÈGLE N° 1: vous êtes les yeux et les oreilles des Descendants** – Le rôle du Lecteur est de donner vie au monde d'*Assassin's Creed* afin d'aider les joueurs à visualiser ce qui se passe. Vous êtes là pour stimuler leur imagination à l'aide de vos descriptions. Vous représentez aussi leur moyen d'interagir avec le monde.
- > **RÈGLE N° 2: vous n'êtes pas l'ennemi** – Vous confronterez souvent les joueurs à de rudes défis, mais votre rôle consiste à créer des situations intéressantes pour qu'ils s'y attirent des ennuis, pas à les faire malmener. Utilisez tout l'arsenal d'*Assassin's Creed* pour faire naître une atmosphère pleine d'adrénaline et de suspense, pas pour les faire échouer.
- > **RÈGLE N° 3: connaissez vos joueurs** – *Assassin's Creed* vous propose d'explorer le monde moderne et toute l'histoire de l'humanité, qui regorge de grands mystères à élucider et d'antiques ennemis à affronter, mais surtout, le jeu raconte l'histoire des Descendants et de leur cellule au sein de la Confrérie des Assassins. Mieux vous connaissez les attentes et objectifs de vos joueurs, plus il vous sera facile d'ajouter de la profondeur à leurs aventures.
- > **RÈGLE N° 4: le jeu de rôle *Assassin's Creed* est un effort collaboratif** – Vous n'êtes pas seul responsable du jeu ! N'oubliez jamais que vous êtes là pour vous amuser autant que les autres.
- > **RÈGLE N° 5: les éléments intéressants et l'amusement avant tout** – Oui, c'est ce que nous avons aussi conseillé aux joueurs. Mais dans votre cas, c'est encore plus important. Dès que vous le pouvez, donnez à vos descriptions la saveur caractéristique d'*Assassin's Creed* en vous inspirant de vos scènes préférées des jeux vidéo, des bandes dessinées et des romans (si vous ne les connaissez pas, vous pouvez consulter la section **Aperçu du contexte**, à la page 27). Les agents des Templiers et les gardes risquent de vite devenir rasoir si vous ne les imprégnez pas de l'atmosphère typique d'*Assassin's Creed*.
- > **RÈGLE N° 6: le monde d'*Assassin's Creed* est votre terrain de jeu** – Le JDR *Assassin's Creed* s'appuie sur l'univers créé par Ubisoft dans les multiples incarnations du jeu, mais rien ne vous oblige à adhérer à une vision officielle, quelle qu'elle soit. À la table de jeu, vous pouvez altérer et déformer tous les secrets et légendes qui caractérisent le jeu comme bon vous semble. Les idées et récits que contiennent les romans, le film, les jeux vidéo et les bandes dessinées constituent une mine d'informations à exploiter.

Bien qu'il puisse intimider de prime abord, le rôle de Lecteur offre une expérience extrêmement gratifiante. En outre, les règles et la structure des séquences du JDR *Assassin's Creed* lui permettent de mettre en place une séance de jeu avec très peu de préparation.

STRUCTURE DU JEU

Le but du JDR *Assassin's Creed* consiste à se focaliser sur les scènes rythmées et palpitantes d'une histoire, en passant les moments ennuyeux. Pour y parvenir, la partie se divise en phases spécifiques qui se concentrent sur les événements essentiels et pertinents du récit : les moments passionnants dont on se souvient logiquement.

Par conséquent, comme un ensemble de poupées russes, organisées de l'élément le plus grand au plus petit, les phases de jeu du JDR *Assassin's Creed* s'agencent comme indiqué ci-dessous.

▶▶ LA SÉQUENCE

Une séquence correspond à peu près à un épisode de série télé ou de comics, faisant progresser l'histoire jusqu'à ce qu'elle finisse par aboutir à sa conclusion. Par conséquent, chaque séquence devrait intégrer des éléments qui font avancer le récit. Les séquences comprennent généralement un certain nombre de scènes (cf. page suivante).

Il existe deux types de séquences : les **séquences modernes** où les Descendants agissent dans le monde « réel » du jeu, et les **séquences de simulation** où ils entrent dans l'Animus en tant que Témoins pour examiner un souvenir génétique particulier.



◆ LA RÉVOLUTION FRANÇAISE

▶▶ LA SCÈNE

Une scène représente ce que l'on interprète en détail à un moment donné. Les scènes sont des situations auxquelles les personnages sont confrontés au sein d'une séquence pour réaliser un but spécifique. En général, chaque séquence contient plusieurs scènes. Les scènes sont souvent préparées par le Lecteur ou décrites dans l'intrigue d'une aventure du commerce. On peut toutefois les improviser, les choix des joueurs conduisant à des situations uniques et inattendues.

Au début de chaque scène, le Lecteur doit poser le cadre du scénario, présenter la situation aux joueurs et décrire ce que leurs personnages voient, entendent, sentent, etc. Les joueurs enchaînent en décrivant à leur tour ce que font leurs personnages. C'est ainsi qu'ils *approchent* la situation à laquelle le Lecteur les a confrontés.

▶▶ APPROCHE

Les joueurs décrivent leur réaction à une scène donnée en expliquant au Lecteur ce qu'ils font. Par exemple, face à un groupe d'agents des Templiers, vont-ils rentrer dans le tas, s'enfuir ou tenter de recourir à un habile subterfuge ?

Tests d'Approche
(cf. page 60).

Quand les joueurs décrivent une intention dont les conséquences sont incertaines ou dangereuses, le Lecteur peut leur demander un **test d'Approche**, un processus qui fait intervenir l'un des quatre domaines de compétence figurant sur leur fiche de Personnage : **Action**, **Discrétion**, **Intellect** ou **Social**.

Le choix de l'Approche à employer revient généralement au Lecteur, en fonction des actions qu'ont décrites les joueurs. Ceux-ci peuvent toutefois suggérer ce qui convient le mieux, selon eux, à ce que leurs personnages cherchent à accomplir.

ASSASSIN'S CREED EN MULTIJOUEUR

Alors qu'on joue essentiellement en solo dans la série de jeux vidéo *Assassin's Creed*, le JDR *Assassin's Creed* est conçu pour rassembler plusieurs joueurs, avec de multiples protagonistes qui se partagent le devant de la scène. Ça n'a rien de compliqué à comprendre lorsqu'il s'agit des Descendants contemporains qui travaillent en équipe, mais il convient d'expliquer en quelques mots le fonctionnement du « multijoueur » une fois les personnages entrés dans l'Animus.

Lorsqu'on lance une séquence de simulation, les Descendants se connectent ensemble au Réseau d'Animi. En général, un seul d'entre eux accède à la mémoire génétique d'un Ancêtre qui vivait durant la Période choisie. Les autres se connectent au moyen de consoles de réalité virtuelle Brahman commerciales et assistent aux événements enregistrés en tant qu'Échos, des personnages qui accompagnaient cet Ancêtre et dont l'identité est grappillée parmi l'ADN disponible, ou issue d'un algorithme de l'Animus capable de créer des séquences d'ADN « artificielles » d'individus ayant vécu à l'époque.

Ainsi, tout le monde est synchronisé.

```
Abstergo Ent [Brahman version 2.00.3145]
<F> Copyright 1985-2016 Abstergo Corp.
F:\CLOUD
cloud> open cloud.br-london.co.uk
Connecté à br-london.co.uk
220 psiweb1 Abstergo CLOUD Service «Version 1.2»
User <br-london.co.uk; «none»>; anonyme 214 Accès anonyme autorisé,
  envoyez identité <e-mail name> as
Mot de passe:
370-Bienvenue sur le site cloud d'Abstergo. 370-Veuillez modifier le nom du
  dossier en fonction de votre pays
cloud> ed oh 250 CWD command successful.
cloud> put c: temp \test.txt
200 PORT command successful. 150 Opening ASCII mode data connection
  Testtxt. cloud: 23 bytes sent in 0.01 Seconds 2.30 Kbytes/sec.
cloud> transferring...
Lien Abstergo confirmé.
Sync Cloud confirmée.
Upload en cours.
Ne vous déconnectez pas...
```



CHARGEMENT
PROGRAMME DE
SCAN ADN

CONTENU DE LA SECTION

La Confrérie des Assassins	29
L'Ordre des Templiers	34
La Première Civilisation	37
La technologie de l'Animus	39

SECTION 1-0

APERÇU DU CONTEXTE

« *Mon ennemi est
une notion et non
une nation.* »

— Ratonnhaké:ton
(Connor)


```

<opening cloud.ai-corp.ca> <chargement des données de la base d'Abstergo Corp>
  <veuillez patienter...>

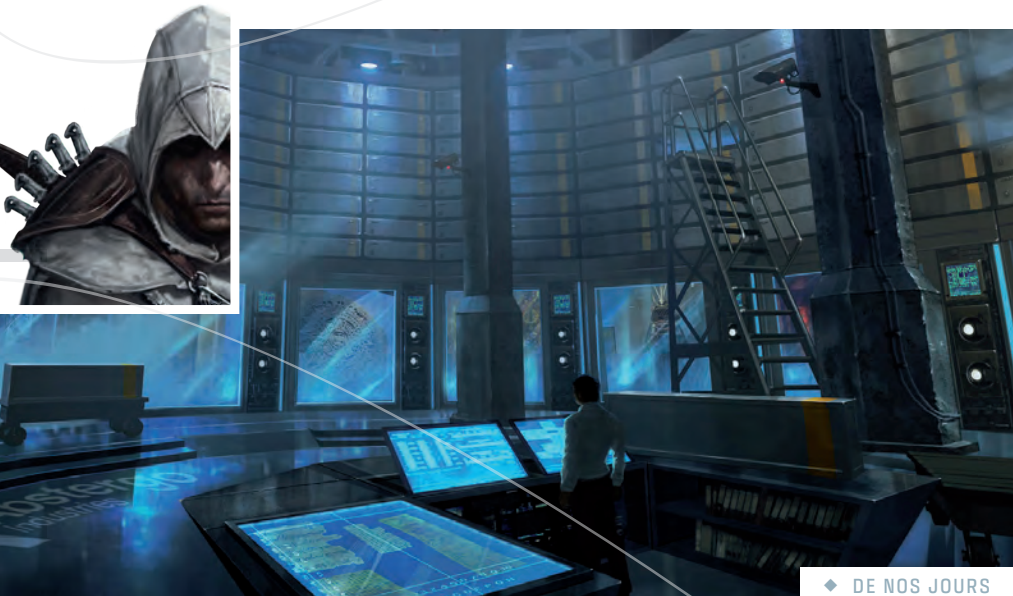
<Lecture de la carte SD chargée> </Installing AsBri16_patch.>

<La base de données étant sur le point de s'ouvrir, vous apprendrez tout le
  nécessaire à propos du monde moderne et de ses racines antiques!>
</la Confrérie des Assassins>
</l'Ordre des Templiers et Abstergo Industries>
</la civilisation des Précurseurs et la technologie de l'Animus>
</Attention: cette base de données ne présente qu'une partie du contexte
  du JDR Assassin's Creed. La description du monde de jeu figure dans le
  produit à paraître: Assassin's Creed - Manuel de l'Animus.>

<synchronisation...>

```

Le JDR *Assassin's Creed* se déroule aux environs de l'an 2016 dans un monde qui ressemble au nôtre. La bataille qui oppose la Confrérie des Assassins et les Templiers, à la tête desquels on trouve actuellement Abstergo Industries, fait rage depuis des siècles. À présent, la croissance exponentielle d'Abstergo a permis aux Templiers de surclasser rapidement les Assassins de façon spectaculaire. Pourtant, avec l'aide des Descendants, la Confrérie conserve ses chances de faire son retour et de les arrêter.



◆ DE NOS JOURS

▶ 1 / 1 APERÇU DU CONTEXTE

LA CONFRÉRIE DES ASSASSINS

« *Affirmer que tout est permis revient à comprendre que nous sommes les architectes de nos actes et devons en assumer les conséquences, aussi glorieuses ou tragiques soient-elles.* »

— EZIO AUDITORE DA FIRENZE

Les Assassins font partie d'une antique organisation secrète mondiale vouée à préserver la liberté de choix de l'humanité. Ils pensent que seul le libre arbitre permet à notre espèce de s'améliorer, car elle promeut la naissance d'idées inédites et d'innovations par tâtonnements.

Pour concrétiser ce noble idéal, les Assassins se font les champions des opprimés, éliminant en secret tous les tyrans et dictateurs qui menacent la liberté du peuple. Cette idéologie et ce *modus operandi* les ont directement opposés à une puissante organisation très semblable au fil de leur longue histoire : les Templiers, qui croient que le seul moyen d'assurer la survie de l'humanité consiste à la sauver d'elle-même en lui retirant son pouvoir de décision.

Les idéaux de la Confrérie naquirent dans l'Antiquité, en Grèce à en croire les récits. Sous leur première incarnation, « Ceux qu'on ne voit pas », ils s'organisèrent en Égypte au terme du royaume ptolémaïque.

C'EST VOTRE VERSION D'ASSASSIN'S CREED

« *Affirmer que rien n'est vrai revient à comprendre que les fondations de la société sont bien fragiles, et que nous devons être nous faire les bergers de notre propre civilisation.* »

— EZIO AUDITORE DA FIRENZE

Les deux mondes, moderne et simulé, où vous pouvez jouer vos aventures s'appuient sur le contexte et l'intrigue officiels de la série d'origine. Il vous faut toutefois considérer ces mondes comme un reflet parmi tant d'autres du macrocosme décrit dans les jeux vidéo, les bandes dessinées et les romans officiels *Assassin's Creed*. À vous d'adapter cet univers comme bon vous semble, de l'ajuster et de le réécrire ; chaque choix effectué lors de la partie devrait conduire à un récit nouveau et spécifique à votre Confrérie.

► LA CONFRÉRIE AUJOURD'HUI

« Les Templiers disposent peut-être de plus de fonds que nous, mais ils n'ont ni ambition, ni passion, ni esprit de compétition ! Voilà pourquoi malgré toutes leurs ressources je suis toujours capable de faire tout ce qu'ils font mieux qu'eux. Et plus vite. »

— REBECCA CRANE

La Confrérie du monde d'aujourd'hui s'organise en petites cellules d'Assassins généralement installées dans de grandes villes ou des sites stratégiques, mais aussi des complexes isolés, loin des centres urbains où les Templiers sont plus présents. D'ordinaire, les cellules modernes fonctionnent différemment des guildes du passé : on peut les décrire comme des unités isolées de combattants de la liberté qui s'entraînent et vivent en marge de la société.

► FORMATION DES ASSASSINS

Devenir un Assassin nécessite une formation rigoureuse. Une partie essentielle de leur enseignement consiste à apprendre à observer une situation dans les moindres détails, car c'est en étant bien informé que l'on parvient à prendre les meilleures décisions. Il ne s'agit pas que de regarder, mais aussi d'appréhender le contexte d'une situation en assimilant autant de détails que possible et en rassemblant des données par l'espionnage.

Une fois que l'action démarre, la furtivité et la dissimulation comptent parmi les plus grands atouts de l'Assassin. Atteindre une cible sans se faire voir, l'éliminer rapidement et efficacement puis s'éclipser sans que personne ne s'en rende compte est fondamental. Les apprentis pratiquent l'art qui consiste à se

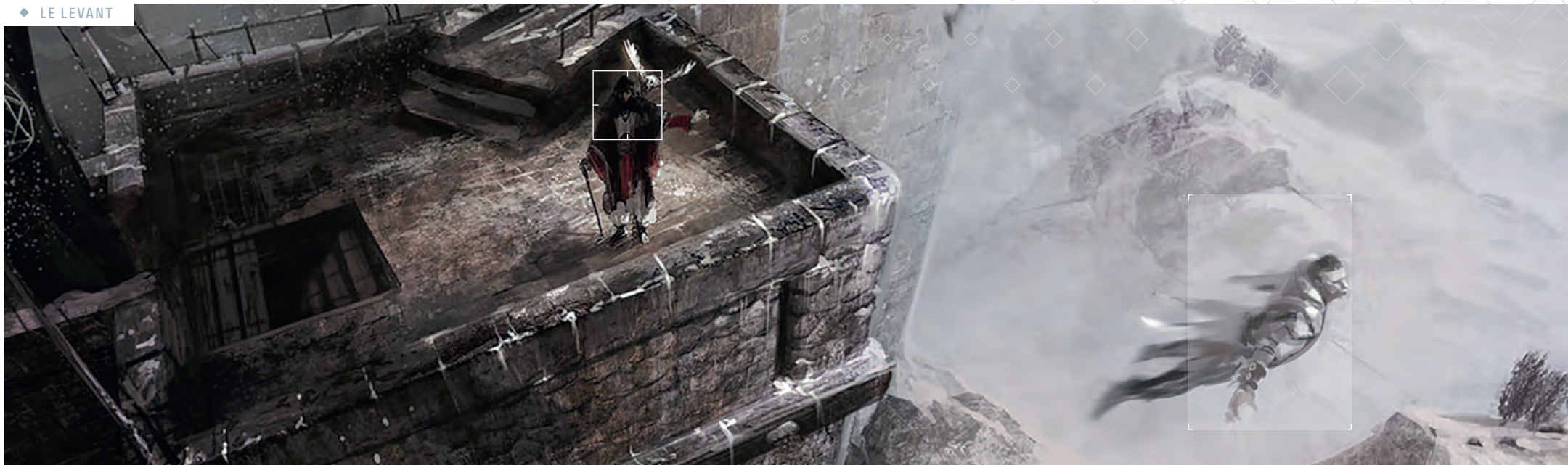
« cacher au grand jour », en s'entraînant à se fondre dans une foule, à s'en détacher ou à disparaître totalement.

On leur enseigne aussi à tirer profit des ombres et à trouver d'autres chemins pour atteindre leur destination. Le « parkour » représente leur principal atout : cette forme de déplacement acrobatique consiste à circuler dans un décor urbain ou naturel en escaladant des surfaces verticales, en effectuant des sauts en longueur ou des bonds verticaux, en plongeant, en réalisant des sauts périlleux, en se balançant aux prises, en se laissant tomber et en roulant. La technique ne requiert aucun équipement, mais on a développé divers accessoires au fil des ans pour améliorer les capacités des Assassins. Divers Assassins se sont servis de crochets, de fouets et de lance-grappins fixés à leur gantelet pour mieux pratiquer le parkour.

Finalement, tous les apprentis suivent une formation complète au combat à mains nues et armé, en particulier avec des lames. En dehors de la lame secrète, les Assassins utilisent les instruments dans le maniement desquels ils excellent. Malheureusement, la nature clandestine de la Confrérie empêche d'instruire tous les apprentis de la même manière. Bien des initiés doivent apprendre ce qu'ils peuvent de la part de leurs homologues et mentors de cellule, souvent dans des situations où leur vie dépend de leur réussite.

Tous les Assassins ne sont pas formés pour devenir des combattants, même s'ils reçoivent une formation aux bases de la self-défense. On encourage souvent les initiés à développer leurs intérêts personnels afin d'en faire des atouts pour la Confrérie : plus ils cumulent de connaissances et de spécialités diverses et complémentaires, plus ils se rendent utiles à la cause au sein d'un groupe. L'ingénierie, la médecine, l'histoire, la prestidigitation, le piratage informatique ou la lutte : tout peut se révéler crucial au bon moment.

◆ LE LEVANT



▶▶ LA DOCTRINE

« Tu ne peux t'imaginer savoir quoi que ce soit. Tu ne fais que soupçonner. Attends-toi à te tromper, à ce qu'un détail t'ait échappé. »

— MALIK AL-SAYF

Pour aider les Assassins à mettre leur philosophie en pratique, la Confrérie a développé un protocole qui s'appuie sur trois règles élémentaires, les trois préceptes.

I. TA LAME ÉPARGNERA LA CHAIR DE L'INNOCENT

Votre but consiste à préserver la paix en toute occasion. Les Assassins pensent qu'en assassinant les individus malfaisants et corrompus, ils apporteront enfin la paix, la liberté et la sécurité au peuple. Tuer des innocents pourrait susciter la colère et le mécontentement parmi ceux qu'ils sont censés sauver et protéger.

« Il y a la liberté, et il y a la vie des innocents. Toutes deux doivent s'équilibrer sur la balance. »

— BAYEK DE SIWA



II. TU TE CACHERAS AU CŒUR DE LA FOULE

Vous devez rester invisible. Les Assassins doivent s'approcher discrètement de leurs cibles et s'éclipser aussi vite que possible afin de réaliser des meurtres impressionnants en public.

« Laisse le peuple devenir ton masque afin de te fondre dans la foule. »

— AL MUALIM

III. TU NE METTRAS JAMAIS LA CONFRÉRIE EN DANGER

Vos actes ne doivent jamais se révéler néfastes pour vos homologues. Si un Assassin échoue lors de sa mission et se fait capturer ou traquer, il doit s'abstenir de révéler tout ce qui pourrait le rattacher à la Confrérie ou nuire à ses autres membres.

« C'est l'évidence même. Tes actes ne doivent jamais nous nuire, directement ou indirectement ! »

— AL MUALIM SERMONNANT ALTAÏR IBN-LA'AHAD, 1191

Les trois préceptes, simples en apparence, soumettent en réalité tous les Assassins à de complexes et délicats dilemmes éthiques lorsqu'ils s'appliquent aux méthodes généralement employées par la Confrérie.

L'ORDRE DES TEMPLIERS

« Le peuple ne détient jamais le pouvoir réel. Seulement une illusion. Et voilà où réside le véritable secret: il n'en veut pas. La responsabilité est trop lourde. C'est pourquoi le peuple se soumet si vite dès que quelqu'un prend la tête. Il veut qu'on lui dise quoi faire. Il en meurt d'envie. Pas étonnant, étant donné que l'humanité fut créée pour servir. »

— HAYTHAM KENWAY

L'Ordre des Templiers cherche à établir une société parfaite en imposant une structure rigide au monde entier. La discipline et l'autorité forment les clefs de voûte de sa stratégie, diamétralement opposée à l'approche de la Confrérie des Assassins. Les Templiers considèrent comme préjudiciables le libre arbitre et l'évolution débridée, profondément convaincus que le monde ne peut aspirer à la stabilité et à la paix qu'au travers de leur supervision éclairée.

