

LE MUSÉE DE L'ÉPHÈBE ET D'ARCHÉOLOGIE SOUS-MARINE
PRÉSENTE

ÉCHOS DE L'ANTIQUITÉ

AVEC

ASSASSIN'S
—CREED—
A UBISOFT ORIGINAL

© 2018 ASSASSIN'S CREED TM & © UBISOFT ENTERTAINMENT

EXPOSITION

8 JUILLET AU 5 NOVEMBRE 2023

MUSÉE DE L'ÉPHÈBE ET D'ARCHÉOLOGIE SOUS-MARINE, LE CAP D'AGDE



Musée
de l'Éphèbe
et d'Archéologie
Sous-Marine



UBISOFT

WWW.MUSEECAPDADGE.COM

agde

Archipel de vie

En 2007, Ubisoft édite le premier opus de la série *Assassin's Creed*®, devenue aujourd'hui une franchise phare du jeu vidéo, avec plus de 200 millions d'unités de jeu vendues. La série offre la possibilité d'explorer l'Histoire grâce à l'Animus, une machine permettant à un héros contemporain de revivre les souvenirs de ses ancêtres. Le joueur traverse ainsi différents lieux et époques à travers l'avatar d'un assassin, membre d'une confrérie déterminée à combattre quiconque conspire pour accaparer le pouvoir au détriment de tous.

L'une des grandes forces de la licence *Assassin's Creed*®, est sa capacité à nous faire voyager dans l'Histoire à travers des expériences insolites : escalader le Parthénon, rencontrer Socrate ou la reine Cléopâtre, explorer les rues d'Alexandrie et admirer son phare ou sa grande bibliothèque. Les équipes d'Ubisoft se sont appuyées sur des spécialistes de ces périodes pour reconstituer une Grèce antique et une Égypte ptolémaïque les plus fidèles possibles à la réalité historique et archéologique, tout en gardant une certaine liberté d'adaptation et de création. Ainsi, la formule « l'Histoire est notre terrain de jeu » est devenue la devise du jeu.

Deux jeux nous transportent dans l'Antiquité. *Assassin's Creed® Origins* prend place en 49 avant notre ère et raconte l'histoire de Bayek, un homme déterminé à venger la mort de son fils. Pris malgré lui dans la guerre civile entre Pompée et César en Égypte, il fonde avec son épouse Aya « Ceux que l'on ne voit pas », l'incarnation de ce qui deviendra plus tard la Confrérie des Assassins.

Assassin's Creed® Odyssey, quant à lui, plonge le joueur en pleine guerre du Péloponnèse. Il y incarne Kassandra, ou son frère Alexios - l'autre avatar servant alors d'antagoniste au service du Culte de Kosmos. Cette secte s'est infiltrée dans la société grecque et ambitionne de s'approprier le pouvoir.

L'exposition vous propose de redécouvrir les objets archéologiques des collections antiques du musée de l'Éphèbe, et des personnages historiques et mythologiques, à travers une sélection de concept arts (peintures numériques) des jeux vidéo *Assassin's Creed® Origins* et *Assassin's Creed® Odyssey*.

EN MER

La salle des amphores évoque l'intense trafic commercial en Méditerranée. Des navires de toutes tailles, faisant du cabotage le long des côtes ou prenant la haute mer, ont permis aux sociétés anciennes d'asseoir leur puissance commerciale dès le VIII^e siècle avant notre ère. Les grandes cités disposaient de flottes qui leur ont permis de coloniser des territoires fertiles et riches en matières premières. Phocée crée Marseille, puis Agde. Les amphores à vin et à huile sont les témoignages archéologiques de ce commerce intense et des nombreuses épaves ayant coulé le long de notre littoral et se trouvant à des profondeurs variables, entre 3 et 100 mètres.