En pratique, les Templiers soutiennent le pouvoir centralisé des gouvernements autoritaires du monde entier. Ils interviennent pour façonner et contrôler la société selon les besoins, et pour exploiter révoltes et révolutions à leur profit comme des marionnettistes derrière un rideau.

Leur idéologie gravite autour de l'idée que seuls la structure et l'ordre permettront à l'humanité de s'affranchir de ses penchants les plus primitifs, et que le libre arbitre et l'autonomie conduisent à une société chaotique et incohérente. En gros, on ne peut pas se fier aux masses incultes pour se gouverner elles-mêmes. Paradoxalement, les Templiers aspirent eux aussi à la paix, tout comme les Assassins. C'est dans la méthode employée pour arriver à leurs fins qu'ils se distinguent.

L'Ordre des Templiers existe sous diverses incarnations depuis des millénaires. On ne sait pas grand-chose de la partie de son histoire qui précède le V^e siècle avant notre ère, mais les données archéologiques semblent indiquer que son arrivée au pouvoir survint en Perse, en Égypte et ailleurs sous la forme d'une société secrète. Ses membres, connus à l'origine sous le nom d'« Initiés de l'Ordre des Anciens », commencèrent à opérer ouvertement au Moyen Âge, lorsque le concile de Troyes reconnut officiellement les Chevaliers du Temple en 1129. Toutefois, à la fin du XIII^e siècle, la Confrérie des Assassins et ses alliés avaient énormément affaibli l'Ordre, dont les disciples durent retourner à la clandestinité après avoir été publiquement dénoncés comme hérétiques.

Fragilisés, mais pas anéantis, les Templiers continuèrent à orienter l'humanité depuis les ombres en manipulant les personnages historiques les plus influents. Avec leur aide, ils allaient mener à bien leur quête immémoriale, aidant



l'humanité à développer tout son potentiel grâce au développement technique et scientifique.

▶ LES TEMPLIERS AUJOURD'HUI

À l'aube du XX^e siècle, les Templiers sentirent qu'une nouvelle ère s'augurait, une époque où le progrès scientifique ne se contenterait pas de s'épanouir, mais changerait la trame même de la société. En 1910, les dirigeants de l'Ordre échafaudèrent le Plan. Vingt-sept ans plus tard, un groupe d'industriels influents appartenant à l'Ordre fonda Abstergo Industries, une multinationale qui allait devenir sa façade publique.

Pour la deuxième fois de son histoire millénaire, l'Ordre révélait plus ou moins son existence au reste du monde. Mais les Templiers étaient bien déterminés à ne plus reproduire les erreurs du passé. Ils décidèrent de se servir d'Abstergo comme couverture et de tirer pleinement profit des vastes ressources que pouvait fournir la société, tandis qu'eux-mêmes continueraient à intervenir en coulisse sans jamais révéler leurs identités ni leurs véritables objectifs.

Aujourd'hui, Abstergo Industries compte parmi les plus grandes et les plus puissantes sociétés au monde.

▶ ABSTERGO INDUSTRIES

« Nous nous engageons à mettre au point, à développer et à fournir des produits de qualité pour enrichir et divertir nos clients, ainsi que pour façonner leur vie. Nous élaborons des programmes qui réexaminent le passé, améliorent le présent et définissent l'avenir. »

— PROFESSION DE FOI D'ABSTERGO INDUSTRIES

De nos jours, Abstergo Industries exerce dans plusieurs domaines, y compris ceux des produits pharmaceutiques et des communications. La compagnie est responsable de la majeure partie des réussites du monde occidental en matière de recherche et de développement commerciaux, et elle a énormément contribué au progrès technologique et économique de l'humanité.

En coulisse, Abstergo a développé une initiative en trois parties dirigée par les Templiers et dont ses employés non initiés ignorent l'existence: détruire la Confrérie des Assassins, acquérir la technologie des Précurseurs et installer le Nouvel Ordre mondial.

Pour réaliser ces projets, Abstergo a dépensé des sommes folles, investissant dans des gouvernements étrangers et finançant d'importantes corporations afin de renforcer discrètement son influence sur la diffusion du savoir et la collecte des ressources et des données.

NOEUD DÉTÉCTÉ

▶ 1 / 3 APERÇU DU CONTEXTE

LA PREMIÈRE CIVILISATION

« Ce sont des cadeaux, M. Miles. De la part de ceux qui étaient là avant. »

— DR. WARREN VIDIC À PROPOS DES FRAGMENTS D'ÉDEN, 2012

On ne sait pas grand-chose des Isu, aussi qualifiés de « Précurseurs » ou de « Ceux-qui-étaient-là-avant », mais leur civilisation s'étendait sur toute la planète avant même que l'humanité n'apparaisse. Cette espèce très ancienne, désormais éteinte, était si avancée que les scientifiques contemporains – du moins ceux qui ont la chance de mettre la main sur leurs reliques technologiques – n'ont compris qu'en surface les subtilités de leur fonctionnement.

Ce sont justement les produits de cette technologie que l'Ordre des Templiers essaie de se procurer. Ses membres cherchent en particulier des reliques connues sous le nom de « Fragments d'Éden », des appareils d'une extraordinaire complexité, créés par les Isu pour contraindre l'humanité. En fait, bien que l'on manque cruellement de preuves archéologiques, toutes les données rassemblées jusqu'ici

◆ DE NOS JOURS



Abstergo
Entertainment



LA TECHNOLOGIE DE L'ANIMUS

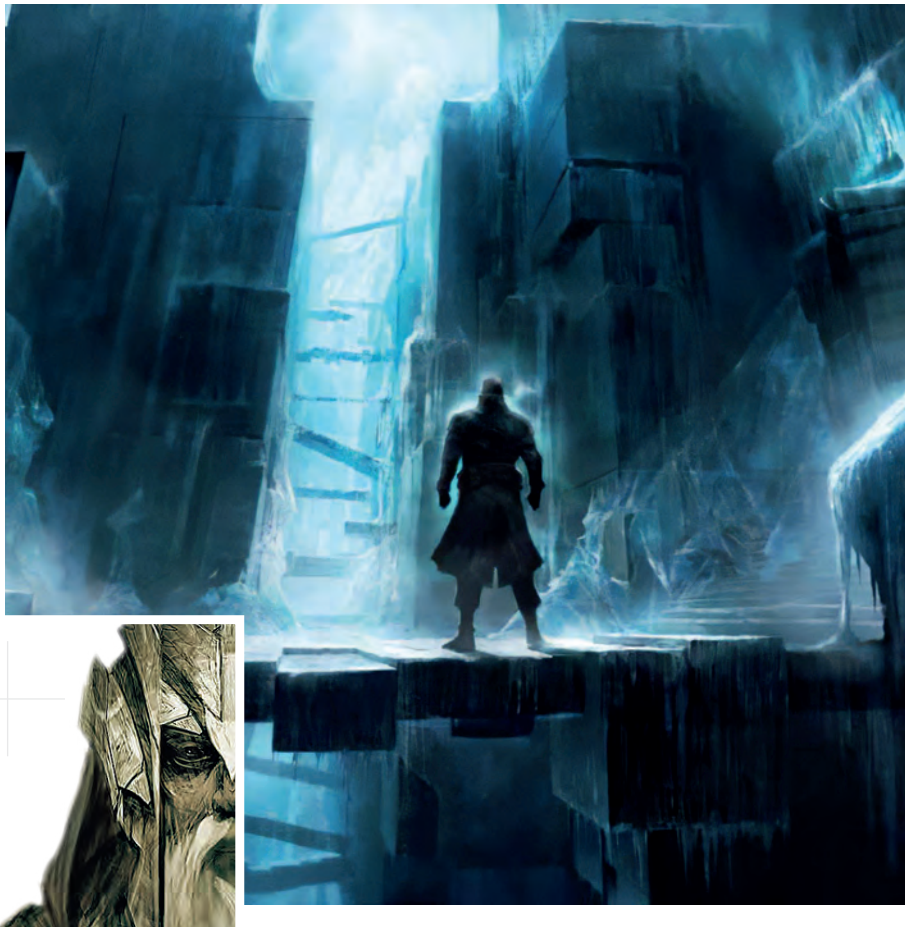
L'Animus fonctionne à peu près comme un simulateur/projecteur. Votre conscience puise dans le code génétique, de sorte que vous en percevez le produit sous forme tridimensionnelle, ce qui vous place au cœur de l'action. De nature adaptable, le « programme » au sein duquel vous évoluez change de façon subtile à mesure que les souvenirs se déploient. Ils se manifestent sous forme de bugs, qui vous permettent d'examiner de plus près chaque souvenir.

— MANUEL DES EMPLOYÉS D'ABSTERGO ENTERTAINMENT, 2014

Le premier Animus fut développé par Abstergo Industries entre les années 1970 et 1980 sous la direction du docteur Warren Vidic, l'un des plus grands spécialistes en mémoire génétique du monde moderne. L'œuvre révolutionnaire de Vidic s'inspirait en partie des découvertes technologiques liées aux Précurseurs, et visait à établir une méthode empirique permettant d'analyser et d'explorer la mémoire génétique au travers de simulations en réalité virtuelle.

Au fil du temps, on perfectionna l'Animus pour en faire un outil précis autorisant son utilisateur à réellement se connecter au passé. À mesure que le sujet améliore son niveau de synchronisation avec une simulation, l'Animus l'aide à explorer les profondeurs intimes de sa mémoire génétique, dévoilant des secrets qui resteraient sinon enfouis sous les sables du temps.

Mais l'Ordre trouva d'autres usages à la technologie révolutionnaire du docteur Vidic. Les Templiers commencèrent par élaborer le « Programme d'entraînement par Animus », qui exploitait le simulateur d'expérience virtuelle pour former des employés choisis afin de mieux les armer face aux membres de la Confrérie des Assassins. Ensuite, Abstergo se mit à rassembler en secret la mémoire génétique du grand public à son insu, en diffusant dans le monde entier une console de divertissement Animus capable de dérober les souvenirs codés dans l'ADN de ses utilisateurs et de les stocker pour les utiliser si nécessaire.



(surtout par les Templiers) semblent indiquer que les Précurseurs exploitaient les humains comme esclaves.

Bien que les Templiers n'aspirent pas à asservir directement l'humanité, le fait que la plupart des Fragments d'Éden semblent conçus pour exercer un contrôle physique et mental sur les pensées, les émotions et le comportement humain en font d'incalculables instruments pour ceux qui cherchent à établir une société fondée sur le choix d'un nombre limité d'individus éclairés.

Pour trouver les Fragments d'Éden, l'Ordre des Templiers se sert de l'Animus développé par Abstergo Industries. En sondant le passé, les Templiers sont persuadés qu'ils localiseront ces trésors perdus l'un après l'autre.

CHARGEMENT
PROGRAMME D'ANALYSE
TEMPOREL

CONTENU DE
LA SECTION

Dossiers des personnages joueurs	43
Fiches de Témoin	48
Les quatre Approches	49

« Nous sommes ce que
nous choisissons d'être. »

— Altaïr Ibn-La'Ahad



SECTION 2-0

BIENVENUE
DANS LA
CONFRÉRIE

DOSSIER DES PERSONNAGES JOUEURS

Je sais, vous avez sans doute hâte de vous jeter tête la première dans une simulation de l'Animus, ou d'effectuer un saut de l'ange depuis le gratte-ciel d'Abstergo Industries en serrant contre vous ce dossier qui vous a valu deux côtes fracturées et une foutue balle dans l'épaule gauche...

Vous en serez bientôt capable durant la séance d'initiation qui figure à la fin de ce livret. Vous devez toutefois prendre le temps de choisir un *Dossier de Personnage* à utiliser pendant ce tutorial.

Le Programme de formation par Animus comprend 5 Dossiers de Personnage, des fiches de personnage pour 5 personnages contemporains et leurs homologues Témoins en réalité virtuelle. Ils ont été conçus pour vous aider à vous familiariser avec les règles du jeu et vous donner un aperçu du potentiel complet d'un personnage joueur dans le jeu (*Assassin's Creed - Manuel de l'Animus* vous permet de créer votre Descendant en choisissant tous ses aspects et ses traits).

Séquence de simulation
(cf. *Séance d'initiation*,
page 86).

NOTE : si votre table compte moins de cinq joueurs (en plus du Lecteur), l'un d'entre eux doit prendre le Dossier de Personnage de Philip J. Gallagher, dont le Témoin est l'Ancêtre désigné pour la séquence de simulation.

« Notre ADN se comporte comme une archive. Il contient non seulement des instructions génétiques transmises par les générations précédentes, mais aussi des souvenirs. Les souvenirs de nos ancêtres. »

— WARREN VIDIC

Les membres de la Confrérie des Assassins doivent cumuler assez de cran et de bravoure pour s'élever au-dessus de leur condition ordinaire et affronter l'Ordre des Templiers, un monstre capable de regagner deux têtes chaque fois qu'on en coupe une, car il leur faudra persévérer face aux innombrables dangers qui auraient raison du commun des mortels. Voilà exactement le genre de personnage que vous allez jouer : un individu hors du commun, capable de prouesses extraordinaires et disposé à mettre sa vie en jeu pour le bien de tous.

Fiches de Témoin
(cf. page 48).

Les traits et qualités de votre Descendant figurent sur une fiche de Personnage joueur, ou plus précisément une fiche de Descendant puisqu'elle décrit votre personnage moderne (lorsqu'il s'agit de documenter vos personnages de type Ancêtre ou Écho, vous utiliserez plutôt une **fiche de Témoin**).

> UNE PUISSANTE LIGNÉE

« Pourquoi disposons-nous de ces dons, de ces capacités ? Parce qu'ils se transmettent par notre sang ! [...] Les germes ont été plantés quand deux mondes n'ont plus fait qu'un. Voyez les Assassins, enfants des deux mondes ! »

— CLAY KACZMAREK (SUJET 16), 2012

Dans le JDR *Assassin's Creed*, on part du principe que tous les Descendants ont en commun au moins une partie de l'ADN des Précurseurs, un héritage qui leur permet d'apprendre et d'employer des pouvoirs extraordinaires, comme les **Sens d'aigle** ou la **Vision d'aigle**.

Sens d'aigle ou la **Vision d'aigle** (cf. Dossiers de Personnage, page 111).



IDENTITÉ : il s'agit du nom de votre personnage, comprenant éventuellement tout titre pertinent, ainsi que son âge à l'année en cours (2016).

DESCRIPTION : une brève note biographique résumant les principaux éléments qui décrivent le rôle du personnage dans le monde (ou la Période dans le cas des Témoins).

CITATION : une courte phrase ou devise représentant l'objectif du personnage ou sa motivation personnelle.

DIFFICULTÉ D'APPROCHE : les valeurs de **difficulté d'Approche** représentent la difficulté que votre personnage doit surmonter pour réaliser une action liée à chacun des 4 types d'effort : **Action**, **Discretion**, **Intellect** et **Social**. Plus la valeur est élevée, plus il est compliqué pour lui de réaliser une tâche liée à l'Approche en question. Une valeur faible, au contraire, indique qu'il est plus assuré et efficace dans le domaine associé. Ces valeurs interviennent lorsque vous devez réaliser un **test d'Approche** (cf. Tests d'Approche, page 60).

GÈNE : vous subissez une **gène** chaque fois que votre personnage échoue à un **test d'Approche**. Dans ce cas, vous devez cocher la case gène qui correspond à l'**Approche** ratée sur votre fiche de Personnage, ou une autre si elle est déjà gênée.

La gène indique que votre personnage souffre d'un handicap qui complique ses actions, comme une blessure ou d'autres sources d'inconfort. En fait, les personnages qui cumulent déjà 4 gènes et ratent de nouveau un test d'Approche sont **Brisés** (cf. page 64).

TRAITS : les traits sont 2 éléments descriptifs qui cernent un peu plus l'identité de votre personnage. La plupart se réfèrent à sa profession ou à sa formation, à un avantage physique, à une passion intense ou à un talent, mais il peut aussi s'agir d'un aspect émotionnel ou d'une excentricité.

ENTRAVE : l'entrave est un élément descriptif qui peut parfois poser un réel problème à votre personnage ou à ses équipiers. Il existe toutes sortes d'entraves, de la simple manifestation de non-conformisme au code de conduite strict. Il peut s'agir par exemple d'un sens exacerbé de la justice qui vous pousse à redresser les torts quoi qu'il en coûte, ou du besoin de tout contrôler sans jamais tolérer le moindre élément inattendu. Quelle que soit l'entrave de votre personnage, ne la traitez pas forcément comme un défaut, mais plutôt comme un aspect de sa personnalité susceptible de provoquer des problèmes s'il en perd le contrôle.

LANGUES : les langues que votre PJ parle, lit ou comprend figurent ici.

BLOC-NOTES : servez-vous de cet emplacement pour noter tous les détails de la partie dont vous souhaitez vous souvenir, comme les noms de personnes et de lieux, l'équipement temporaire et autres données utiles.

ANCÊTRES : c'est ici que figurent vos Dossiers d'Ancêtres quand vous jouez à l'époque moderne et notez le nom des Ancêtres connus de votre Descendant.

ÉQUIPEMENT : ces 6 emplacements contiennent l'équipement de votre personnage, y compris son équipement emblématique (cf. ci-dessous).

ÉQUIPEMENT EMBLÉMATIQUE : il s'agit des 2 éléments d'équipement qui caractérisent votre personnage et le distinguent: le stylo-plume en bruyère dont il se sert pour signer tous les contrats importants, le couteau suisse que son mentor lui a donné durant ses premières années chez les scouts, le doublon espagnol porte-bonheur que les parents remettent au premier né dans sa famille, la paire de lunettes de réalité augmentée qu'il a développée dans sa startup, etc.

IDENTITÉ	PHILIP J. GALLAGHER - 32 ANS - LONDRES - 08/04/1984	
DESCRIPTION	VÉTÉRINAIRE, AUPARAVANT GARDIEN AU ZOO DE LONDRES.	
CITATION	« VOUS NE POUVEZ PAS PASSER UNE SEULE JOURNÉE SANS AVOIR UN IMPACT SUR LE MONDE QUI VOUS ENTOURE. »	
DIFFICULTÉ D'APPROCHE	GÈNE	3
	GÈNE	3
	GÈNE	2
	GÈNE	2
TRAITS	VÉTÉRINAIRE	CORIACE
ENTRAVE	PENSE TROP	
LANGUES	ANGLAIS, LANGUE DES SIGNES BRITANNIQUE	
CARTE TÉMOIN		

BLOC-NOTES

ANCÊTRES


MAJOR GALLAGHER

| Major de l'Armée britannique.


« Je m'apprête à vous tuer avec cette tasse de thé. »

1		ÉQUIPEMENT
		Kukri (couteau)
2		
		Browning (pistolet)
		Stap (mitraillette)


SYMBOLES DU CRÉDO ET DE L'HÉLICE

Un symbole  figurant à côté d'un élément de jeu (un trait ou une pièce d'équipement spéciale) désigne un aspect de votre personnage auquel vous pouvez faire appel pendant la partie pour accroître vos chances de réussite lors d'un **test d'Approche**.

Test d'Approche
(cf. page 60).

Le symbole  près de votre entrave indique qu'une fois par séquence, vous pouvez faire appel à l'**entrave** de votre Témoin pour faire progresser votre niveau de synchro pendant une simulation, ou à celle de votre Descendant pour faire progresser votre niveau d'Emprunt dans le monde d'aujourd'hui.

Entrave
(cf. page 71).

Le même symbole  qui figure près des jauges de Synchro et d'Emprunt indique qu'une progression peut être déclenchée par l'entrave de votre personnage ou en atteignant un des **objectifs clefs de la séquence**.

Objectifs clefs de la séquence
(cf. page 90).

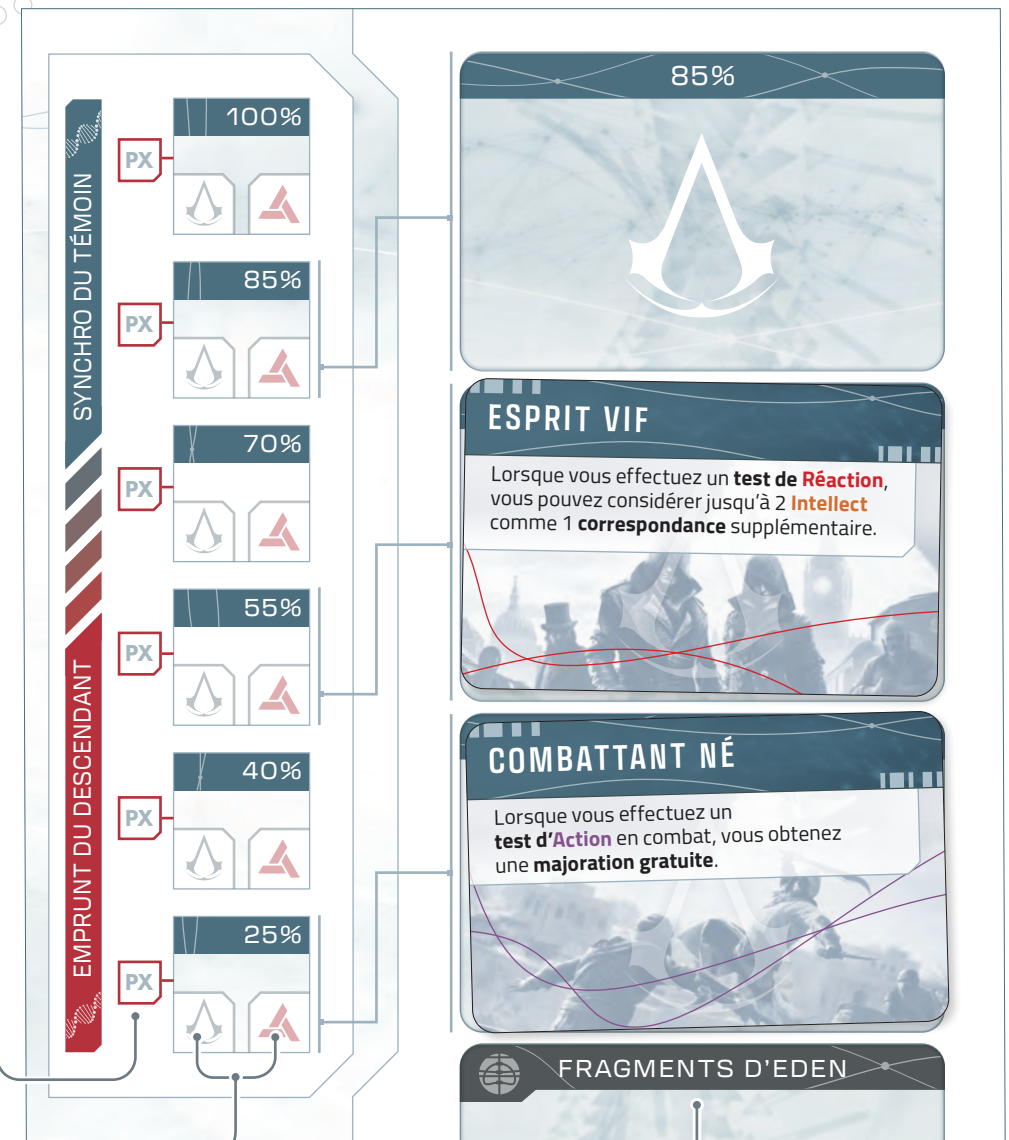
PX : lorsque vous jouez au jeu complet, les cases de PX servent à mesurer l'expérience de votre Descendant.

CASES DE PROGRESSION DE SYNCHRO ET D'EMPRUNT : le niveau de Synchro et d'Emprunt de votre personnage évolue au fil de la partie. Chaque niveau vous octroie des dés bonus, tandis que certaines compétences s'activent à des étapes précises (cf. page 72).

Pour savoir de combien de dés bonus vous disposez, cochez le symbole Crédo dans la case de progression. Quand vous dépensez un dé, cochez le symbole Abstergo à la place.

Si vous possédez plusieurs ensembles de dés, vous pouvez à la place en poser un dans la case de progression chaque fois que vous atteignez un nouveau niveau.

FRAGMENTS D'ÉDEN : c'est ici que figurent toutes les cartes Fragments d'Éden en votre possession et leurs noms.

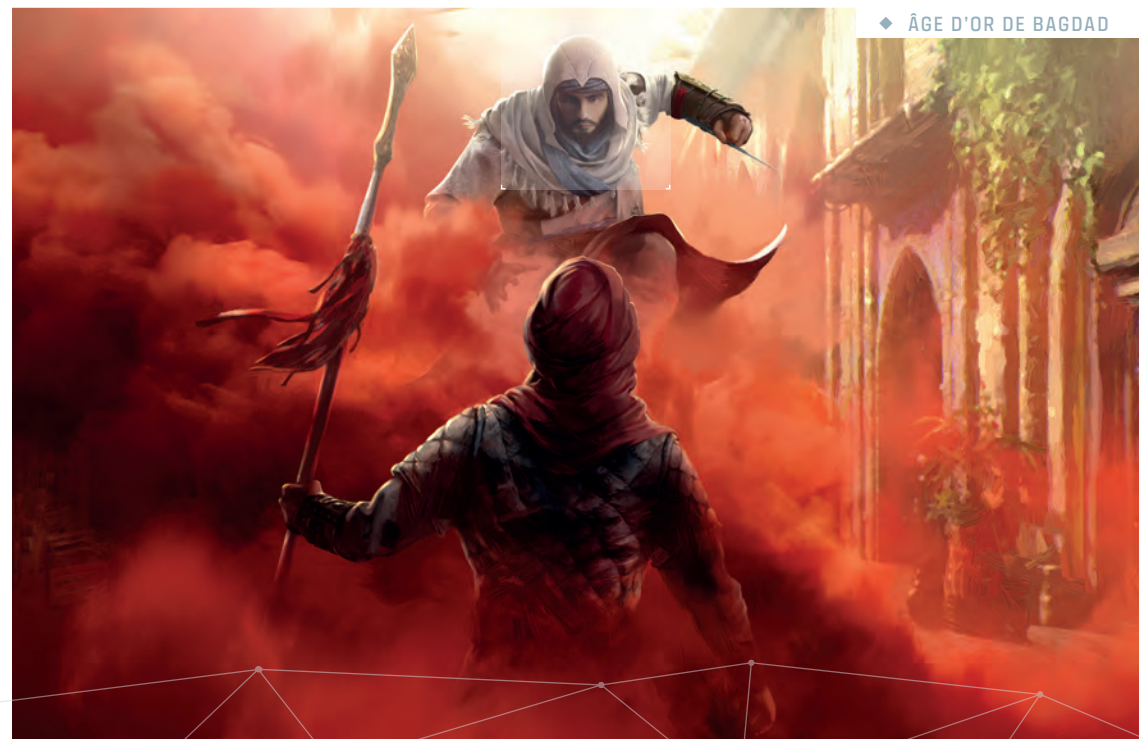


FICHES DE TÉMOINS

Comme expliqué précédemment, lorsque votre Descendant se connecte à l'Animus, il n'est plus entièrement lui-même : il se synchronise avec les souvenirs de quelqu'un d'autre et se dépouille de son identité contemporaine pour en adopter une autre.

En ce qui concerne les règles du jeu, lorsque vous entrez dans une simulation, vous devez remplacer les caractéristiques de votre fiche de Personnage par celles du Témoin que vous interprétez dans la séquence de l'Animus, qu'il s'agisse d'un Ancêtre auquel vous êtes apparenté ou d'un Écho.

L'opération est simple. Le paquet de Réseau d'Animi contient des Témoins à utiliser lorsque vous jouez des séquences de simulation qui se déroulent à chaque Période explorée dans le jeu. Elles sont censées recouvrir votre fiche de Personnage (les cartes de Réseau d'Animi sont téléchargeables sur le site arkhane-asylum.fr). Tous les Dossiers de Personnage inclus à partir de la page 111 sont conçus pour présenter deux versions de chaque fiche de Personnage, une pour la période moderne et l'autre pour la simulation.



LES QUATRE APPROCHES

« Pas de temps à perdre. Je vais devoir opter pour une approche directe. Je ne vois pas d'autre solution. »

– CONNOR

Les pages qui suivent présentent en détail les principaux atouts de votre personnage, les 4 **Approches**, en vous donnant toutes sortes d'exemples qui vous aideront, vous et le Lecteur, à choisir la plus appropriée lorsque vous devrez effectuer des **tests d'Approche**.

Tests d'Approche
(cf. page 60).

▶ ACTION

L'Approche **Action** correspond aux situations privilégiant les réflexes et le sang-froid, où la meilleure solution à un problème consiste à intervenir franchement et rapidement, quand bien même vous vous exposez aux menaces et aux dangers.

Se battre, conduire des voitures dans des ruelles étroites, courir à toutes jambes sur les toits, s'exposer à des températures ou des efforts extrêmes, etc.



THIAGO (LECTEUR) : [...]

Tes poursuivants parviennent à grimper sur le métro et se lancent à tes trousses pistolet au poing. Cela dit, la rame va trop vite et commence à osciller, produisant une gerbe d'étincelles dans un assourdissant crissement de métal. L'un de tes adversaires perd l'équilibre et tombe, tandis que les autres sont occupés à éviter de subir le même sort, ce qui te laisse une chance d'agir...

CHRIS (JACOB FRYE, ANCÊTRE) :

Parfait ! Je me jette sur le plus proche. Ensuite, canne à la main et lame secrète dégainée, j'essaie de les éliminer tous avant qu'ils ne reprennent leurs esprits...

◆ RÉVOLUTION INDUSTRIELLE



► DISCRÉTION

L'Approche **Discrétion** s'applique aux situations privilégiant la furtivité et le secret, où l'objectif principal consiste à éviter de faire du bruit, de se faire voir ou de laisser une trace de votre passage.

Esquiver les lasers d'un système de sécurité, voler le badge d'un concierge au passage, se faufiler ni vu ni connu par une entrée surveillée, se cacher aux yeux des sentinelles, utiliser la lame secrète contre une cible qui ne vous voit pas venir, etc.



ANDREA (LECTRICE) : [...] Tu as remonté la trace des Templiers depuis un long passage secret jusqu'à une pièce, dans laquelle tu aperçois Sir David Brewster, affairé à une machine, s'efforçant de charger et d'activer un Fragment d'Éden.

LUIZ (EVIE FRYE, ANCÊTRE) : Je me faufile, silencieuse comme un chat. Est-ce que je vois un échafaudage ou une autre position surélevée ?

ANDREA (LECTRICE) : Oui. Tu aperçois une charpente métallique juste au-dessus.

LUIZ (EVIE FRYE, ANCÊTRE) : Bien. Je me glisse hors des ombres et je l'escalade pour atteindre le balcon situé au-dessus du scientifique.

◆ RÉVOLUTION INDUSTRIELLE



▶ INTELLECT

L'Approche **Intellect** correspond aux situations privilégiant l'intelligence et les perceptions, où il faut disposer d'une certaine concentration, d'une acuité mentale particulière ou d'une expertise spécifique pour arriver à vos fins.

Analyser le théâtre d'un crime, se remémorer un savoir ancien spécifique, chercher une porte secrète, saboter le moteur d'un camion, etc.



MAX (LECTEUR): Tu es monté au sommet du bâtiment et tu vois toute la place de Notre-Dame, ainsi que la guillotine installée au centre. Le plan des Templiers, qui consiste à se débarrasser du roi, est sur le point de se révéler. Sous tes yeux, on fait descendre Louis XVI d'une calèche et on le pousse vers la guillotine. François-Thomas Germain est certainement quelque part en bas. Il faut que tu le trouves pour le tuer.

MATHIEU (ARNO DORIAN, ANCÊTRE): Bon, puisque mes alliés sont prêts et se sont mêlés à la foule, je cherche d'abord Germain, mais je localise aussi tous les fichus gardes qui patrouillent sur la place. J'aimerais aussi vérifier que je dispose d'un itinéraire dégagé pour m'enfuir au cas où ça tournerait mal. Bref, j'examine chaque millimètre de la place!

◆ RÉVOLUTION FRANÇAISE



► SOCIAL

L'**Approche Social** correspond aux situations privilégiant le charisme et la clairvoyance quand l'objectif consiste à parler avec quelqu'un, qu'il s'agisse d'accaparer l'attention de l'interlocuteur, de lui soutirer des informations ou de le persuader.

Bluffer pendant une transaction risquée, pousser quelqu'un à révéler des informations précieuses, divertir un public, galvaniser une foule pour qu'elle se rebelle contre ses oppresseurs, etc.



CLAUDIA (LECTRICE) : Olaf, le chef de la compagnie de mercenaires, t'accueille avec tous les honneurs, toi et ton groupe, en vous invitant au banquet et en s'assurant que vos coupes soient toujours pleines. Il persiste toutefois à refuser d'évoquer la proposition que tu es venue lui faire, apparemment plus intéressé par les hommes qui jouent à l'orlog dans le hall, puisqu'il commente le moindre de leurs jets de dés.

ANTONIO (EIVOR, ANCÊTRE) : Eivor vide le dernier verre et se lève en tapant du poing sur la table près du chef. Elle crie d'une voix tonitruante qu'elle défie Olaf à l'orlog ! Je cherche à créer une situation où Olaf pourra baisser la garde et me laissera parler du marché que je suis venue lui proposer pendant la partie.

◆ ÂGE DES VIKINGS

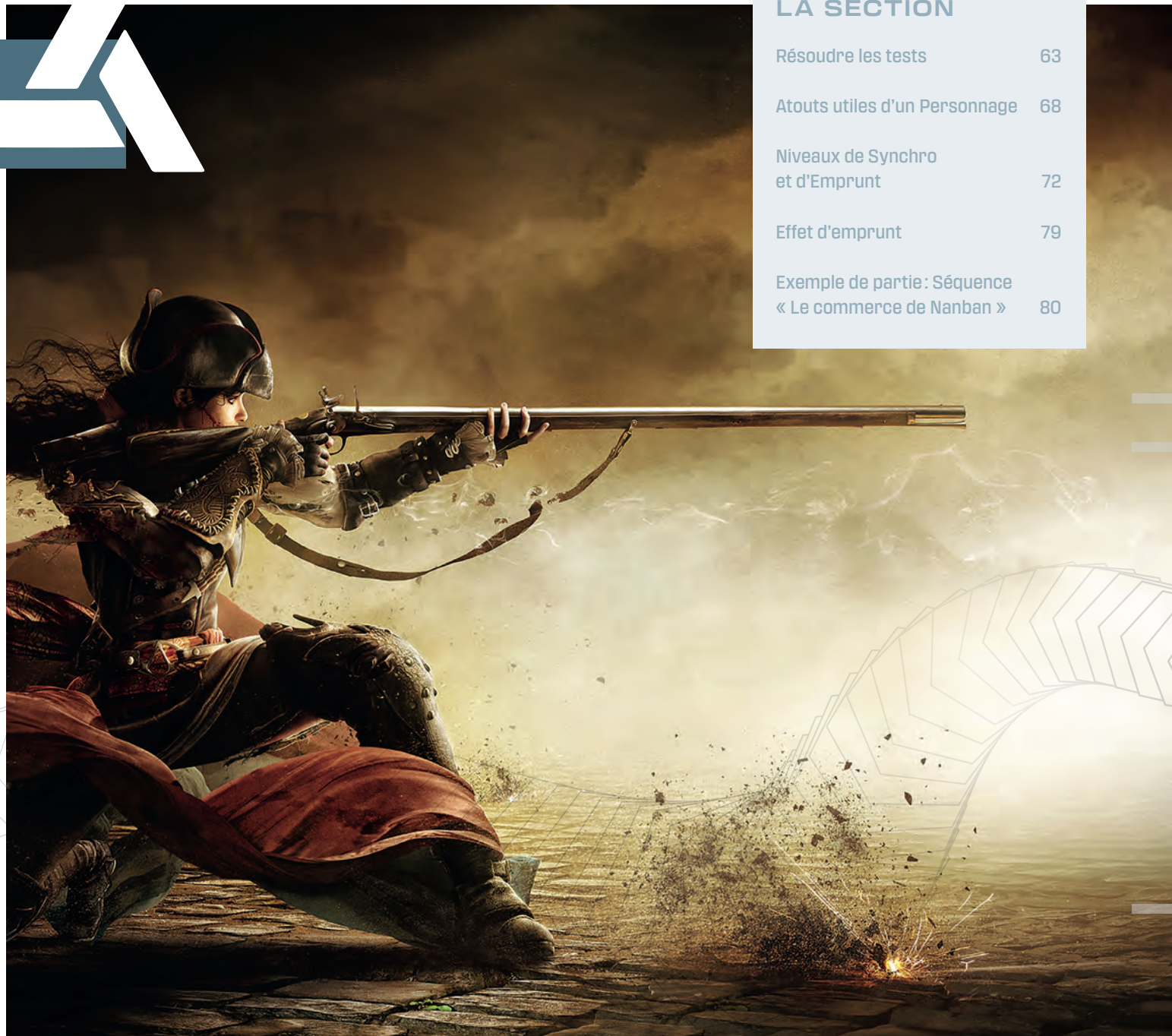


SECTION 3-0

LE MATCH SYSTEM

« J'aspire à la liberté et à l'indépendance, non pour moi-même, mais pour ceux qui se voient privés de ces droits fondamentaux. Je suis leur bouclier, leur épée et leur seul espoir. »

— Aveline de Grandpré



CONTENU DE LA SECTION

Résoudre les tests	63
Atouts utiles d'un Personnage	68
Niveaux de Synchro et d'Emprunt	72
Effet d'emprunt	79
Exemple de partie : Séquence « Le commerce de Nanban »	80

Le Match System repose sur un ensemble de dés à 6 faces spéciaux. Chacune des faces des dés comprend un symbole différent. Sur quatre des faces figurent les symboles des Approches, tandis que les deux dernières affichent les icônes d'**Abstergo** et du **Crédo**.

Si vous ne disposez pas des dés spéciaux du JDR *Assassin's Creed*, vous pouvez vous servir de dés à six faces ordinaires, en faisant correspondre chaque résultat à un symbole, comme indiqué ci-dessous.



▶ TESTS APPROCHE

Structure de la partie
(cf. page 22).

Comme **expliqué précédemment**, lorsque le Lecteur ignore quelles conséquences auront vos actes dans une scène, vous risquez de devoir effectuer un **test d'Approche**.

Dans le JDR *Assassin's Creed*, c'est surtout le cas face à un **Défi**, une situation critique que vous devez surmonter pour réaliser un **objectif clef** pendant une séquence.

Quelle que soit la raison qui entraîne un test d'Approche, vous devez suivre les étapes suivantes :

1. Déterminez la **difficulté d'Approche** utilisée lors du test : **Action**, **Discretion**, **Intellect** ou **Social**.
2. Lancez les 6 dés.
3. Après le jet de dés, si vous disposez de **dés bonus**, vous pouvez décider d'en lancer 1 ou plusieurs, pour ajouter le résultat à celui que vous avez déjà obtenu.
4. Comparez le nombre final de symboles de l'Approche choisie à la difficulté annoncée pour connaître le résultat du test.

En général, votre intention et les circonstances qui entraînent le **test d'Approche** devraient vous permettre de choisir aisément quelle Approche adopter.

Par exemple, si vous souhaitez attaquer un garde ennemi pour l'éliminer, sans aucune description supplémentaire, il peut aussi bien s'agir de l'**Approche Action** que de l'**Approche Discretion**. Dans ce cas, vous devez plutôt vous interroger sur votre intention principale : cherchez-vous à éliminer le garde à tout prix sans vous soucier des conséquences, quitte à utiliser votre mitraillette pour massacrer tout le monde ? Ou préférez-vous vous en débarrasser silencieusement, sans vous faire remarquer ni attirer l'attention des patrouilles ? Dans le premier cas, vous adoptez l'**Approche Action** dans le cadre de cette scène. Dans le second, c'est plutôt l'**Approche Discretion** qui s'impose.

Dans les (rares) cas ambigus, nous vous suggérons de discuter avec le Lecteur et les autres joueurs pour parvenir à une décision commune. Au cas où cette méthode ne permettrait pas d'aboutir à un accord, c'est au Lecteur de trancher en s'efforçant de tenir compte de tous les éléments qui interviennent.

Rappelez-vous toutefois que vous n'avez pas à effectuer de **test d'Approche** chaque fois que vous faites ou dites quelque chose pendant une scène. Vous ne devriez lancer les dés que quand vos capacités et votre entraînement sont sérieusement mis à l'épreuve.



◆ GRÈCE ANTIQUE

▶ TESTS DE RÉACTION

Un **test de Réaction** est un **test d'Approche** provoqué par une menace inattendue décrite par le Lecteur et qui met en péril vos projets actuels.

Par exemple, une voiture surgit en dérapant et menace de vous renverser, un garde vous arrête pour vous demander des papiers que vous ne possédez pas, une alarme entame un compte à rebours au terme duquel vous devez entrer un code sur un clavier pour éviter qu'une porte ne se verrouille, etc.

Lorsqu'une menace de ce genre se présente, vous avez toujours droit à un **test de Réaction** dans le but de neutraliser ou d'atténuer ses effets. Comme n'importe quel **test d'Approche**, un **test de Réaction** tient compte de tous les atouts ou compétences que vous possédez normalement, et vous êtes libre de choisir la difficulté d'Approche que vous considérez comme appropriée. Là encore, les circonstances devraient orienter facilement votre choix.

Revers
(cf. page 65).

Toutefois, compte tenu de la nature soudaine et inattendue de la menace qui provoque le **test de Réaction**, vous êtes forcé d'agir sur-le-champ, en situation de désavantage. Du point de vue des règles, si vous obtenez au moins 1 résultat **Abstergo**, un **revers** se produit, que vous ayez réussi ou échoué, et que votre Approche soit gênée ou non.



RÉSoudre LES TESTS

Pour résoudre un **test d'Approche**, lancez les dés: pour le réussir, vous devez obtenir un certain nombre de symboles correspondant à l'Approche en question. Par exemple, si vous tentez un **test d'Approche Discrétion**, vous devez obtenir des **symboles Discrétion**.

On qualifie les dés affichant le symbole désiré de **correspondances**. Pour réussir un test, vous devez obtenir un nombre de correspondances **supérieur ou égal** à la difficulté d'Approche choisie.

Plus précisément, lorsque vous effectuez un **test d'Approche**, vous pouvez obtenir divers résultats qui vont de la réussite à l'échec, et peuvent comprendre des revers inattendus.

- > **RÉUSSITE**. Si le nombre de correspondances obtenu au test est **égal** à la Difficulté d'Approche, vous réussissez et récoltez les fruits de ce succès.
- > **RÉUSSITE AVEC MAJORATION**. Si votre test comprend un nombre de correspondances **supérieur** à la difficulté, vous pouvez obtenir une **majoration gratuite**.
- > **ÉCHEC**. Si le nombre de correspondances est **inférieur** à la Difficulté d'Approche, vous échouez et devez cocher la case **gêne** correspondant à l'Approche que vous venez d'utiliser. Si elle est déjà cochée, vous devez choisir une autre Approche qui ne l'est pas encore. Si toutes vos Approches sont gênées, vous êtes **Brisé**.

Majoration gratuite
(cf. page 67).

Brisé (cf. gênes, page 64).

Revers! Si votre Approche est **gênée** et que vous obtenez au moins 1 résultat **Abstergo**, un **revers** se produit, que vous ayez réussi ou échoué à votre test.

Revers (cf. page 65).

▶▶ GÊNES

Comme indiqué précédemment, si vous échouez à un test d'Approche, vous devez **cocher** la case « gène » correspondant à l'Approche utilisée sur votre fiche de Personnage, ou une autre si celle-ci l'est déjà.

Une gène représente une source d'inconfort, d'embarras, voire une blessure qui vous **handicape** dès que vous faites quoi que ce soit nécessitant un test de l'Approche correspondante. Par exemple, une gène cochée dans l'Approche **Intellect** peut représenter une commotion cérébrale, tandis qu'une gène en Approche **Social** indique un œil au beurre noir, ou une apparence particulièrement débraillée.

> PERSONNAGES BRISÉS

Si vous ratez un test d'Approche alors que vous avez coché une gène dans chacune des 4 Approches, vous êtes **Brisé** :

- > Si vous jouez une séquence à l'époque contemporaine, vous perdez connaissance, vous êtes hébété ou neutralisé d'une façon ou d'une autre. Vous vous retrouvez à la merci de vos ennemis, à moins que vos coéquipiers ne puissent vous aider ou vous conduire en lieu sûr.
- > Si vous jouez une séquence de simulation (surtout en tant qu'Ancêtre), le Lecteur doit déterminer si un événement semblable à ce qui est décrit ci-dessus est compatible avec le fragment de mémoire en cours ou si vous vous retrouvez momentanément **désynchronisé**. Dans ce cas, vous quittez la scène et revenez avec un niveau de Synchro diminué d'un cran au début de la scène suivante.

Désynchronisé
(cf. page 78).







CONFIDENTIEL : ACCÈS RESTREINT

Les règles permettant de se remettre des gènes figureront dans le livre de règles complet.

▶▶ REVERS

Dès que vous obtenez au moins 1 résultat **Abstergo** lors d'un test d'Approche gênée ou lors d'un **test de Réaction**, un revers narratif inattendu affecte l'issue de votre action. Peu importe que le résultat soit un succès ou non : vous réussissez, **mais** un événement imprévu se produit, ou vous échouez **et** un événement imprévu se produit.

Le nombre de symboles **Abstergo** détermine le niveau de complexité, de risque ou de danger associé au revers. Il existe par conséquent des revers **bénins** et **graves**.

- >  ou   Si vous obtenez 1 ou 2 résultats **Abstergo**, vous déclenchez un **revers bénin**.
- >    Si vous obtenez au moins 3 résultats **Abstergo**, vous déclenchez un **revers grave**.

Les revers graves et bénins diffèrent essentiellement par l'impact narratif qu'ils exercent sur une scène. Les revers bénins infligent de petits désavantages à un ou plusieurs personnages. Ce sont des obstacles narratifs qui peuvent retarder temporairement la réalisation d'un objectif. Les revers graves entraînent quant à eux des conséquences plus dramatiques, voire des désavantages sérieux, susceptibles d'altérer énormément la scène en cours.

NOTE : la séance d'initiation (cf. page 86) comprend plusieurs exemples de revers.



◆ GUERRE D'INDÉPENDANCE DES ÉTATS-UNIS

▶▶ INVOQUER DES MAJORATIONS

Votre difficulté d'Approche indique combien il vous est difficile d'accomplir une action dans des circonstances ordinaires. Parfois, le Lecteur peut estimer que votre Approche telle que vous la décrivez entraîne une opposition plus tenace.

- > En termes de jeu, quand le Lecteur juge que vous avez les yeux plus gros que le ventre, il peut **invoquer une majoration** et ajouter 1 à votre difficulté d'Approche et parfois 2 dans les cas les plus difficiles, avant le jet de dés.

Une majoration peut s'appliquer parce que le Lecteur considère que vous décrivez une opération *particulièrement difficile ou complexe*, ou bien encore parce que vous *placez volontairement la barre plus haut* pour obtenir un avantage supplémentaire par rapport à un jet standard. Dans le second cas, vous devez clairement spécifier le bénéfice supplémentaire que vous octroiera la majoration en cas de succès.

EXEMPLES OÙ UNE MAJORATION S'IMPOSE : tenter de séduire un sénateur vétéran de l'arène diplomatique et capable de flairer des tactiques de flirt à un kilomètre; essayer d'ouvrir un coffre de banque d'un modèle très récent qui met à l'épreuve vos talents de cambrioleuse; soustraire des informations à un individu en bavardant lors d'une soirée tout en observant le trajet des patrouilles dans tout le bâtiment.

RICKY (DESCENDANT) : *Je veux me débarrasser de cette garde avant que l'alarme ne se déclenche. Lectrice, est-il possible de l'assommer sans salir son uniforme ? Il me serait bien utile par la suite.*

JULIA (LECTRICE) : *Bien sûr, mais l'opération nécessitera 1 majoration dans ce cas.*

RICKY (DESCENDANT) : *Parfait. Je tente ma chance !*

JULIA (LECTRICE) : *Ta difficulté d'Action est de 2, donc ta difficulté d'Approche majorée se monte à 3 pour ce test.*

≡ LIGNE TEMPORELLE
EN COURS D'ANALYSE...



◆ RÉVOLUTION INDUSTRIELLE

> MAJORATION GRATUITE

Une **majoration gratuite** se produit lors d'un test particulièrement réussi, où vous obtenez au moins 2 correspondances en plus de celles requises (majorations comprises).

- > Vous bénéficiez de 1 majoration gratuite pour chaque tranche de 2 correspondances obtenues en plus de celles requises.

Un tel résultat vous octroie un avantage imprévu en plus de l'issue bénéfique du test. Vous êtes libre de suggérer de quoi il s'agit dans le cadre de la fiction, à moins que vous ne préfériez demander au Lecteur de le définir en fonction des circonstances. Quoi qu'il en soit, l'avantage obtenu ne peut excéder un effet qui aurait nécessité 1 **majoration** avant le jet de dés.

NOTE : *il est possible d'obtenir plusieurs majorations lors d'un même test d'Approche, en associant diverses méthodes. Par exemple, un test d'Approche pourrait voir sa difficulté augmenter de 2 parce que le Lecteur juge l'action entreprise très ardue et que le joueur a volontairement placé la barre plus haut en demandant un avantage supplémentaire. Une majoration gratuite pourrait encore s'y ajouter (après le jet de dés) si le résultat du test dépasse de 2 correspondances la difficulté majorée.*

RICKY (DESCENDANT) : *Comme il pleut, tu as ajouté 1 majoration à ma difficulté d'Approche de 2, pour une difficulté d'Approche de 3. J'ai obtenu 3 correspondances d'Action et 2 résultats Crédo. Comme j'avais activé mon arbalète emblématique, la Vieille Betsy, ainsi que mon trait Tireur d'élite, tous deux comptent comme des correspondances. Ce qui m'en fait 5 en tout, c'est ça ?*

Ricky a activé un **équipement emblématique** et un **trait**, voir page 70 pour en savoir plus.

JULIA (LECTRICE) : *Parfait. Tu obtiens donc 2 correspondances de plus que la difficulté de 3. Tu atteins donc la difficulté d'Approche et obtiens une majoration gratuite !*

ATOOUTS UTILES D'UN PERSONNAGE

La grande majorité des éléments qui figurent sur la fiche d'un Descendant ou d'un Témoin ne sert pas qu'à le décrire : vous pouvez les utiliser pour affecter vos chances de réussites et ainsi arriver plus facilement à vos fins.

Synchro ou Emprunt
(cf. page 72).

On qualifie collectivement ces éléments d'**atouts**, et vous pouvez les *activer* pour obtenir divers avantages lors d'un test d'Approche, voire pour influencer vos niveaux de **Synchro** ou d'**Emprunt**.

- Pour faire intervenir vos atouts en jeu, c'est simple : il vous suffit de choisir un atout adapté à la situation et de l'intégrer de façon cohérente à la description de votre **Approche** pour la scène.

Vous pouvez intégrer un atout à votre description de façon *explicite* ou *implicite*, comme vous préférez, ou en fonction de votre style de jeu.

Par exemple, vous pouvez activer votre trait Agilité de façon implicite, en déclarant tout simplement que vous « *rampez habilement pour vous faufiler derrière le bandit* ». Vous pouvez aussi mentionner directement le trait de votre personnage, et annoncer : « *Mon personnage exploite son Agilité et se faufile discrètement derrière des caisses.* »

Ces deux descriptions sont tout à fait acceptables à condition de rester cohérent avec la scène en cours. Le plus important, c'est que tous les joueurs à la table se sentent à l'aise, libres de décrire ce que font leurs personnages d'une façon confortable pour eux.

▶ ACTIVER VOS ATOOUTS

Cette section présente les différents types d'atouts que vous pouvez exploiter pendant la partie, la façon de les activer et les effets qu'ils exercent.

Le nom, la description et les langues que connaît un personnage tombent sous le sens : inutile de recourir à des règles spécifiques pour expliquer leur utilisation dans le cadre du jeu de rôle. La pratique d'une langue étrangère permet à un Descendant de lire un document, tandis que l'aspect séduisant d'un autre peut lui permettre de participer à une soirée très select. Le recours à la citation, à l'équipement, à l'équipement emblématique, aux traits et à l'entrave est détaillé dans les paragraphes suivants.

> CITATION

Vous pouvez activer l'atout citation de votre personnage une fois par séquence pour regagner 1 dé bonus dépensé.

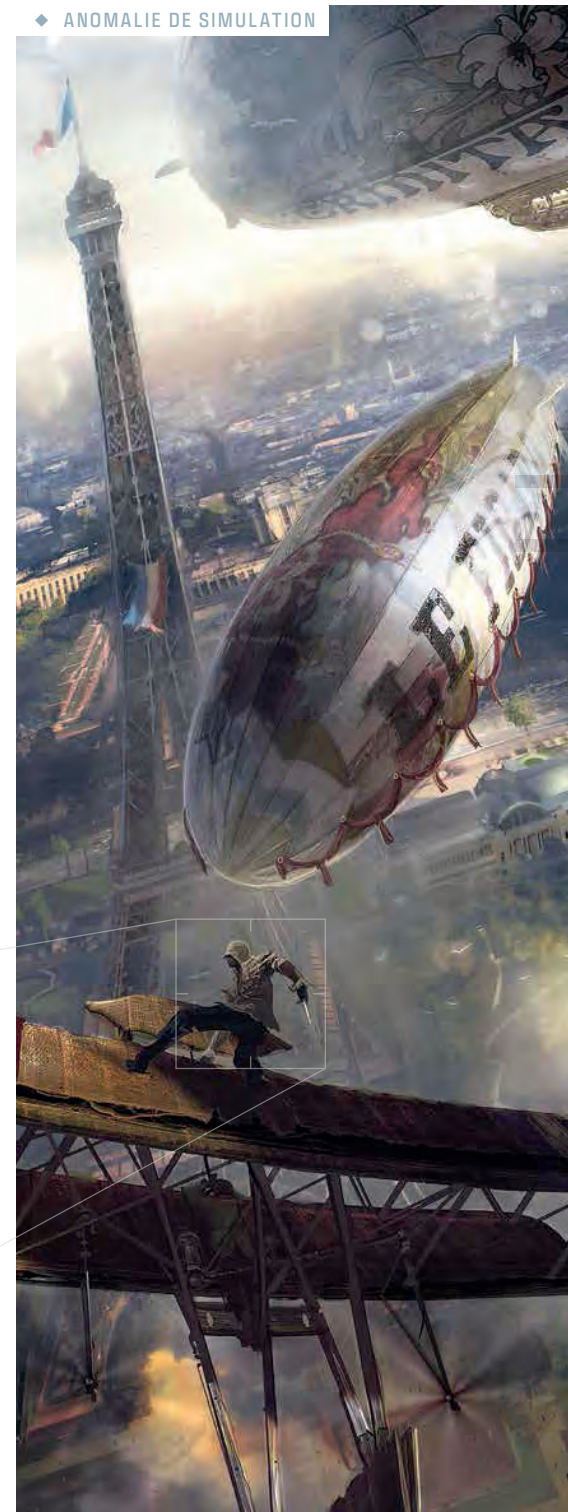
Pour activer votre citation, vous devez entreprendre une action qui en incarne le sens, ou la faire prononcer telle quelle par votre personnage au moment idéal, dans une situation appropriée.

COHÉRENCE

L'activation des atouts est limitée par la cohérence de la fiction. Pour pouvoir activer des atouts, il faut que leur usage semble plausible et logique dans le cadre de la scène en cours. Comme toujours, discutez-en avec les autres joueurs et le Lecteur en cas de doute.

Ainsi, tout le monde est synchronisé.

◆ ANOMALIE DE SIMULATION



> ÉQUIPEMENT

Vous pouvez activer un objet de votre équipement quand la situation s'y prête, ce qui vous autorise à réaliser des actions spécifiques. Par exemple, un revolver permet de tirer sur vos ennemis, tandis que vous pouvez utiliser un briquet pour mettre le feu à une tente ou prendre contact avec quelqu'un à un arrêt de bus en lui offrant d'allumer sa cigarette.

EMPLACEMENTS D'ÉQUIPEMENT VIDES

Avec l'accord du Lecteur, vous pouvez remplir un emplacement d'équipement vide de votre fiche de Personnage à n'importe quel moment, en y notant un objet que vous pourriez raisonnablement posséder ou récupérer à l'instant.

CHANGER D'ÉQUIPEMENT ET OBJETS TEMPORAIRES

Au début de chaque nouvelle séquence, vous pouvez échanger n'importe quel objet ordinaire en votre possession (mais pas l'équipement emblématique) contre un autre, dans les limites ordinaires de la logique.

En outre, avec l'accord du Lecteur, vous pouvez récupérer des objets découverts dans un lieu sans considérer qu'ils font partie de votre équipement. Il s'agit d'accessoires temporaires que vous pouvez utiliser jusqu'à la fin de la séquence en cours ou jusqu'à ce que vous vous en débarrassiez. Comme toujours, ajouter un objet temporaire doit respecter la cohérence de la situation et le bon sens.

> ÉQUIPEMENT EMBLÉMATIQUE ET TRAITS

Avant de réaliser un **test d'Approche**, vous pouvez activer 1 ou plusieurs traits, ainsi que 1 ou plusieurs objets de votre équipement emblématique. Dans ce cas, chaque trait ou élément d'équipement emblématique activé vous donne le droit de considérer 1 résultat **Crédo** comme une correspondance.

NOTE : *chaque objet de l'équipement emblématique peut également servir dans le monde de jeu comme un élément d'équipement ordinaire.*

> ENTRAVE

Vous pouvez activer votre entrave pour améliorer de 1 cran le **niveau de Synchro** de votre Témoin ou le **niveau d'Emprunt** de votre Descendant.

Pour intégrer l'entrave de votre personnage à la narration, vous devez expliquer comment elle fait surgir un obstacle inattendu pour vous ou pour toute l'équipe durant la scène. Par exemple, vous pourriez activer l'entrave *Justice* d'Ezio Auditore en décrivant comment, lors d'une mission secrète, vous révélez votre présence à l'ennemi afin d'empêcher l'exécution d'un innocent.

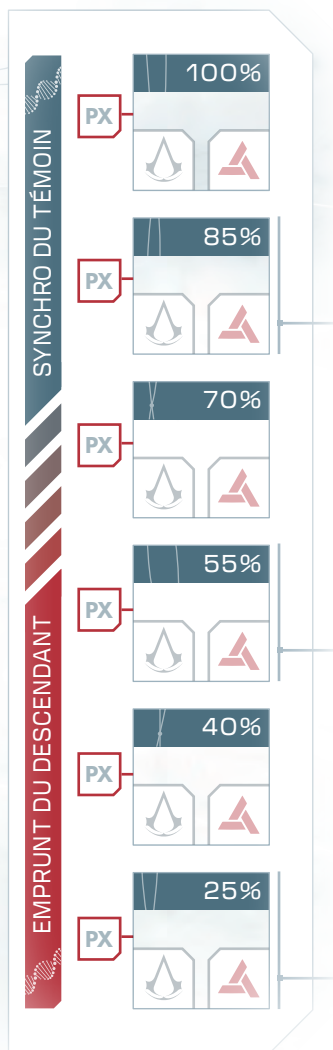
Niveaux de Synchro et d'Emprunt (cf. page 72).



NIVEAUX DE SYNCHRO ET D'EMPRUNT

« Vous avez adopté toutes les compétences d'Ezio. Le niveau d'assimilation est fantastique. Encore un jour ou deux, et nous en aurons terminé. »

— LUCY STILLMAN À DESMOND MILES



Les niveaux de **Synchro** et d'**Emprunt** de votre personnage représentent respectivement la synchronisation de votre Témoin avec un souvenir ancestral lorsque vous êtes dans l'Animus, et l'étendue de *l'effet d'emprunt* dont bénéficie votre Descendant moderne, ce qui lui permet de développer dans sa vie réelle les mêmes compétences qu'un Ancêtre dont il a exploré la mémoire.

- > Le niveau de Synchro de tous les Témoins augmente de 1 cran chaque fois qu'ils accomplissent un **objectif clef** pendant une séquence de simulation.
- > De la même façon, leur niveau d'Emprunt augmente lorsque les Descendants accomplissent un **objectif clef** pendant une séquence moderne.

Les niveaux de Synchro et d'Emprunt ont 6 étapes : 25 %, 40 %, 55 %, 70 %, 85 % et 100 %. Notez votre niveau de Synchro ou d'Emprunt en cochant la case correspondante de votre fiche de Personnage au crayon.

OBJECTIFS CLEFS

Chaque séquence comprend au moins un objectif à atteindre pour les personnages. Ces objectifs peuvent être définis par le Lecteur, à moins qu'ils ne figurent déjà dans une aventure du commerce. Consultez la page 96 pour en savoir plus.

Les personnages qui passent à un nouveau niveau de Synchro ou d'Emprunt gagnent 1 dé bonus et débloquent une nouvelle compétence aux étapes intermédiaires.

- > Vous pouvez dépenser chaque dé bonus pendant une séquence pour l'ajouter à un **test d'Approche** après un jet de dés (mais vous devez toutefois choisir combien de dés bonus vous utiliserez avant de les lancer).
- > Chaque fois que vous débloquent un emplacement de carte Compétence, vous pouvez y placer 1 de vos 3 cartes Compétence choisies, chacune décrivant une capacité très particulière.

Activer les cartes Compétence (cf. page 76).



Si vous disposez d'un ensemble de dés *Assassin's Creed* complet, vous pouvez utiliser les dés bonus pour représenter vos niveaux de Synchro et d'Emprunt, comme expliqué à la page 75 (« Noter vos niveaux de Synchro et d'Emprunt »).

≡ LIGNE TEMPORELLE
EN COURS D'ANALYSE...

► DÉS BONUS

Les dés bonus constituent une ressource supplémentaire qui vous permet d'accroître vos chances de succès lors d'un test. Comme expliqué plus haut, vous recevez des dés bonus lorsque votre niveau de Synchro ou d'Emprunt augmente.

Chaque fois que vous effectuez un test d'Approche, après avoir vu le résultat, vous pouvez lancer des dés bonus à prendre parmi ceux dont vous disposez. Vous devez choisir le nombre de dés utilisés avant de les lancer.

Les dés bonus utilisés sont considérés comme dépensés, et on ne peut plus les lancer avant la séquence suivante (on les considère toujours comme dépensés si le Lecteur estime que deux séquences se suivent directement dans le cadre du récit).

Le fonctionnement des dés bonus fonctionne différemment selon que l'on joue une séquence de simulation ou une séquence moderne.

> DÉS BONUS EN SIMULATION

Lors d'une simulation, la dépense de dés bonus représente le fonctionnement de l'Animus, qui corrige activement la séquence afin de la faire concorder avec le déroulement des événements tel qu'il est enregistré dans la mémoire génétique.

- > En termes de jeu, l'usage de dés bonus en simulation obéit précisément aux règles définies plus haut.

Lors d'une séquence moderne, l'utilisation des dés bonus s'accompagne d'un certain nombre de spécificités.

> DÉS BONUS À L'ÉPOQUE MODERNE

Lors d'une séquence moderne, la dépense de dés bonus représente la façon dont vous exploitez la mémoire de vos Ancêtres au moyen de l'effet d'emprunt (cf. page 79). L'effet d'emprunt pousse les souvenirs génétiques de votre Ancêtre à déborder sur les vôtres, vous permettant temporairement d'assimiler ses capacités en améliorant radicalement les vôtres afin d'accroître vos chances de surmonter des défis ardu.

- > En termes de jeu, pour dépenser des dés bonus lors d'une séquence moderne, vous devez activer l'un des atouts de votre Ancêtre, à choisir parmi ses traits, son équipement emblématique et sa citation, exactement comme quand vous activez ceux de votre Descendant.
- > Si vous activez un trait ou un équipement emblématique, vous considérez en outre 1 résultat **Crédo** obtenu comme une correspondance.

NOTER VOS NIVEAUX DE SYNCHRO ET D'EMPRUNT

Pour montrer qu'un dé bonus est disponible, posez-le sur la barre qui figure au centre de votre fiche de Personnage, face **Crédo** visible. Une fois que vous l'avez dépensé, vous pouvez le retourner face **Abstergo** visible à la place. Rappelez-vous que lorsque vous activez votre citation lors d'une scène, vous pouvez retourner un dé dépensé face **Crédo**. Si vous n'avez pas accès aux dés *Assassin's Creed* personnalisés, vous pouvez utiliser des dés standard, ou simplement garder une trace de vos dés supplémentaires en cochant les symboles **Crédo** et/ou **Abstergo** sur la barre de Synchro et d'Emprunt.

Dépenser des dés bonus n'affecte pas les avantages conférés par les niveaux de Synchro ou d'Emprunt atteints.



▶ ACTIVER DES CARTES COMPÉTENCE

Lorsque vous passez aux étapes 25 %, 55 % et 85 % de votre niveau de Synchronisation ou d'Emprunt, vous débloquez une des cartes Compétence de votre personnage. Vous pouvez la placer sur votre fiche de Personnage, et ses effets s'activent alors pour le reste de la partie.

Les effets décrits sur chaque carte Compétence peuvent être narratifs et/ou mécaniques. Les effets narratifs introduisent des éléments de jeu qui vous permettent de décrire les actions de votre personnage en tenant compte de nouvelles capacités spécifiques (par exemple, Vision d'aigle peut l'autoriser à repérer des ennemis dans le secteur sans effectuer de **test d'Intellect**). Les effets mécaniques, eux, fournissent des éléments qui influent directement sur les **tests d'Approche** en vous permettant de relancer les dés, de considérer certains résultats particuliers comme des correspondances, etc.

CONFIDENTIEL : ACCÈS RESTREINT

Vous trouverez les règles complètes associées aux cartes Compétence, à leur sélection et à leur utilisation dans la version finale du jeu de rôle officiel *Assassin's Creed*.

▶ RIEN N'EST VRAI, TOUT EST PERMIS

Lorsque vous entrez dans l'Animus pour participer à une simulation, vous assistez à des événements qui ont déjà eu lieu dans le passé et dont on ne peut altérer l'issue. Comment ce phénomène se traduit-il en mécaniques de jeu ?

En fait, c'est assez simple. Dans le JDR *Assassin's Creed*, les joueurs sont libres de décider ce que font leurs personnages, et par conséquent d'influencer directement l'élaboration des faits sur lesquels ils enquêtent, mais dans la fiction, on considère que leurs personnages suivent le déroulement exact de l'événement passé : ce que les joueurs choisissent de faire pendant le jeu, c'est ce que les Témoins qu'ils incarnent ont fait lors de l'enregistrement du souvenir d'origine.

Le but de l'Animus et de l'enquête sur les souvenirs codés dans l'ADN ne consiste pas à découvrir ce qui s'est passé, mais comment ces événements se sont passés. En d'autres termes, en jouant une séquence de simulation, les joueurs « découvrent » comment les choses se sont produites en les faisant se produire.

▶ OBJECTIFS CLEFS

Jouer avec l'histoire réelle fait partie du charme d'*Assassin's Creed*, mais le but du jeu ne consiste pas à laisser les joueurs modifier des faits historiques connus ou altérer des événements déjà bien établis dans la fiction du jeu.

En pratique, les événements qui doivent forcément se produire dans le jeu sont indiqués sous forme d'objectifs clefs lors d'une séquence de simulation (cf. page 96). Si les joueurs échouent complètement à les réaliser ou agissent de manière à altérer radicalement le cours de l'histoire ou de l'intrigue telle que définie dans le jeu, le Lecteur peut choisir de les désynchroniser de la simulation.



« Malheureusement, lorsque nous cherchons à ouvrir un souvenir, votre esprit renâcle. Vous manquez de l'assurance nécessaire pour endosser l'identité de votre ancêtre. »

— LUCY STILLMAN

Le subconscient d'un individu moderne a tendance à rejeter les souvenirs qu'il ne se rappelle pas avoir vécus réellement, et nécessite donc une acclimatation progressive. Le processus qui consiste à adopter mentalement l'identité de votre Ancêtre s'appelle la **synchro**.

En termes de jeu, chaque fois qu'une séquence de simulation commence, les Descendants qui participent doivent se synchroniser au souvenir génétique exploré. Le résultat de cette harmonisation est leur **niveau de Synchro de départ**.

> DÉSYNCHRONISATION

Les réussites de votre équipe lui permettent de mieux se synchroniser avec les souvenirs génétiques explorés, mais des circonstances défavorables risquent de perturber cette harmonie et de les pousser à se **désynchroniser**.

La désynchronisation d'un Témoin lors d'une séquence de simulation se produit généralement dans l'un de ces 3 cas :

- > Lorsque le Témoin échoue à atteindre un objectif clef de la séquence en cours.
- > À cause de revers spécifiques ou de règles spéciales de la séquence.
- > Lorsque le Témoin est Brisé.

Lorsque la synchronisation d'un Témoin faiblit, son niveau de Synchro diminue de 1 cran. La perte d'un cran de Synchronisation entraîne celle de tous les avantages octroyés par ce niveau (dés bonus et cartes Compétence).

Lorsque le **niveau de Synchro d'un Témoin tombe à 0 %**, il se désynchronise de la scène, subit des bugs et disparaît par intermittence de la réalité virtuelle simulée. On le considère comme Brisé pour le reste de la scène. Au début de la scène suivante, le personnage revient dans l'action avec un niveau de Synchro de 25 %.

EFFET D'EMPRUNT

« Ce que nous vous expliquons, Desmond, c'est que si vous n'y prenez pas garde, vous n'aurez pas besoin de l'Animus pour rendre visite à vos Ancêtres. Ce qui ne serait pas une mauvaise chose à condition que vous puissiez la contrôler. Jusqu'ici, personne n'en a été capable. »

— SHAUN HASTINGS

L'effet d'emprunt est un état psychosomatique entraîné par une exposition prolongée à l'Animus. Quand on ne le contrôle pas, il provoque des hallucinations très réalistes liées aux souvenirs explorés par un individu. Malgré les dangers qu'il représente, les Assassins comme les Templiers se sont livrés à des expériences sur l'effet d'emprunt pour en exploiter certains aspects positifs, et en particulier le déverrouillage du potentiel génétique d'un sujet et l'assimilation des capacités d'un Ancêtre.

- > En termes de jeu, chaque fois qu'une séquence moderne commence, les Descendants participants disposent d'un **niveau d'Emprunt de départ** égal à leur **niveau d'expérience actuel**.

PROGRESSION DU NIVEAU D'EMPRUNT

0 % : c'est à ce niveau que vous commencez la séquence moderne de la séance d'initiation.

CONFIDENTIEL : ACCÈS RESTREINT

Les règles complètes liées aux dés bonus, à leur interaction avec les niveaux d'expérience, et à la différence entre ceux qu'on dépense en simulation ou lors des séquences modernes figureront dans la version complète du jeu de rôle officiel *Assassin's Creed*.



EXEMPLE DE PARTIE : SÉQUENCE « LE COMMERCE DE NANBAN »

Japon, 1558. Un navire marchand portugais quitte la côte de la province d' Owari. Comme souvent, la simulation débute par un éclair blanc et des sons étouffés dont le volume augmente jusqu'à acquérir une stupéfiante clarté. Bientôt retentit une cacophonie de cris, de détonations et de bruits de lames entrechoquées. L'information était donc juste. Les étrangers possèdent les arquebuses que convoite le daimyo Oda Nobunaga.

Isa et Marcela viennent d'entrer dans la séquence de simulation de l'Animus, avec Julia comme Lectrice. Marcela interprète Mochizuki Chiyome, Ancêtre ninja de son personnage moderne, tandis qu'Isa adopte le rôle d'un Écho, le ronin Akira.

MOCHIZUKI CHIYOME Poète et noble, fondatrice d'un groupe de kunoichi. « On enseigne aux kunoichi à triompher avant même d'avoir dégainé la lame. »		
2	ACTION	ÉQUIPEMENT Lame secrète Poison d'amandes Tanto Grappin Tetsubishi (chasse-trappes) Torinoko (pétards)
2	DISCRETION	
2	INTELLECT	
2	SOCIAL	
AGILITÉ AMBITION Chinois, japonais		
		NINJUTSU
		AKIRA Ronin servant sous les ordres d'Oda Nobunaga. « Je mourrai par le sabre. Le mien ou celui de mon ennemi. »
1	ACTION	ÉQUIPEMENT Sabre familial Arc yumi Armure de samouraï Éventail pliable Wakizashi Gourde en bambou
3	DISCRETION	
2	INTELLECT	
2	SOCIAL	
RÉSISTANCE INFLEXIBLE Japonais		
		HONNEUR

JULIA (LECTRICE) : *Le pont de bois grince sous votre poids lorsque vous montez à bord, et les balles sifflent comme des abeilles en colère. Derrière la ligne d'arquebusiers, vous apercevez le commandant du navire ainsi qu'un jeune homme en cape grise qui court vers la chaloupe. Ce dernier ressemble à un prêtre et porte une grande croix dorée émaillée de vert autour du cou. Il est en train de dissimuler quelque chose dans un sac : un coffret doré et brillant, entièrement sillonné de parfaites lignes géométriques. Voilà sans doute la raison pour laquelle la Confrérie vous a envoyé rejoindre Oda Nobunaga dans cette mission.*

*Quoi qu'il en soit, les balles vous passent à quelques centimètres de la tête : en premier lieu, je vais demander un **test de Réaction** à chacun pour ne pas se faire toucher !*

Isa décrit comment Akira court sur le côté en levant un bras couvert d'une armure pour se protéger et en se rendant aussi insaisissable que possible. Marcela explique brièvement le profit que peut tirer Mochizuki de son trait Agilité :

« Mochizuki tire profit de son Agilité et roule derrière des caisses avant même que les ennemis n'aient le temps de braquer leurs armes sur elle. On apprend vite à se mouvoir prestement quand on grandit sans le sou à Nagoya... »

Ce faisant, Marcela active son trait Agilité et peut considérer 1 symbole **Crédo** comme une correspondance sur son **test d'Approche**.

Isa et Marcela s'apprêtent à lancer les dés. Compte tenu de ce qu'elles ont décrit, Isa doit effectuer le **test de Réaction** contre la **difficulté d'Approche Action** de 1 de d'Akira, tandis que Marcela se sert de la **difficulté d'Approche Discrétion** de 2 de Mochizuki.

Isa obtient [     ]

Akira n'obtient aucune correspondance d'**Action** et n'arrive donc pas à se mettre à couvert, offrant toujours une cible facile. Étant donné qu'Isa a raté son **test**, l'**Approche Action** d'Akira subit une **gêne**. En outre, un résultat **Abstergo** est apparu, et comme il s'agit d'un **test de Réaction**, il déclenche un **revers bénin**. Comme Isa a décrit que son Témoin utilisait son armure pour tenter d'éviter les tirs, le Lecteur décide que cet objet s'est abîmé et lui demande de le retirer de l'équipement d'Akira.

Marcela obtient [     ]

Marcela, elle, se révèle plutôt chanceuse : Mochizuki obtient 3 correspondances de **Discrétion** et 1 résultat **Crédo**, qui se transforme en correspondance supplémentaire grâce à l'activation du trait Agilité, pour un total de 4 correspondances. Non seulement Mochizuki réussit à se mettre à couvert, mais elle obtient 2 correspondances supplémentaires que Marcela peut exploiter pour ajouter une **majoration gratuite** à la scène.

JULIA (LECTRICE) : *Splendide jet de dés ! Y a-t-il un avantage narratif que tu souhaiterais introduire dans la scène avec ta majoration gratuite, Marcela ?*

MARCELA (MOCHIZUKI) : *J'aimerais arriver très près de l'homme au coffret, et si possible sans qu'il me remarque. Je le reconnais ? J'ai entendu parler d'hommes à la croix verte dans le secteur ?*

JULIA (LECTRICE) : *Absolument ! Mais tout ne se passe pas sans accroc. Akira se retrouve entouré d'ennemis, essoufflé et peut-être même blessé, mais Mochizuki est parvenue à se réfugier derrière une caisse. Elle reconnaît également le prêtre, un certain João Machado, le bras droit du missionnaire Gaspar Vilela, vétéran de l'ordre militaire de Saint-Benoît d'Aviz, un Templier !*

Pour en revenir à la bataille, les arquebusiers sont en train de recharger. Vos objectifs clefs consistent à voler la cargaison d'armes à feu pour Oda Nobunaga et à récupérer le Fragment d'Éden pour la Confrérie. Quelle Approche adoptez-vous pour la scène ?

ISA (AKIRA) : *C'est le moment de serrer les dents ! Pour préserver ma couverture auprès du daimyo, je sais qu'il nous faut réussir notre attaque... J'imagine qu'un bon nombre de ces Portugais vont devoir mourir. Rien n'est vrai, tout est permis, pas vrai ? *rire* J'attaque avec le **katana** de mon père, traçant de funestes kanjis cramoisis sur le pont.*

MARCELA (MOCHIZUKI) : *Je commence à ramper habilement pour me **faufiler derrière Machado**, silencieuse comme un serpent. Je veux dérober le coffret, mais aussi régler son compte à Machado avec ma **lame d'Assassin**. Je crois que je vais invoquer une **majoration**...*

JULIA (LECTRICE) : *Parfait. Isa, ton **test d'Action** s'accompagne d'un équipement emblématique activé. Marcela, tu effectues donc quant à toi un **test de Discrétion** avec 1 **majoration**. Au fait, tu as 1 équipement emblématique et 1 trait activés.*

En activant l'équipement emblématique **sabre familial**, Isa peut considérer 1 symbole **Crédo** comme une correspondance.

En activant le trait **Agilité**, Marcela peut considérer 1 symbole **Crédo** comme une correspondance. De plus, comme elle active son équipement emblématique **lame secrète**, Marcella considère 1 symbole **Crédo** de plus comme une correspondance.

Invoquer des majorations
(cf. page 66).



Isa (difficulté d'Action gênée 2) obtient



Akira bénéficie de 3 correspondances (2 correspondances d'Action et 1 symbole Crédo, qui se transforme en correspondance supplémentaire grâce à son équipement emblématique) et réussit donc son test d'Action, mais reçoit en outre 3 symboles Abstergo qui déclenchent un revers grave, son Approche Action étant gênée.

Marcela (difficulté de Discrétion majorée 3) obtient



Mochizuki reçoit 3 correspondances (1 correspondance de Discrétion et 2 symboles Crédo, qui se transforment en 2 correspondances supplémentaires grâce à son trait et à son équipement emblématique) et réussit donc dans son approche.

JULIA (LECTRICE) : *Avant que le corps sans vie de Machado ne touche le sol, Mochizuki détient déjà le coffret doré. Elle n'a clairement jamais rien vu de tel, et l'objet hypnotise la ninja un instant. Le capitaine du navire voit une occasion à saisir et plonge par-dessus la rambarde pendant que les deux derniers coups de feu accompagnent les gargouillements des marins qui périssent sous les coups de lame d'Akira. Malheureusement, malgré l'efficacité de votre intervention, l'un des arquebusiers mourants parvient à se traîner jusqu'à un baril de poudre et jette une allumette enflammée à l'intérieur. Je crois bien qu'il va vous falloir effectuer un autre test de Réaction...*

La Lectrice exploite le revers grave déclenché par le jet de dés d'Isa en ajoutant un désavantage narratif qui pousse les joueuses à réaliser un nouveau test de Réaction.





CHARGEMENT
PROGRAMME DE
DETECTION DE NŒUD

CONTENU DE
LA SECTION

Aperçu de la structure de la séquence	89
Séquence de simulation: Lugers et ballerines	94
Séquence moderne: raid d'Abstergo!	103
Et après ?	109

SECTION 4-0

SÉANCE
D'INITIATION

Desmond : Vous paraissez concentrée.

Rebecca : J'étais occupée à intégrer de nouveaux systèmes à Baby. Elle ne peut que s'améliorer.

— Desmond Miles et Rebecca Crane

Cette section contient un chapitre d'initiation destiné à une équipe de 2 à 5 Descendants et comptant une séquence de simulation ainsi qu'une séquence moderne.

Elle est réservée au Lecteur: si les joueurs la lisaient, ils se gâcheraient une partie du plaisir. Elle est conçue pour présenter le monde d'*Assassin's Creed* à votre groupe, tout en vous expliquant comment gérer une partie. Il est recommandé au Lecteur de lire le chapitre entier avant de le jouer.

Ce chapitre représente en outre le prologue de la première campagne du livre *Assassin's Creed – Façonner l'Histoire*, intitulée *Les Épées de Mars*.



▲

Pour ce chapitre d'introduction, il faut qu'un des personnages soit Philip J. Gallagher (cf. Dossiers de Personnage), dont l'ancêtre durant la Période de la Seconde Guerre mondiale, le major Gallagher, fut témoin des événements inclus dans la séquence. Le reste de l'équipe entrera dans la mémoire génétique de Gallagher sous forme d'Échos (cf. Dossiers de Personnage).



APERÇU DE LA STRUCTURE DE LA SÉQUENCE

Les **séquences** sont les blocs de construction des chapitres du jeu, et on peut les comparer aux épisodes d'une série télé. Les séquences qui sortiront dans le commerce comprendront un ensemble de caractéristiques très utiles au Lecteur pour installer les scènes auxquelles il fera participer leurs joueurs.

Séquences (cf. page 22).



Avant de commencer à jouer ce chapitre d'initiation, voyons comme les séquences sont présentées dans le jeu en détail.

► MODERNE OU SIMULATION

Chaque séquence de simulation se déroule durant une Période spécifique recréée au moyen de l'Animus et identifiée par une date spécifique. Les séquences modernes, elles, ont lieu au présent pour les personnages, en l'an 2016.

► TITRE DE LA SÉQUENCE

Ce titre accrocheur met tous les participants dans l'ambiance.

► PÉRIODE

Si la séquence est une simulation, cet aspect indique la date ou l'époque utilisée.

► SITE

La zone géographique où se déroule la séquence.

▶▶ SYNCHRO DE DÉPART

Pour une séquence de simulation, il s'agit du niveau de Synchro de départ de tous les Témoins.

▶▶ DESCRIPTION

Il s'agit d'une brève description du lieu, de la situation actuelle et des raisons pour lesquelles les personnages se trouvent sur place, ainsi que de toutes les données pertinentes en leur possession.

▶▶ OBJECTIFS CLEFS

Les objectifs clefs d'une séquence représentent les buts des personnages. Ces moments essentiels représentent un tournant dans la séquence. Par conséquent, certains comprennent des informations qui ne sont révélées qu'une fois l'objectif atteint et qui font avancer l'intrigue.

Dès que les personnages atteignent un objectif clef, leur niveau d'Emprunt ou de Synchro (selon qu'il s'agit d'une séquence moderne ou de simulation) augmente d'un cran.

> SPÉCIAL

Certains objectifs clefs s'accompagnent de règles spéciales, qui représentent des aspects uniques, propres à la séquence.

⚡ RATER LES OBJECTIFS PENDANT UNE SIMULATION

Si les personnages joueurs ratent un objectif clef pendant la simulation, ils perdent 1 niveau de Synchro, et la simulation s'ajuste pour compléter la séquence. Le Lecteur décrit toutes les conséquences possibles en insérant des bugs, en permettant aux Témoins d'essayer de nouveau ou en intégrant ce qui lui paraît le plus adapté à la scène.

> DÉFIS

Pour atteindre un objectif clef, les personnages doivent en affronter les Défis. Pour ce faire, les joueurs recourent à un ou plusieurs **tests d'Approche**. La nature des Défis varie énormément en fonction des choix que font les joueurs.

Tests d'Approche
(cf. page 60).

DÉFICIENCES

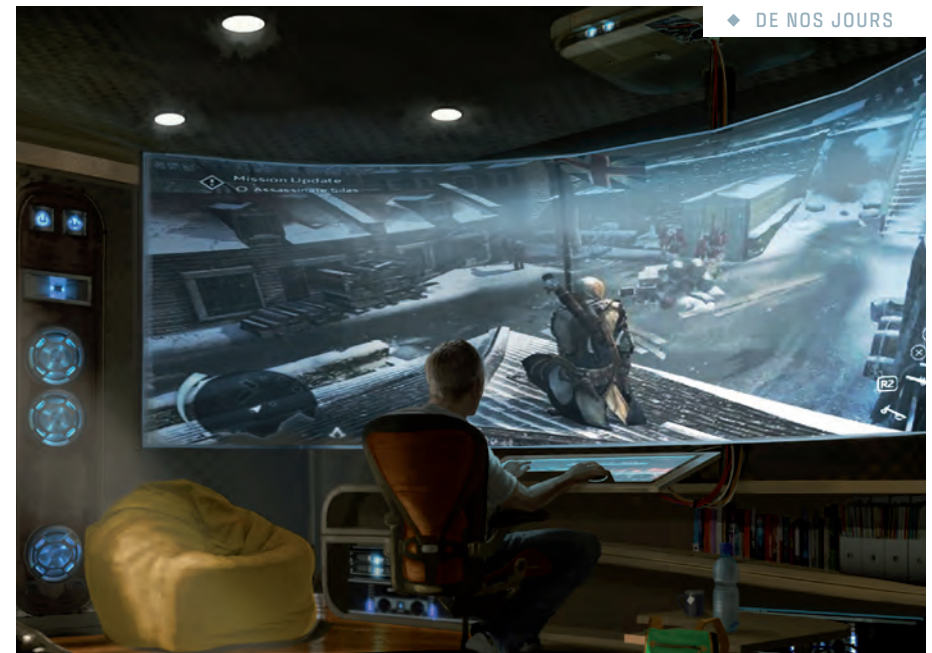
Les déficiences représentent des « défauts » que les personnages peuvent exploiter à leur profit pour atteindre un objectif clef ou surmonter un défi, et se divisent en déficiences bénignes et graves. La différence réside essentiellement dans l'impact narratif qu'elles exercent sur une séquence. Les déficiences bénignes aident généralement à surmonter un défi unique. Les déficiences graves entraînent des avantages plus marqués qui peuvent aider à atteindre un objectif clef.

Le Lecteur ne devrait pas hésiter à adapter les déficiences présentées dans les séquences publiées dans le commerce en fonction des choix des joueurs, et se montrer prêt à adopter toute solution particulièrement astucieuse qu'ils sont susceptibles de proposer pour faire survenir des déficiences improvisées.

▶▶ REVERS

Des exemples de revers possible figurent dans chaque séquence: ils peuvent servir tels quels, ou le Lecteur peut s'en inspirer.

◆ DE NOS JOURS



► PNJ NOTABLES

Parfois, une séquence comprend une liste de personnages non joueurs assortie de courtes descriptions et de citations. Ces informations permettent au Lecteur d'interpréter ces personnages non joueurs (PNJ) correctement. Les séquences de simulation mettent souvent en scène des PNJ historiques.

LES LIGNES ET LES VOILES

Il est hautement recommandé de prendre les précautions rapides et simples mentionnées ci-dessous pour s'assurer que tous les participants passent un bon moment à la table, en particulier lors des séances susceptibles de comprendre des éléments liés à la violence, à la mort, à l'horreur, au mal et autres sujets de ce genre (même si elles s'appuient sur des mythes et sont purement fictives). Pendant la première séance de jeu, prenez le temps d'expliquer le concept des lignes et des voiles aux autres joueurs afin que chacun puisse y contribuer.

- > **LIGNES**: tous les thèmes et actions qu'un joueur ne souhaite pas inclure à la partie.
- > **VOILES**: tous les thèmes et actions qu'un joueur accepte d'inclure dans la partie à condition qu'on ne fasse que les évoquer, de façon floue.

Une fois que tous les joueurs ont partagé leurs lignes et leurs voiles personnels, il est essentiel de comprendre qu'on ne peut commencer à jouer qu'en respectant de façon implicite et mutuelle celles de chacun.

Il est en outre important de comprendre que tous les joueurs ne souhaitent pas forcément partager en public la liste de tout ce qui les met mal à l'aise, à plus forte raison s'ils jouent avec un groupe de joueurs nouveaux ou réunis par le hasard. Dans ce cas, nous suggérons l'emploi de ce qu'on appelle la carte X (une carte où figure un X, un concept créé par John Stavropoulos), posée sur la table à portée de tous. Chaque fois qu'une scène ou un sujet intervenant dans la partie met mal à l'aise un joueur ou le Lecteur, il peut simplement toucher la carte X et arrêter cette partie du jeu, signifiant ainsi de façon implicite qu'il faut remplacer un élément en cours par autre chose sans pour autant se sentir obligé d'expliquer ses raisons au reste des participants. Il s'agit d'un outil de sécurité émotionnelle simple (on peut en trouver beaucoup d'autres sur Internet) qui met facilement et efficacement tout le monde à l'aise autour de la table.

PRÉPAREZ VOTRE LAME SECRÈTE



Nous sommes en 2016. L'équipe de Descendants moderne compte des membres venus de divers pays et s'est réunie à Londres. L'un de leurs contacts de la Confrérie au Royaume-Uni, Sigmund Visser, dit Ziggy, les a tous contactés après avoir passé des semaines à rassembler des preuves relatives à un appareil des Précurseurs qui pourrait se rapporter à certains de leurs Ancêtres. Il s'est installé dans un vieux théâtre fermé et délabré de Camden Town autrefois connu sous le nom de « Stardust ». Dans les coulisses, Ziggy a installé un Animus d'Abstergo récemment modifié pour pouvoir recevoir plusieurs visières de réalité virtuelle Brahman, afin de permettre des simulations réunissant plusieurs sujets.

S'il s'agit de votre première séance de jeu, les joueurs peuvent décider d'interpréter leurs personnages et leur arrivée au Stardust, leur premier contact avec Ziggy, etc. Dès que l'Équipe est prête à entamer sa mission, les Descendants s'apprentent à entrer dans une simulation. Ils y enquêteront sur le premier bloc de mémoire ancestrale d'une longue série, dans le but de découvrir comment leurs Ancêtres se sont trouvés associés à l'histoire d'un Fragment d'Éden inédit et inconnu que Ziggy a retrouvé entre les lignes des pages des livres d'histoire et parmi les échantillons d'ADN.

Ziggy tiendra lieu de technicien de terrain aux Descendants en surveillant leur expérience dans l'Animus et en notant leurs découvertes.

Sans plus tarder, les personnages joueurs (PJ) se rassemblent autour de l'Animus, mettent leurs visières, et la simulation commence !

◆ LONDRES, DE NOS JOURS





◆ SECONDE GUERRE MONDIALE

▶ 4 / 2 SÉANCE D'INITIATION

SÉQUENCE DE SIMULATION : LUGERS ET BALLERINES

PÉRIODE : Paris, 1942

SITE : Les Folies Bergères, centre de Paris, France

SYNCHRO DE DÉPART : 55 % (3 objectifs clefs)

DESCRIPTION :



Pendant l'occupation nazie en France, une soirée privée est donnée aux Folies Bergères, l'un des plus célèbres cabarets de music-hall de Paris. L'organisateur en est Wilhelm Schmidt, un SS-Obersturmführer, membre de rang modeste de l'Ordre des Templiers. Des soldats, des officiers et des célébrités locales devraient y assister.

Au début de la simulation, les Témoins se réunissent devant le club des Folies Bergères à l'abri des regards indiscrets. Leur mission consiste à s'infiltrer pendant la soirée afin de récupérer des informations précieuses portant sur les récentes activités du SS-Sturmbannführer Heinz Müller, un Sénéchal des Templiers.

Le Lecteur peut lire ou paraphraser ce qui suit (*ce qui vaut pour tous les textes apparaissant de cette façon*) aux joueurs au début de la séquence :

Une bruine fine humidifie la route devant les Folies Bergères, dont l'éclairage extérieur projette des formes colorées sur le trottoir. Sans les uniformes qui grouillent dans le secteur, la scène pourrait tout à fait ressembler à ce qui se passait avant la guerre.

Depuis votre cachette, vous remarquez des camions allemands garés non loin du théâtre, et des voitures vont et viennent depuis un bon moment pour amener des convives en tenue de soirée. Malgré la pluie et les conversations devant le bâtiment, vous entendez une musique étouffée dès que les portes s'ouvrent pour laisser entrer de nouveaux invités.

Un dernier coup d'œil à vos montres, une dernière vérification de l'équipement, une dernière inspiration pour humer le pétrichor. Assassins, c'est le moment d'entrer en scène.

▶▶ OBJECTIFS CLEFS

Voici les éléments du bloc de mémoire que la Confrérie souhaite faire examiner par les Descendants, par les yeux de leurs Témoins, et qui feront progresser leur **niveau de Synchro** une fois ces objectifs atteints.

> 1 - INFILTRATION

Le premier but à atteindre consiste à s'introduire dans le théâtre. Il existe plusieurs chemins possibles. Derrière le bâtiment se trouve une entrée réservée aux serveurs et au personnel du théâtre. Sur le toit, une entrée de service est facilement accessible en sautant depuis l'immeuble adjacent au théâtre. Et finalement, il reste l'entrée principale...

DÉFIS

- > **PATROUILLE.** Une unité de 4 soldats de la Wehrmacht patrouille autour du théâtre. Toute activité suspecte risque de susciter leur intérêt, et seule une explication solide pourra les persuader de fermer l'œil.
- > **PORTIER.** Le spectacle des Folies Bergères constitue l'événement de la semaine à Paris, et la liste d'invités est longue. Convaincre le portier que vous y figurez ou que vous faites partie du personnel nécessite une bonne explication.
- > **OFFICIER JOLI CŒUR.** Oskar Fiedler, un jeune officier, est occupé à fumer près de la porte de derrière du théâtre et à tenter d'impressionner une jeune danseuse (Juliette Merion) pour la séduire. Il représente une vraie épine dans le pied pour quiconque passe par ici, car il harcèle tout le monde, en dehors des officiers allemands et des VIP, dans l'espoir d'épater Juliette.

DÉFICIENCES

- > **COMMENT ÇA, MON NOM N'EST PAS SUR LA LISTE? (GRAVE).** L'événement attire énormément de curieux qui n'ont pas été invités et se pressent à l'entrée dans l'espoir de pouvoir y assister. La confusion qui s'ensuit facilite la tâche à ceux qui cherchent à s'introduire dans le théâtre grâce à un subterfuge ou à un déguisement adéquat.
- > **PORTE SECRÈTE (GRAVE).** On peut accéder au théâtre par une porte secrète située dans la station de métro Cadet.

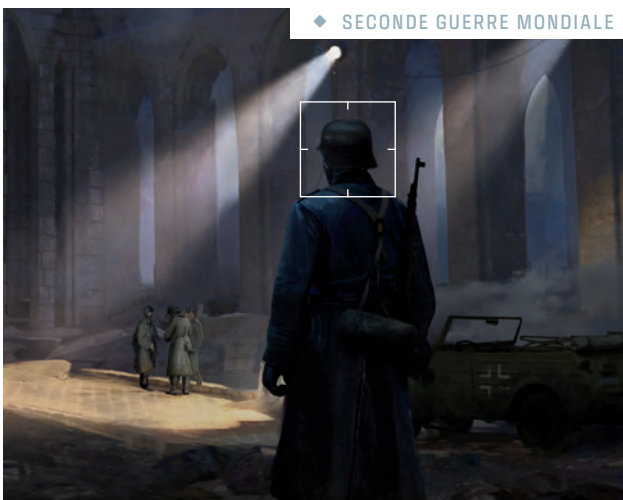
Les Témoins veulent entrer par le toit. Au moment où ils recherchent un endroit idéal où grimper au sommet, ils remarquent la patrouille. Après avoir échangé entre eux quelques regards et chuchotements, ils décident de se cacher. Le Lecteur leur demande un **test de Discrétion!** L'un des Témoins échoue et se fait entendre par un des soldats, qui se détache du groupe et se dirige dans sa direction pour voir ce qui se passe. Et ensuite? Les Témoins tenteront-ils d'éliminer discrètement le soldat, ou sortiront-ils pour tenter de s'en sortir en bluffant?

Les Témoins décident d'entrer par la porte de devant. Joséphine Boulanger s'avance, et tire profit de son charme et de sa célébrité d'Artiste pour convaincre le portier qu'il commettrait une erreur en refusant de les laisser entrer, elle et ses amis. Son absence compromettrait affreusement les festivités! Elle lui sert un boniment fascinant, mais le Lecteur pense tout de même qu'il lui faut réussir un **test Social** avec 1 **majoration** pour qu'il laisse le groupe accéder à une soirée aussi prestigieuse.

NOTE: si les autres Témoins se font passer pour l'escorte ou les valets de Boulanger, ils n'ont pas besoin d'effectuer de test, car ils exploitent là une des déficiences de cet objectif clef (cf. page précédente).

En assistant à la scène, Joséphine Boulanger entraîne Juliette bras dessus bras dessous et tente de convaincre l'officier qu'elles sont toutes deux en retard au travail. Malheureusement, son **test d'Approche** échoue! Oskar saisit la ballerine par le bras et dégage son Luger. « C'est moi qui décide qui travaille et qui a le droit d'arriver en retard. » Nancy Drake n'a pas l'intention de le laisser faire... Elle fait intervenir son **entrave, Vengeance**, et lui loge une balle dans la tête avec son Luger P08, bien consciente qu'elle risque là de griller leur couverture pour cette mission.

Tandis que les Témoins circulent dans le théâtre, ils remarquent 2 soldats surveillant l'entrée d'un escalier qui conduit à un bureau. Le major Gallagher et l'ambassadeur décident de se débarrasser discrètement du problème d'un jet de dague précis. Le Lecteur leur demande à tous deux un **test de Discrétion**.



◆ SECONDE GUERRE MONDIALE

NOTE: en utilisant Vision d'aigle, un Témoin peut plus facilement localiser certains éléments de missions cruciaux et objectifs clefs.

> 2 - RÉCUPÉRER LES INFOS DES TEMPLIERS

Des documents secrets sont conservés dans un secteur du théâtre qui sert de bureau à Schmidt. L'endroit est toutefois interdit pendant la soirée, et deux soldats y sont postés pour garder l'endroit.

- > Si les Témoins accèdent à ce bureau, ils trouvent bon nombre de dossiers entassés sur le secrétaire. Ceux qui attirent leur attention concernent les mouvements de troupes vers le nord de la France et l'enlèvement de Léo Dubois, professeur français d'histoire médiévale. Tous ont été requis par le SS-Sturmbannführer Heinz Müller.
- > D'après ce que comprennent les Témoins, Müller se rend dans le nord de la France pour chercher des reliques technologiques attribuées à la Première Civilisation: des Fragments d'Éden? Il faut trouver Müller avant qu'il mette la main sur ces reliques.

DÉFIS

- > **GARDES NAZIS.** Les deux gardes en faction à l'entrée de la zone interdite ont reçu pour ordre de ne laisser entrer absolument personne. Tout **test Social** réalisé pour surmonter ce défi nécessite 1 **majoration**.
- > **BUREAU PIÉGÉ.** Lors de la fouille du secrétaire pour trouver les documents, un **test d'Intellect** est requis pour éviter le piège explosif mis en place par Schmidt. En cas d'échec, tous les Témoins présents dans la pièce doivent effectuer un **test de Réaction**. Quoi qu'il advienne, l'explosion déclenche le revers **Ils nous ont repérés!** Les documents des Templiers sont un peu brûlés et endommagés, mais toujours lisibles.

DÉFICIENCES

- > **LES ORDRES SONT LES ORDRES (BÉNIGNE).** Si un individu de plus haut rang que le SS-Obersturmführer Schmidt donne de nouveaux ordres aux gardes, ils obéissent aveuglément.
- > **BUVONS UN VERRE! (BÉNIGNE).** Les gardes ne sont pas vraiment ravis de devoir surveiller le secteur sans pouvoir profiter de la soirée. Ils bavardent volontiers avec quiconque cherche à leur parler, et acceptent également un verre (ce qui pourrait les pousser à se rendre aux toilettes plus tôt que prévu, ou permettre aux Témoins de les droguer...).

FONDU AU NOIR

Quelques moments après que le dernier objectif de mission a été atteint, la simulation commence à s'estomper et les bruits de plus en plus étouffés laissent place à la voix claire de Ziggy. Il vous explique que vous avez suffisamment exploré ce bloc de mémoire et vous fait sortir de l'Animus pour prendre un peu de repos.



REVERS

UN SOLDAT NAZI SOUPÇONNEUX (BÉNIN)

Un des soldats nazis qui participent à la soirée s'intéresse aux Témoins et commence à leur poser des questions gênantes.

AVERSE DE PLOMB (BÉNIN)

Les balles se mettent à voler dans tous les sens. Les Témoins doivent réaliser un **test de Réaction** pour éviter de se faire blesser.

MEURTRE D'UN INNOCENT (BÉNIN)

Un convive, une serveuse ou une danseuse se fait accuser de quelque chose par un soldat ou un officier allemand, ou pire encore, se fait accidentellement tuer.

Si un nombre d'innocents égal à celui des Témoins se font tuer pendant le chaos que génère la mission, les Témoins perdent 1 **niveau de Synchro**.

ILS NOUS ONT REPÉRÉS ! (GRAVE)

Les Témoins se sont fait repérer, et ce sont les Lugers qui mènent la danse à présent. La panique éclate parmi les invités et le personnel, et le chaos submerge l'endroit. Jusqu'à la fin de la scène, après chaque **test d'Approche**, les Témoins doivent réussir un **test de Réaction** supplémentaire pour éviter les attaques des nazis.

PNJ NOTABLES

SS-OBERSTURMFÜHRER WILHELM SCHMIDT

DESCRIPTION : Officier allemand de 35 ans récemment devenu membre de l'Ordre des Templiers

CITATION : « Par nature, le peuple est un troupeau de moutons. Mais le monde appartient aux loups, et nous sommes là pour que personne ne l'oublie. »

OSKAR FIEDLER

DESCRIPTION : Officier allemand de 25 ans

CITATION : « Nous sommes la mâchoire de fer du Troisième Reich et nous n'obéissons pas aux lois d'hommes inférieurs. »
OU « Arrêtez de geindre ! Estimez-vous heureux que je m'abaisse à parler avec vous. »

JULIETTE MERION

DESCRIPTION : Danseuse de cabaret française de 21 ans

CITATION : « Je ne supporte plus toutes les conneries de ces nazis... »



▶▶ VIP

Vous trouverez ci-dessous des personnalités historiques qui vivaient à Paris sous l'occupation nazie.

ARLETTY ET HANS JÜRGEN SOEHRING

DESCRIPTION : Actrice française, chanteuse et mannequin française de 44 ans qui entretient une liaison avec un officier allemand de la Luftwaffe (Hans Jürgen Soehring, 34 ans).

CITATION : « Cacher son âge, c'est supprimer ses souvenirs. »

DANIELLE DARRIEUX

DESCRIPTION : Actrice, chanteuse et danseuse française de 25 ans. Mariée à Porfirio Rubirosa.

CITATION : « Pour survivre, il faut se retrouver seul avec soi-même afin de revigorer son âme. »

ÉDITH PIAF

DESCRIPTION : Chanteuse, parolière et actrice française de 27 ans.

CITATION : « Il y a des gens qui disent qu'ils m'écouteront volontiers même si je chantais l'annuaire. »

ERNST JÜNGER

DESCRIPTION : Écrivain allemand de 47 ans, soldat gratifié de prestigieuses décorations, philosophe et entomologiste, ancien capitaine dans l'armée, officier de renseignement et moraliste (très remonté contre le totalitarisme nazi et son objectif de domination mondiale).

CITATION : « Aujourd'hui, seul celui qui ne croit plus en une fin heureuse, seul celui qui a délibérément renoncé, est capable de vivre vraiment. Il n'existe pas de siècle heureux, mais il y a des moments de bonheur, et de la liberté à chercher dans l'instant. »

PORFIRIO RUBIROSA

DESCRIPTION : Diplomate, pilote de course, soldat, assassin politique et joueur de polo dominicain de 33 ans, époux de Danielle Darrieux.

CITATION : « Je prendrais tous les risques pour éviter de m'ennuyer. »

SÉQUENCE MODERNE : RAID D'ABSTERGO !

SITE : Le repaire de l'équipe, marché de Camden Town, Londres, Royaume-Uni

DESCRIPTION : Alors que les Descendants se préparent à entrer de nouveau dans l'Animus pour enquêter sur l'endroit où les informations récupérées auprès des Templiers ont conduit le major Gallagher en 1942, quelque chose attire l'attention du technicien de l'équipe sur les moniteurs qui surveillent le périmètre de la planque. Mauvaise nouvelle : quelqu'un est en train de s'infiltrer à l'intérieur.

Le Lecteur peut lire ou paraphraser le texte qui suit en début de séquence :

Des lumières rouges clignotent dans toutes les pièces et dans la grande salle du Stardust. Aucune sirène ne rompt toutefois le silence qui vient de s'abattre dans votre repaire. En avisant vos regards interrogateurs, Ziggy arbore une expression inquiète et une goutte de sueur roule sur sa tempe. « Merde ! On dirait bien qu'on a de la compagnie, les amis ! »

Il presse aussitôt des « boutons magiques » qui verrouillent tout le théâtre. Des moniteurs de sécurité vous montrent alors un groupe d'individus armés et vêtus de treillis noirs au logo triangulaire blanc d'Abstergo Industries. Ils se pressent devant le bâtiment et cherchent de toute évidence à fracturer la porte d'entrée. Un angle différent montre deux autres agents qui inspectent le périmètre. « Nom de Zeus, espérons que ces couillons ne trouvent pas notre petite sortie de secours... » marmonne Ziggy avant de se retourner avec une expression déterminée qui semble balayer toute inquiétude. « Bon, ramassez vos affaires et les Brahms modifiés ! Je téléchargerai nos données sur un serveur sécurisé, mais j'ai besoin de quelqu'un pour retenir ces blaireaux de Templiers le temps que je finisse. Il me faudra quelques minutes. Et ensuite, on met les bouts ! »

► OBJECTIFS CLEFS

> 1 - TÉLÉCHARGER LES DONNÉES ET DÉTRUIRE TOUTES LES PREUVES

Ziggy commence à pianoter sur son clavier en criant : « Donnez-moi au moins 5 minutes, sinon on perdra des mois de taf! »

DÉFIS

- > **POSER DES PIÈGES AUX ENTRÉES.** Les Descendants peuvent se servir de tout ce qu'ils trouvent dans le repaire pour fabriquer un piège rudimentaire. Peu importe qu'il soit efficace ou non : les agents d'Abstergo devront tout de même s'arrêter pour le désamorcer.
- > **AFFRONTER LES AGENTS.** Bien qu'ils soient trop nombreux pour que les Descendants les maîtrisent, une attaque bien exécutée peut les forcer à effectuer une retraite stratégique en attendant des renforts.

DÉFICIENCES

- > **ESSENCE (GRAVE).** Il ne faut pas prendre les incendies à la légère, et personne ne souhaite se jeter tête la première dans un bâtiment en feu, même les agents d'Abstergo. Mettre le feu peut ralentir énormément les assaillants, mais représente un grand danger pour les PJ. En outre, ce genre de méthode déclenche aussitôt le revers **Enfumés!**

Jackie O'Connell file aussitôt vers la grande salle, verrouille les portes et se met à bricoler une vieille pile qu'elle relie au chargeur de son **A-phone**. Yu Shu Lien, interloquée devant cet appareil, déclare à voix basse : « Je croyais que t'étais **Ingénieure**, pas poseuse de bombes! » Jackie lui retourne son regard et répond : « Ouais, mais eux, ils ne sont pas au courant! »

L'ancienne **Soldate** Yu Shu Lien saisit son **Sig Sauer M17** et regarde ses coéquipiers désarmés avec une pointe de déception. P. J. Gallagher semble le seul à être assez **Coriace** pour l'aider avec son **Pistolet tranquillisant**. Les deux Assassins se postent à un point d'où ils peuvent tenter de retenir l'assaut et gagner un peu de temps. Une fois que les premiers agents apparaissent dans le couloir, le Lecteur demande aux PJ de réaliser un **test d'Action**. Que la fête commence!

◆ DE NOS JOURS



Les Témoins réussissent dans leur Approche et arrivent à la sortie du repaire compromis, qui donne sur les rues du marché de Camden Town. Malheureusement, c'est à croire que les agents d'Abstergo surgissent des murs, et le Lecteur demande à tous les PJ un **test de Réaction**. Victor et Shu Lien échouent et se font toucher par des balles, ce qui impose une **gêne** à leur **Approche Action**.

Bien que blessé, Victor Flores Castillo se figure qu'il a assez d'**Audace** pour saisir sa **Guitare Radiocaster** par le manche et s'en servir comme une batte de baseball pour retourner le message à l'expéditeur. Le Lecteur apprécie cette idée. Victor effectue un **test d'Action (gênée)**, mais obtient 1 correspondance de moins que ce qu'il lui faudrait pour réussir. En outre, un résultat **Abstergo** déclenche un **revers** bénin. Victor décide de se rattraper en dépensant les **dés bonus** obtenus dans une scène antérieure. Pour ce faire, il fait appel à la compétence **Athlétisme** de son Ancêtre **Ratonhnhaké:ton** pour rebondir sur le mur et se propulser vers la grenade. Victor obtient 1 correspondance et renvoie la grenade. Le Lecteur déclenche toutefois le revers **Équipement endommagé** et la précieuse Radiocaster de Victor se brise!

> 2 - ÉVASION

Les agents d'Abstergo font irruption dans la place, équipés de pied en cap et prêts à ouvrir le feu. Tout le monde doit s'enfuir et se rendre dans un véhicule pour s'échapper.

DÉFIS

- > **S'ENFUIR POUR SURVIVRE**. Les Descendants doivent dégager la voie vers la sortie la plus proche en esquivant les balles des agents.
- > **GRENADE AVEUGLANTE**. Pendant leur fuite, les Descendants voient un agent se préparer à lancer une grenade aveuglante. S'ils parviennent à la renvoyer, ils pourraient bénéficier d'un bel avantage, en particulier si l'explosif atterrit non loin de leurs poursuivants! Si les Descendants ratent leur **Approche**, le Lecteur doit demander à chacun d'effectuer un **test de Réaction**.

DÉFICIENCES

- > **COUPURE DE COMMUNICATION (GRAVE)**. Si les PJ arrivent à brouiller les communications des agents d'Abstergo, ils obtiennent un considérable avantage stratégique en les forçant à effectuer un assaut plus lent, sans coordination.



AVERSE DE PLOMB (BÉNIN)

Les balles se mettent à voler dans tous les sens. Les Témoins doivent réaliser un **test de Réaction** pour éviter de se faire blesser.

ENFUMÉS ! (BÉNIN)

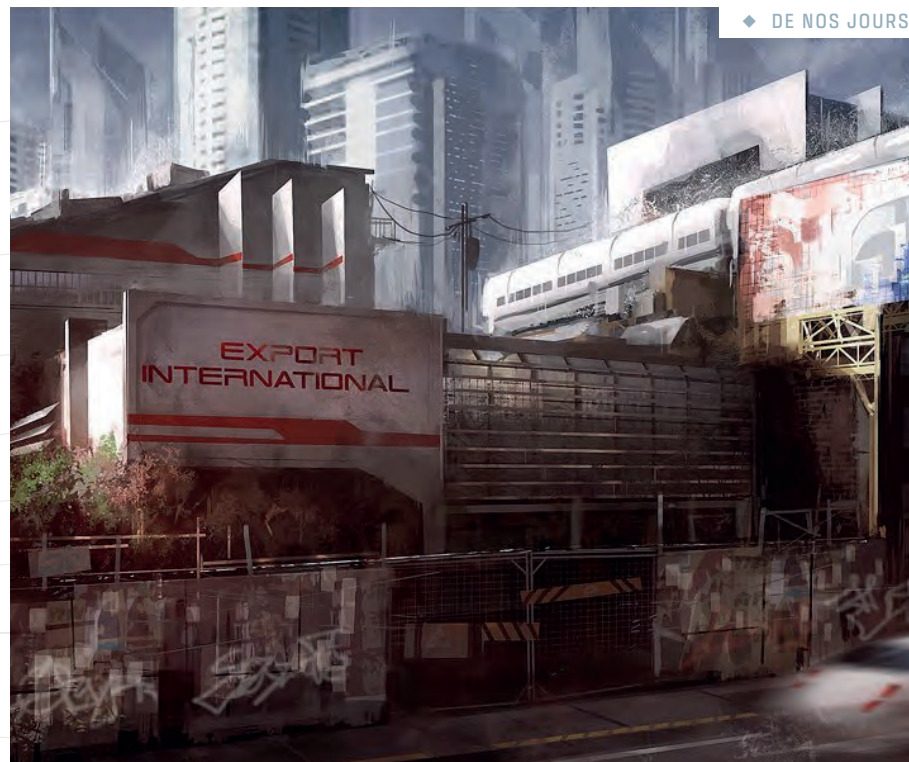
Une épaisse fumée se répand, pique les yeux et empêche de respirer correctement. Jusqu'à la fin de la séquence, tous les **tests d'Intellect** nécessitent 1 **majoration** supplémentaire.

ÉQUIPEMENT ENDOMMAGÉ (BÉNIN)

Dans le chaos de la fuite, un Descendant brise ou perd un élément d'équipement (qu'il doit retirer de sa fiche).

LE TECHNICIEN DE TERRAIN EST BLESSÉ ! (GRAVE)

Ziggy reçoit une balle perdue ou fait une mauvaise chute. Quelqu'un doit l'aider pour que tout le monde s'échappe. Tous les **tests d'Approche** réalisés par un Descendant qui aide Ziggy nécessitent 1 **majoration** supplémentaire.



ET APRÈS ?

Le Lecteur peut lire ou paraphraser le texte suivant pour conclure la séquence :

Alors que votre voiture s'éloigne du Stardust, Ziggy pianote frénétiquement sur son ordinateur portable tout en vous indiquant quelle route prendre et où vous arrêter pour éviter ceux qui les surveillent.

Au moins 45 minutes se sont écoulées lorsqu'il vous demande de vous garer dans un grand parking près de Park Royal et annonce : « Maintenant, il nous faut prendre le chemin de la planque temporaire de cette cellule. Le lieu n'est pas aussi bien situé que le théâtre, et la qualité de la bouffe nous manquera certainement. Mais au moins nous serons en sécurité... pour le moment. »

Quelques minutes plus tard, vous entrez dans un entrepôt à l'abandon entouré de nombreux bâtiments semblables et d'ateliers. Ziggy allume une lampe qui éclaire à peine une salle nue et couverte de poussière, et vous souhaite la bienvenue dans le nouveau refuge et Q.G. en poussant un : « Ça défonce, hein ? » Il paraît toutefois fatigué lorsqu'il vous explique que vous allez devoir travailler dur pour rattraper la situation. Il a besoin de pièces pour réparer « la vieille Baby », son Animus 2.0 qui a connu des jours meilleurs et qu'il stocke dans le sous-sol de l'entrepôt, avant de pouvoir vous renvoyer en simulation et découvrir si le major Gallagher a trouvé le Fragment d'Éden qu'il recherchait... celui que VOUS recherchez.

Préparez-vous, Assassins, car Abstergo Industries possède justement le nécessaire pour les réparations. Il est l'heure de leur rendre la monnaie de leur pièce !

ANNEXE



DOSSIERS DE PERSONNAGE





IDENTITÉ	PHILIP J. GALLAGHER - 32 ANS - LONDRES - 08/04/1984	
DESCRIPTION	VÉTÉRINAIRE, AUPARAVANT GARDIEN AU ZOO DE LONDRES.	
CITATION	« VOUS NE POUVEZ PAS PASSER UNE SEULE JOURNÉE SANS AVOIR UN IMPACT SUR LE MONDE QUI VOUS ENTOURE. »	
DIFFICULTÉ D'APPROCHE	GÈNE	3 ACTION
	GÈNE	3 DISCRETION
	GÈNE	2 INTELLECT
	GÈNE	2 SOCIAL
ÉQUIPEMENT		
PISTOLET TRANQUILLISANT		
KIT DE CHIRURGIE		
SÉDATIFS POUR ANIMAUX		
CAMIONNETTE DE VÉTÉRINAIRE		
CHIEN (PETIT MAIS AGRRESSIF)		
A-PHONE		
TRAITS	VÉTÉRINAIRE	CORIAÇE
ENTRAVE	PENSE TROP	
LANGUES	ANGLAIS, LANGUE DES SIGNES BRITANNIQUE	
CARTE TÉMOIN		

BLOC-NOTES

ANCÊTRES

MAJOR GALLAGHER

| Major de l'Armée britannique.

« Je m'apprête à vous tuer avec cette tasse de thé. »

BALAYAGE DE LADNE	1 ACTION	ÉQUIPEMENT
	2 DISCRETION	Kukri (couteau)
	3 INTELLECT	Browning (pistolet)
	2 SOCIAL	Sten (mitraillette)
		Béret vert
		Cape anti-gaz
		Appareil photo Leica III
BÉRET VERT	VIGUEUR	
CODE D'HONNEUR		
Allemand, anglais		

CITATION

Vous pouvez activer l'atout de votre personnage une fois par séquence pour regagner 1 dé bonus dépensé.

ÉQUIPEMENT

Vous pouvez activer un objet de votre équipement quand la situation s'y prête, ce qui vous autorise à réaliser des actions spécifiques.

ÉQUIPEMENT EMBLÉMATIQUE ET TRAITS

Avant de réaliser un test d'Approche, vous pouvez activer 1 ou plusieurs traits, ainsi que 1 ou plusieurs objets de votre équipement emblématique. Dans ce cas, chaque trait ou élément d'équipement activé vous donne le droit de considérer 1 résultat Crédo comme une correspondance.

ENTRAVE

Vous pouvez activer votre entrave pour améliorer de 1 cran le niveau de Synchro de votre Témoin ou le niveau d'Emprunt de votre Descendant. Pour intégrer l'entrave de votre personnage à la narration, vous devez expliquer comment elle fait surgir un obstacle inattendu pour vous ou pour toute l'équipe durant la scène.

BALAYAGE DE LADNE

SYNCHRO DU TÉMOIN

100%

85%

70%

55%

40%

25%

EMPRUNT DU DESCENDANT

VISION D'AIGLE

La Vision d'aigle est une forme de perception extrasensorielle, ou « sixième sens », et l'un des dons de vos gènes isu. Vous pouvez aisément repérer les alliés, ennemis, objectifs, sources d'informations et cibles à courte portée. En outre, lorsque vous effectuez un **test d'Approche**, vous pouvez considérer 1 résultat **Intellect** comme 1 **correspondance** supplémentaire.

DÉBLOQUÉE À 85%

DÉPLACEMENTS STRATÉGIQUES

Lorsque vous effectuez un **test d'Action**, vous pouvez considérer jusqu'à 1 **Intellect** comme 1 **correspondance** supplémentaire.

DÉBLOQUÉE À 55%

COMPAGNON ANIMAL

Votre esprit et celui de votre animal ne font qu'un, ce qui vous permet de voir à travers ses yeux et de contrôler ses mouvements. Votre compagnon peut vous aider en combat ou faire diversion, détournant l'attention des gens de vous. Enfin, lorsque vous effectuez un **test d'Action** ou de **Discrétion**, vous pouvez relancer 1 **Abstergo**.

DÉBLOQUÉE À 25%

FRAGMENTS D'EDEN

DÉS BONUS (EMPRUNT)

Pour dépenser des dés bonus lors d'une séquence moderne, vous devez activer l'un des atouts de votre Ancêtre, à choisir parmi ses traits, son équipement emblématique et sa citation, exactement comme quand vous activez les vôtres. Si vous activez un trait ou un équipement emblématique, vous considérez en outre 1 résultat Crédo obtenu comme une correspondance. Si vous dépensez des dés bonus lors d'une séquence moderne et que vous obtenez au moins un résultat Abstergo sur un dé bonus lancé, vous déclenchez automatiquement un revers.

INVOQUER DES MAJORATIONS

Lorsque vous faites un test d'Approche, vous pouvez invoquer une majoration afin de bénéficier d'avantages supplémentaires par rapport à un jet standard. Il existe deux manières d'invoquer une majoration : avant ou après le jet.

Invoquer une majoration avant le jet

Si vous invoquez une majoration avant le test d'Approche, vous devez déclarer quel avantage supplémentaire cette majoration vous apportera. Ensuite, vous effectuez le jet, mais votre difficulté d'Approche augmente alors de 1.

Invoquer une majoration après le jet

Une majoration après un jet se produit lorsque vous obtenez au moins 2 correspondances en plus de celles requises par la difficulté d'Approche du test. Cela se produit même si vous n'avez pas déclaré votre intention d'obtenir un quelconque avantage supplémentaire sur votre test d'Approche. Vous obtenez simplement l'opportunité d'ajouter gratuitement un avantage de votre choix.

IDENTITÉ		MAJOR GALLAGHER		
DESCRIPTION		Major de l'Armée britannique.		
CITATION		« Je m'apprête à vous tuer avec cette tasse de thé. »		
DIFFICULTÉ D'APPROCHE	GÈNE	1 ACTION	ÉQUIPEMENT	
	GÈNE	2 DISCRETION	Kukri (couteau)	
	GÈNE	3 INTELLECT	Browning (pistolet)	
	GÈNE	2 SOCIAL	Sten (mitrailleuse)	
TRAITS		BÉRET VERT	VIGUEUR	Béret vert
ENTRAVE		CODE D'HONNEUR		
LANGUES		Allemand, anglais		
BLOC-NOTES		<div style="border: 1px solid gray; height: 40px;"></div>		
ANCÊTRES				

> GÈNES

Si vous échouez à un test d'Approche, vous subissez une gène. Vous notez chaque gène en cochant la case correspondant à l'Approche utilisée sur votre fiche de Personnage (ou une autre si celle-ci l'est déjà).

Dès que vous obtenez au moins 1 résultat **Abstergo** lors d'un test d'Approche génée, un **revers** narratif inattendu affecte l'issue de votre action.

SYNCHRO DU TÉMOIN	100%		PARKOUR	Lorsque vous pratiquez le parkour, vous pouvez ajouter 1 correspondance à tout test d'Action lié. De plus, lorsque vous effectuez un test d'Action , vous pouvez utiliser 2 Discretion pour disparaître du champ de vision de vos adversaires.	DÉBLOQUÉE À 85%				
	85%								
	70%					VISION D'AIGLE	La Vision d'aigle est une forme de perception extrasensorielle, ou « sixième sens », et l'un des dons de vos gènes isu. Vous pouvez aisément repérer les alliés, ennemis, objectifs, sources d'informations et cibles à courte portée. En outre, lorsque vous effectuez un test d'Approche , vous pouvez considérer 1 résultat Intellect comme 1 correspondance supplémentaire.	DÉBLOQUÉE À 55%	
	55%								
	EMPRUNT DU DESCENDANT	40%					AGILE	Lorsque vous effectuez un test de Discretion lors d'une infiltration, vous bénéficiez de 1 majoration gratuite .	DÉBLOQUÉE À 25%
		25%							
FRAGMENTS D'EDEN									

DES BONUS (SYNCHRONISATION)

Chaque fois que vous effectuez un test d'Approche, après avoir vu le résultat, vous pouvez lancer des dés bonus à prendre parmi ceux dont vous disposez. Vous devez choisir le nombre de dés utilisés avant de les lancer.

Les dés bonus utilisés sont considérés comme dépensés, et on ne peut plus les lancer avant la séquence suivante (on les considère toujours comme dépensés si le Lecteur estime que deux séquences se suivent directement dans le cadre du récit).



IDENTITÉ	« MAC » - 28 ANS - MILAN - 11/10/1988	
DESCRIPTION	PIRATE INFORMATIQUE ET ACTIVISTE ENVIRONNEMENTAL, MEMBRE D'UN GROUPE DE PIRATES ANONYMES.	
CITATION	« LE TEMPS DÉTERMINE LE NIVEAU DE SÉCURITÉ. AVEC SUFFISAMMENT DE TEMPS, RIEN N'EST IMPIRATABLE. »	
DIFFICULTÉ D'APPROCHE	GÈNE	3 ACTION
	GÈNE	3 DISCRETION
	GÈNE	1 INTELLECT
	GÈNE	3 SOCIAL
TRAITS	PIRATE ACTIVISTE	CRÉATIF
ENTRAVE	IDÉALISTE	
LANGUES	ANGLAIS, ITALIEN	
BLOC-NOTES		
CARTE TÉMOIN		

CITATION

Vous pouvez activer l'atout de votre personnage une fois par séquence pour regagner 1 dé bonus dépensé.

ÉQUIPEMENT

Vous pouvez activer un objet de votre équipement quand la situation s'y prête, ce qui vous autorise à réaliser des actions spécifiques.

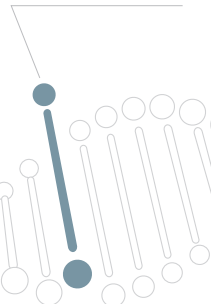
ÉQUIPEMENT EMBLÉMATIQUE ET TRAITS

Avant de réaliser un test d'Approche, vous pouvez activer 1 ou plusieurs traits, ainsi que 1 ou plusieurs objets de votre équipement emblématique. Dans ce cas, chaque trait ou élément d'équipement activé vous donne le droit de considérer 1 résultat Crédo comme une correspondance.

ENTRAVE

Vous pouvez activer votre entrave pour améliorer de 1 cran le niveau de Synchro de votre Témoin ou le niveau d'Emprunt de votre Descendant. Pour intégrer l'entrave de votre personnage à la narration, vous devez expliquer comment elle fait surgir un obstacle inattendu pour vous ou pour toute l'équipe durant la scène.

BALAYAGE DE LADNE



ANCÊTRES	
ROMULUS	
Fondateur légendaire et premier roi de Rome.	
« Les mots enseignent, les exemples entraînent. »	
2 ACTION	ÉQUIPEMENT
	Bouclier
	Glaive
	Armure de roi
	Lance
3 DISCRETION	Médaille de Mars
	Fronde
2 INTELLECT	VÉTÉRAN
	DÉTERMINÉ
1 SOCIAL	AGRESSIF
	Étrusque, grec ancien, latin

SYNCHRO DU TÉMOIN	100%		
	85%		
	70%		
	55%		
	40%		
	25%		
EMPRUNT DU DESCENDANT			

SENS D'AIGLE

Le Sens d'aigle affine vos sens au point de pouvoir percevoir les battements de cœur de votre cible dans la zone ou même prévoir sa prochaine action. De plus, vous pouvez entrapercevoir les souvenirs de vos cibles lorsque vous les tuez, obtenant ainsi toutes les informations qu'elles ont à offrir.

DÉBLOQUÉE À 85%

PASSE-PASSE

Lorsque vous essayez de dissimuler un petit objet ou d'en dérober un, vous pouvez ajouter 1 **correspondance** à tout **test de Discrétion** lié. En outre, lorsque vous effectuez un **test d'Action** ou **Social**, vous pouvez utiliser 2 **Discrétion** pour dérober un petit objet à une personne impliquée dans la scène.

DÉBLOQUÉE À 55%

RUSE

Lorsque vous effectuez un **test d'Intellect** durant une activité de bricolage, vous bénéficiez de 1 **majoration gratuite**.

DÉBLOQUÉE À 25%

DÉS BONUS (EMPRUNT)

Pour dépenser des dés bonus lors d'une séquence moderne, vous devez activer l'un des atouts de votre Ancêtre, à choisir parmi ses traits, son équipement emblématique et sa citation, exactement comme quand vous activez les vôtres. Si vous activez un trait ou un équipement emblématique, vous considérez en outre 1 résultat Crédo obtenu comme une correspondance. Si vous dépensez des dés bonus lors d'une séquence moderne et que vous obtenez au moins un résultat Abstergo sur un dé bonus lancé, vous déclenchez automatiquement un revers..

INVOQUER DES MAJORATIONS

Lorsque vous faites un test d'Approche, vous pouvez invoquer une majoration afin de bénéficier d'avantages supplémentaires par rapport à un jet standard. Il existe deux manières d'invoquer une majoration : avant ou après le jet.

Invoquer une majoration avant le jet

Si vous invoquez une majoration avant le test d'Approche, vous devez déclarer quel avantage supplémentaire cette majoration vous apportera. Ensuite, vous effectuez le jet, mais votre difficulté d'Approche augmente alors de 1.

Invoquer une majoration après le jet

Une majoration après un jet se produit lorsque vous obtenez au moins 2 correspondances en plus de celles requises par la difficulté d'Approche du test. Cela se produit même si vous n'avez pas déclaré votre intention d'obtenir un quelconque avantage supplémentaire sur votre test d'Approche. Vous obtenez simplement l'opportunité d'ajouter gratuitement un avantage de votre choix.

IDENTITÉ		NANCY DRAKE		
DESCRIPTION		Directrice des Opérations spéciales.		
CITATION		« La liberté est la seule chose qui vaille la peine de vivre. »		
DIFFICULTÉ D'APPROCHE	GÈNÉ	2	ACTION	
	GÈNÉ	2	DISCRETION	
	GÈNÉ	2	INTELLECT	
	GÈNÉ	2	SOCIAL	
ÉQUIPEMENT		Berthier Mle 92 (fusil) Luger POB Stielhandgranate 24 Nebelhandgranate Morphine Fairbairn-Sykes (couteau)		
TRAITS	SABOTEUR	IMPITOYABLE		
ENTRAVE	VENGEANCE			
LANGUES	Allemand, anglais, français			
BLOC-NOTES				
ANCÊTRES				

> GÈNES

Si vous échouez à un test d'Approche, vous subissez une gêne. Vous notez chaque gêne en cochant la case correspondant à l'Approche utilisée sur votre fiche de Personnage (ou une autre si celle-ci l'est déjà).

Dès que vous obtenez au moins 1 résultat **Abstergo** lors d'un test d'Approche gênée, un **revers** narratif inattendu affecte l'issue de votre action.

EMPRUNT DU DESCENDANT	100%			
	85%			
	70%			
	55%			
	40%			
	25%			
SYNCHRO DU TÉMOIN				
MOUVEMENTS TROMPEURS Lorsque vous effectuez un test d'Action lors d'une situation où vous faites appel à vos capacités de tromperie, vous pouvez considérer jusqu'à 2 Social comme 1 correspondance supplémentaire chacun.				
CHARME Lorsque vous effectuez un test Social lors d'une situation où vous faites appel à vos capacités de séduction, vous pouvez ajouter 1 correspondance . De plus, lorsque vous effectuez un test Social , vous pouvez utiliser 2 Intellect pour obtenir une information supplémentaire de la part de quelqu'un ou de quelque chose impliqué dans la scène.				
COMBATTANT NÉ Lorsque vous effectuez un test d'Action en combat, vous obtenez une majoration gratuite .				
FRAGMENTS D'EDEN				

DES BONUS (SYNCHRONISATION)

Chaque fois que vous effectuez un test d'Approche, après avoir vu le résultat, vous pouvez lancer des dés bonus à prendre parmi ceux dont vous disposez. Vous devez choisir le nombre de dés utilisés avant de les lancer.

Les dés bonus utilisés sont considérés comme dépensés, et on ne peut plus les lancer avant la séquence suivante (on les considère toujours comme dépensés si le Lecteur estime que deux séquences se suivent directement dans le cadre du récit).



IDENTITÉ	VICTOR FLORES CASTILLO - 30 ANS - LOS ANGELES - 19/12/1986	
DESCRIPTION	MUSICIEN PROFESSIONNEL. TRAVAILLANT ACTUELLEMENT EN TANT QUE MUSICIEN DE STUDIO À LONDRES.	
CITATION	« LA VÉRITÉ EST COMME LE SOLEIL. ELLE PEUT SE DISSIMULER UN INSTANT, MAIS ELLE NE VA JAMAIS BIEN LOIN. »	
DIFFICULTÉ D'APPROCHE	GÈNE	2 ACTION
	GÈNE	3 DISCRETION
	GÈNE	3 INTELLECT
	GÈNE	2 SOCIAL
ÉQUIPEMENT		
GUITARE RADIOCASTER DE 1952		
COUTEAU KA-BAR		
CÂBLES POUR INSTRUMENTS		
VAPE PEN (E-CIGARETTE)		
A-PHONE		
FLASQUE DE MEZCAL		
TRAITS	ARTISTE	AUDACIEUX
ENTRAVE	TÉMÉRAIRE	
LANGUES	ANGLAIS, ESPAGNOL, ITALIEN	
CARTE TÉMOIN		
BLOC-NOTES		

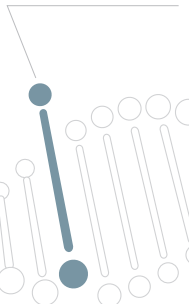
CITATION
Vous pouvez activer l'atout de votre personnage une fois par séquence pour regagner 1 dé bonus dépensé.

ÉQUIPEMENT
Vous pouvez activer un objet de votre équipement quand la situation s'y prête, ce qui vous autorise à réaliser des actions spécifiques.

ÉQUIPEMENT EMBLÉMATIQUE ET TRAITS
Avant de réaliser un test d'Approche, vous pouvez activer 1 ou plusieurs traits, ainsi que 1 ou plusieurs objets de votre équipement emblématique. Dans ce cas, chaque trait ou élément d'équipement activé vous donne le droit de considérer 1 résultat Crédo comme une correspondance.

ENTRAVE
Vous pouvez activer votre entrave pour améliorer de 1 cran le niveau de Synchro de votre Témoin ou le niveau d'Emprunt de votre Descendant. Pour intégrer l'entrave de votre personnage à la narration, vous devez expliquer comment elle fait surgir un obstacle inattendu pour vous ou pour toute l'équipe durant la scène.

BALAYAGE DE LADNE



ANCÊTRES	
RATONHHAKÉ:TON (CONNOR)	
Maître Assassin de la Confrérie coloniale.	
« Mon ennemi est une notion, pas une nation. »	
ÉQUIPEMENT	
1 ACTION	Tomahawk
2 DISCRETION	Arc de chasseur
	Lame secrète
2 INTELLECT	Fléchettes empoisonnées
	Pistolet à silex
3 SOCIAL	Collets
ATHLÉTIQUE	CHASSEUR
MORALE	
Anglais, kanien'kéha (langue Mohawk)	

SYNCHRO DU TÉMOIN	100%	PX	FORMATION DE LA CONFRÉRIÉ	DÉBLOQUÉE À 85%
	85%	PX	CHARME	
	70%	PX	PRESSION	
	55%	PX		
	40%	PX		
	25%	PX		
EMPRUNT DU DESCENDANT			FRAGMENTS D'EDEN	DÉBLOQUÉE À 25%

DÉS BONUS (EMPRUNT)

Pour dépenser des dés bonus lors d'une séquence moderne, vous devez activer l'un des atouts de votre Ancêtre, à choisir parmi ses traits, son équipement emblématique et sa citation, exactement comme quand vous activez les vôtres. Si vous activez un trait ou un équipement emblématique, vous considérez en outre 1 résultat Crédo obtenu comme une correspondance. Si vous dépensez des dés bonus lors d'une séquence moderne et que vous obtenez au moins un résultat Abstergo sur un dé bonus lancé, vous déclenchez automatiquement un revers..

INVOQUER DES MAJORATIONS

Lorsque vous faites un test d'Approche, vous pouvez invoquer une majoration afin de bénéficier d'avantages supplémentaires par rapport à un jet standard. Il existe deux manières d'invoquer une majoration : avant ou après le jet.

Invoquer une majoration avant le jet

Si vous invoquez une majoration avant le test d'Approche, vous devez déclarer quel avantage supplémentaire cette majoration vous apportera. Ensuite, vous effectuez le jet, mais votre difficulté d'Approche augmente alors de 1.

Invoquer une majoration après le jet

Une majoration après un jet se produit lorsque vous obtenez au moins 2 correspondances en plus de celles requises par la difficulté d'Approche du test. Cela se produit même si vous n'avez pas déclaré votre intention d'obtenir un quelconque avantage supplémentaire sur votre test d'Approche. Vous obtenez simplement l'opportunité d'ajouter gratuitement un avantage de votre choix.

IDENTITÉ		REBOANTE			
DESCRIPTION		Partisan, expert en guérilla et armes lourdes.			
CITATION		« Il faut prendre parti, car il n'y a pas de courage dans la neutralité. »			
DIFFICULTÉ D'APPROCHE	GÈNÉ	1	ACTION	ÉQUIPEMENT	
	GÈNÉ	1	DISCRÉTION	Mitraillette	
	GÈNÉ	3	INTELLECT	Explosifs	
	GÈNÉ	3	SOCIAL	Couteau à cran d'arrêt	
TRAITS		COMBATIF	PASSIONNÉ	Vin	
ENTRAVE		SENS DU SACRIFICE			
LANGUES		Français, hébreu, italien			
BLOC-NOTES		<div style="border: 1px solid gray; height: 40px; width: 100%;"></div>			
		ANCÊTRES			

> GÈNES

Si vous échouez à un test d'Approche, vous subissez une gène. Vous notez chaque gène en cochant la case correspondant à l'Approche utilisée sur votre fiche de Personnage (ou une autre si celle-ci l'est déjà).

Dès que vous obtenez au moins 1 résultat **Abstergo** lors d'un test d'Approche gênée, un **revers** narratif inattendu affecte l'issue de votre action.

EMPRUNT DU DESCENDANT	100%				SYNCHRO DU TÉMOIN	CRAN	Lorsque vous effectuez un test d'Intellect , vous pouvez considérer jusqu'à 1 Action comme une correspondance supplémentaire.	DÉBLOQUÉE À 85%			
	85%					ASSASSINAT	Lorsque vous effectuez un test de Discrétion lors d'une situation où vous faites appel à vos capacités d'assassin, vous pouvez considérer jusqu'à 2 Intellect comme 1 correspondance supplémentaire chacun.		DÉBLOQUÉE À 55%		
	70%					PASSE-PASSE	Lorsque vous essayez de dissimuler un petit objet ou d'en dérober un, vous pouvez ajouter 1 correspondance à tout test de Discrétion lié. En outre, lorsque vous effectuez un test d'Action ou Social , vous pouvez utiliser 2 Discrétion pour dérober un petit objet à une personne impliquée dans la scène.			DÉBLOQUÉE À 25%	
	55%					FRAGMENTS D'EDEN					
	40%										
	25%										

DÉS BONUS (SYNCHRONISATION)

Chaque fois que vous effectuez un test d'Approche, après avoir vu le résultat, vous pouvez lancer des dés bonus à prendre parmi ceux dont vous disposez. Vous devez choisir le nombre de dés utilisés avant de les lancer.

Les dés bonus utilisés sont considérés comme dépensés, et on ne peut plus les lancer avant la séquence suivante (on les considère toujours comme dépensés si le Lecteur estime que deux séquences se suivent directement dans le cadre du récit).



IDENTITÉ	YU SHU LIEN - 24 ANS - ALICANTE - 22/02/1992		
DESCRIPTION	ANCIENNE SOLDATE TRAVAILLANT COMME AGENT DE SÉCURITÉ INDÉPENDANTE POUR ABSTERGO INDUSTRIES.		
CITATION	« QUI CONQUE LUTTE CONTRE DES MONSTRES DEVRAIT PRENDRE GARDE À NE PAS DEVENIR MONSTRE LUI-MÊME. »		
DIFFICULTÉ D'APPROCHE	GÈNE	2 ACTION	ÉQUIPEMENT
	GÈNE	3 DISCRETION	
	GÈNE	2 INTELLECT	
	GÈNE	3 SOCIAL	
TRAITS	SOLDATE	VIVE	UNIFORME D'ABSTERGO
ENTRAVE	ARROGANTE		PISTOLET SIG SAUER M17
LANGUES	ANGLAIS, CHINOIS (MANDARIN), ESPAGNOL		GILET PARE-BALLES
CARTE TÉMOIN			
BLOC-NOTES			

BLOC-NOTES

ANCÊTRES			
EIVOR			
Guerrière viking et jarlskona de Norvège.			
« Je ne serai pas captive de la conception tapageuse d'un autre homme. C'est à moi de tisser ma destinée. »			
BALAYAGE DE LADNE	GÈNE	2 ACTION	ÉQUIPEMENT
	GÈNE	2 DISCRETION	
	GÈNE	2 INTELLECT	
	GÈNE	2 SOCIAL	
CHEFFE	FORTE		Armure du clan du Grand corbeau
HONNEUR			Lame secrète
			Arc et flèches
			Deux haches
			Corde
			Pendentif d'Odin
Anglais, français, vieux norrois			

EMPRUNT DU DESCENDANT	100%		SYNCHRO DU TÉMOIN
	85%		
	70%		
	55%		
	40%		
	25%		

DÉPLACEMENTS STRATÉGIQUES

Lorsque vous effectuez un **test d'Action**, vous pouvez considérer jusqu'à 1 **Intellect** comme 1 **correspondance** supplémentaire.

PARKOUR

Lorsque vous pratiquez le parkour, vous pouvez ajouter 1 **correspondance** à tout **test d'Action** lié. De plus, lorsque vous effectuez un **test d'Action**, vous pouvez utiliser 2 **Discretion** pour disparaître du champ de vision de vos adversaires.

COMBATTANT NÉ

Lorsque vous effectuez un **test d'Action** en combat, vous obtenez une **majoration gratuite**.

DÉS BONUS (EMPRUNT)

Pour dépenser des dés bonus lors d'une séquence moderne, vous devez activer l'un des atouts de votre Ancêtre, à choisir parmi ses traits, son équipement emblématique et sa citation, exactement comme quand vous activez les vôtres. Si vous activez un trait ou un équipement emblématique, vous considérez en outre 1 résultat Crédo obtenu comme une correspondance. Si vous dépensez des dés bonus lors d'une séquence moderne et que vous obtenez au moins un résultat Abstergo sur un dé bonus lancé, vous déclenchez automatiquement un revers..

CITATION

Vous pouvez activer l'atout citation de votre personnage une fois par séquence pour regagner 1 dé bonus dépensé.

ÉQUIPEMENT

Vous pouvez activer un objet de votre équipement quand la situation s'y prête, ce qui vous autorise à réaliser des actions spécifiques.

ÉQUIPEMENT EMBLÉMATIQUE ET TRAITS

Avant de réaliser un test d'Approche, vous pouvez activer 1 ou plusieurs traits, ainsi que 1 ou plusieurs objets de votre équipement emblématique. Dans ce cas, chaque trait ou élément d'équipement activé vous donne le droit de considérer 1 résultat Crédo comme une correspondance.

ENTRAVE

Vous pouvez activer votre entrave pour améliorer de 1 cran le niveau de Synchro de votre Témoin ou le niveau d'Emprunt de votre Descendant. Pour intégrer l'entrave de votre personnage à la narration, vous devez expliquer comment elle fait surgir un obstacle inattendu pour vous ou pour toute l'équipe durant la scène.

INVOQUER DES MAJORATIONS

Lorsque vous faites un test d'Approche, vous pouvez invoquer une majoration afin de bénéficier d'avantages supplémentaires par rapport à un jet standard. Il existe deux manières d'invoquer une majoration :

Invoquer une majoration avant le jet

Si vous invoquez une majoration avant le test d'Approche, vous devez déclarer quel avantage supplémentaire cette majoration vous apportera. Ensuite, vous effectuez le jet, mais votre difficulté d'Approche augmente alors de 1.

Invoquer une majoration après le jet

Une majoration après un jet se produit lorsque vous obtenez au moins 2 correspondances en plus de celles requises par la difficulté d'Approche du test. Cela se produit même si vous n'avez pas déclaré votre intention d'obtenir un quelconque avantage supplémentaire sur votre test d'Approche. Vous obtenez simplement l'opportunité d'ajouter gratuitement un avantage de votre choix.

IDENTITÉ		L'AMBASSADEUR			
DESCRIPTION		Justicier antinazi, expert en tactiques de guérilla et en interrogatoires.			
CITATION		« Quand l'injustice devient la règle, se rebeller est un devoir. »			
DIFFICULTÉ D'APPROCHE	GÈNÉ	2	ACTION	ÉQUIPEMENT	
	GÈNÉ	2	DISCRETION		Revolver Webley
	GÈNÉ	2	INTELLECT		Fusil Lebel modèle 1886
	GÈNÉ	2	SOCIAL		Machette (bolo)
TRAITS		FÉROCE	RAPIDE	Masque à gaz	
ENTRAVE		VENGEANCE			
LANGUES		Allemand, anglais, français, polonais, russe			
BLOC-NOTES		ANCÊTRES			

> GÈNES

Si vous échouez à un test d'Approche, vous subissez une gêne. Vous notez chaque gêne en cochant la case correspondant à l'Approche utilisée sur votre fiche de Personnage (ou une autre si celle-ci l'est déjà).

Dès que vous obtenez au moins 1 résultat **Abstergo** lors d'un test d'Approche gênée, un **revers** narratif inattendu affecte l'issue de votre action.

EMPRUNT DU DESCENDANT	100%		SYNCHRO DU TÉMOIN	PRESSION	Lorsque vous effectuez un test Social lors d'une situation où vous faites appel à vos capacités d'intimidation, vous pouvez considérer jusqu'à 2 Action comme 1 correspondance supplémentaire chacun.	DÉBLOQUÉE À 85%
	85%			SE CACHER AU GRAND JOUR	Lorsque vous effectuez un test de Discrétion , vous pouvez considérer jusqu'à 1 Social comme 1 correspondance supplémentaire.	DÉBLOQUÉE À 55%
	70%			SAPEUR	Lorsque vous tentez de saboter un appareil, vous pouvez ajouter 1 correspondance à tout test d'Intellect lié. De plus, lorsque vous effectuez un test d'Action ou de Discrétion , vous pouvez utiliser 2 Intellect pour créer un leurre ou une diversion durant la scène.	DÉBLOQUÉE À 25%
	55%			FRAGMENTS D'EDEN		
	40%					
	25%					

DÉS BONUS (SYNCHRONISATION)

Chaque fois que vous effectuez un test d'Approche, après avoir vu le résultat, vous pouvez lancer des dés bonus à prendre parmi ceux dont vous disposez. Vous devez choisir le nombre de dés utilisés avant de les lancer.

Les dés bonus utilisés sont considérés comme dépensés, et on ne peut plus les lancer avant la séquence suivante (on les considère toujours comme dépensés si le Lecteur estime que deux séquences se suivent directement dans le cadre du récit).



IDENTITÉ	JACKIE O'CONNELL - 22 ANS - LONDRES - 15/03/1994	
DESCRIPTION	ASSISTANTE DE RECHERCHE POSTDOCTORALE EN GÉNIE MÉCANIQUE À L'UNIVERSITÉ DE CAMBRIDGE.	
CITATION	« LA RECHERCHE, C'EST CE QUE JE FAIS LORSQUE JE NE SAIS PAS CE QUE JE FAIS. »	
DIFFICULTÉ D'APPROCHE	GÈNE	3 ACTION
	GÈNE	2 DISCRETION
	GÈNE	2 INTELLECT
	GÈNE	3 SOCIAL
ÉQUIPEMENT		
DJI MAVERIC 5 (DRONE)		
SAKIKAWA Z125 (MOTO)		
A-BOOK AIR		
BADGE DU LABO UNIVERSITAIRE		
A-PHONE		
BOMBE ANTI-AGRESSION		
TRAITS	ADAPTABILITÉ	INGÉNIEURE
ENTRAVE	OBSTINÉE	
LANGUES	ANGLAIS, ESPAGNOL, LANGUE DES SIGNES BRITANNIQUE	
BLOC-NOTES		

CITATION

Vous pouvez activer l'atout de votre personnage une fois par séquence pour regagner 1 dé bonus dépensé.

ÉQUIPEMENT

Vous pouvez activer un objet de votre équipement quand la situation s'y prête, ce qui vous autorise à réaliser des actions spécifiques.

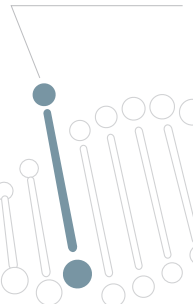
ÉQUIPEMENT EMBLÉMATIQUE ET TRAITS

Avant de réaliser un test d'Approche, vous pouvez activer 1 ou plusieurs traits, ainsi que 1 ou plusieurs objets de votre équipement emblématique. Dans ce cas, chaque trait ou élément d'équipement activé vous donne le droit de considérer 1 résultat Crédo comme une correspondance.

ENTRAVE

Vous pouvez activer votre entrave pour améliorer de 1 cran le niveau de Synchro de votre Témoin ou le niveau d'Emprunt de votre Descendant. Pour intégrer l'entrave de votre personnage à la narration, vous devez expliquer comment elle fait surgir un obstacle inattendu pour vous ou pour toute l'équipe durant la scène.

BALAYAGE DE LADNE



ANCÊTRES	
EVIE FRYE	
Maître Assassin de la Confrérie britannique en activité à Londres.	
« Ma lame n'est que plus affûtée par l'injustice londonienne. »	
ÉQUIPEMENT	
Lames secrètes jumelles	
Couteau de lancer	
Cane épée	
Bombe fumigène	
Fléchettes hallucinogènes	
Lance-grappin	
TACTICIENNE	DÉTERMINÉE
MISÉRICORDIEUSE	
Anglais, hindi	

SYNCHRO DU TÉMOIN	100%	100%	RUSE
	85%	85%	
	70%	70%	
	55%	55%	
	40%	40%	
	25%	25%	
EMPRUNT DU DESCENDANT	100%	100%	VISION D'AIGLE
	85%	85%	
	70%	70%	
	55%	55%	
	40%	40%	
	25%	25%	
FRAGMENTS D'EDEN			AGILE
FRAGMENTS D'EDEN			
FRAGMENTS D'EDEN			
FRAGMENTS D'EDEN			
FRAGMENTS D'EDEN			
FRAGMENTS D'EDEN			

DÉBLOQUÉE À 85%

DÉBLOQUÉE À 55%

DÉBLOQUÉE À 25%

DÉS BONUS (EMPRUNT)

Pour dépenser des dés bonus lors d'une séquence moderne, vous devez activer l'un des atouts de votre Ancêtre, à choisir parmi ses traits, son équipement emblématique et sa citation, exactement comme quand vous activez les vôtres. Si vous activez un trait ou un équipement emblématique, vous considérez en outre 1 résultat Crédo obtenu comme une correspondance. Si vous dépensez des dés bonus lors d'une séquence moderne et que vous obtenez au moins un résultat Abstergo sur un dé bonus lancé, vous déclenchez automatiquement un revers..

INVOQUER DES MAJORATIONS

Lorsque vous faites un test d'Approche, vous pouvez invoquer une majoration afin de bénéficier d'avantages supplémentaires par rapport à un jet standard. Il existe deux manières d'invoquer une majoration : avant ou après le jet.

Invoquer une majoration avant le jet

Si vous invoquez une majoration avant le test d'Approche, vous devez déclarer quel avantage supplémentaire cette majoration vous apportera. Ensuite, vous effectuez le jet, mais votre difficulté d'Approche augmente alors de 1.

Invoquer une majoration après le jet

Une majoration après un jet se produit lorsque vous obtenez au moins 2 correspondances en plus de celles requises par la difficulté d'Approche du test. Cela se produit même si vous n'avez pas déclaré votre intention d'obtenir un quelconque avantage supplémentaire sur votre test d'Approche. Vous obtenez simplement l'opportunité d'ajouter gratuitement un avantage de votre choix.

IDENTITÉ		JOSEPHINE BOULANGER			
DESCRIPTION		Célèbre danseuse burlesque travaillant pour le renseignement français.			
CITATION		« Je danserai toute ma vie... J'aimerais mourir à bout de souffle, épuisée, à la fin d'une danse. »			
DIFFICULTÉ D'APPROCHE	GÈNÉ	3	ACTION	ÉQUIPEMENT	
	GÈNÉ	2	DISCRETION		FP-45 Liberator (pistolet)
	GÈNÉ	2	INTELLECT		Couteau dissimulé
	GÈNÉ	1	SOCIAL		Robe élégante
TRAITS	ESPIONNE	ARTISTE	Partitions musicales	Briquet	
ENTRAVE	JUSTICE	Cigarettes			
LANGUES	Allemand, anglais, espagnol, français				
BLOC-NOTES					
ANCÊTRES					

> GÈNES

Si vous échouez à un test d'Approche, vous subissez une gène. Vous notez chaque gène en cochant la case correspondant à l'Approche utilisée sur votre fiche de Personnage (ou une autre si celle-ci l'est déjà).

Dès que vous obtenez au moins 1 résultat **Abstergo** lors d'un test d'Approche gênée, un **revers** narratif inattendu affecte l'issue de votre action.

EMPRUNT DU DESCENDANT	100%				FRAGMENTS D'EDEN
	85%				
	70%				
	55%				
	40%				
	25%				
SYNCHRO DU TÉMOIN					PASSE-PASSE
					Lorsque vous essayez de dissimuler un petit objet ou d'en dérober un, vous pouvez ajouter 1 correspondance à tout test de Discrétion lié. En outre, lorsque vous effectuez un test d' Action ou Social , vous pouvez utiliser 2 Discrétion pour dérober un petit objet à une personne impliquée dans la scène.
					BLUFF
					Lorsque vous effectuez un test Social lors d'un acte de tromperie, vous bénéficiez de 1 majoration gratuite .
					HYPNOSE
					Lorsque vous effectuez un test Social , vous pouvez considérer jusqu'à 1 Discrétion comme une correspondance supplémentaire.

DÉS BONUS (SYNCHRONISATION)

Chaque fois que vous effectuez un test d'Approche, après avoir vu le résultat, vous pouvez lancer des dés bonus à prendre parmi ceux dont vous disposez. Vous devez choisir le nombre de dés utilisés avant de les lancer.

Les dés bonus utilisés sont considérés comme dépensés, et on ne peut plus les lancer avant la séquence suivante (on les considère toujours comme dépensés si le Lecteur estime que deux séquences se suivent directement dans le cadre du récit).

A UBISOFT ORIGINAL

ASSASSIN'S — CREED —

LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

PRÉCOMMANDE FRANÇAISE
LE 11 JANVIER 2024

*L'Arkane Asylum aura le plaisir de vous proposer une précommande française, avec les mêmes produits exclusifs que CMON, à partir du **11 janvier 2024**. Vous aurez ainsi accès aux mêmes offres, une livraison dans les mêmes délais et des frais de port adaptés à la France.*

Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.arkhane-asylum.fr