Cette thématique des épaves est présente dans les opus *Assassin's Creed*® *Origins* et *Assassin's Creed*® *Odyssey* qui permettent d'explorer les fonds marins. Bayek, Kassandra et Alexios peuvent plonger dans le Nil ou la mer Égée, et, une fois ramené au XXI^e siècle, le joueur peut partir à la découverte de l'Atlantide. Les espaces aquatiques créés pour les jeux renferment des épaves englouties et une faune marine, constituant ainsi un univers riche à parcourir, sensibilisant le joueur à la fragilité de ce patrimoine naturel et archéologique.

Les instruments d'armement présentés dans la salle de la navigation (ancres grecques en pierre basaltique, sondes en plomb), documentent l'architecture navale antique et permettent de reconstituer certains types d'embarcation.

Dans les deux jeux précédemment évoqués, le joueur a la possibilité de manœuvrer une trirème, navire de guerre qui tient son nom de ses trois rangées de rames. Ainsi, les équipes d'Ubisoft ont puisé leur inspiration dans l'Histoire pour créer des bateaux inspirés de modèles antiques et reconstituer des batailles navales de façon immersive. À une époque où les canons et la poudre n'existent pas encore, le joueur a donc à sa disposition des volées de flèches et de javelots. Mais il peut surtout utiliser le bateau lui-même, dont l'éperon permet de percuter violemment le navire ennemi, comme le montrent les illustrations de batailles navales (1.5 et 1.6).

L'ARCHITECTURE ET L'ESPACE DOMESTIQUE

Les artistes d'Ubisoft ont produit des études de textures et de matériaux, afin de permettre l'immersion la plus totale du joueur. Colonnes, fresques ou pavés ont été conçus avec la volonté de rester fidèles à ce que les vestiges traduisent des architectures et de la vie antique.

Au pied de la maquette d'un navire cargo romain ou *corbita*, on peut justement admirer des plaques et une petite colonne de marbre, provenant vraisemblablement de Carrare en Italie. Ces objets témoignent d'un transport de matières premières pour la construction des riches demeures édifiées dans les villes (*domus*) et à l'extérieur (*villae*), comme par exemple sur le site d'Embonne situé dans la pinède du Cap d'Agde, à proximité du musée.

Dans *Assassin's Creed*® *Odyssey*, chaque cité prospère par l'exploitation d'une matière première, qui fonde sa renommée. Ainsi, Argos est nommée « la Cité Blanche » car elle est construite presque intégralement avec le marbre des gisements dont regorge son territoire. Le jeu reflète aussi l'organisation sociale des cités et les illustrations représentent la délimitation claire entre quartiers riches et pauvres (2.3 et 2.4). Ainsi, le joueur traverse des rues boueuses ornées de

maisons simples à un seul niveau qui laissent place à de hautes structures de pierre, des rues entretenues et les jardins des grandes demeures.

A l'époque classique, les maisons, les temples ou encore les gymnases étaient agrémentés de fresques. La variété de leurs sujets s'étendait de simples scènes du quotidien à la représentation de festins ou de récits mythologiques, tels que l'affrontement de Thésée et du Minotaure. Le jeu *Assassin's Creed*® *Odyssey* permet d'en admirer les reconstitutions. L'*emblema* de mosaïque et les têtes sculptées présents dans cet espace démontrent la qualité des objets d'art domestique qui ornaient les sols ou les murs de ces riches demeures.

ILLUSTRATIONS 2.6 ET 2.7 - LE SYMPOSITION

Le symposion, souvent traduit par le terme de « banquet », se déroulait dans une pièce spécifique, l'*andrôn*. Il correspond à la deuxième partie d'un festin dans la Grèce antique. Après avoir consommé le repas (*deipnon*), les convives se réunissent sur des lits (*klinê*). Ce moment est consacré à la boisson, et s'accompagne de discussions animées. Plus qu'un moment de convivialité, le symposion est aussi un temps de divertissement centré sur la poésie et la musique.

On peut facilement imaginer que notre *emblema* de mosaïque romain devait orner une pièce importante d'une *domus* (maison) - peut-être le *triclinium* (la salle de réception), lointain héritier de l'*andrôn* grec. Dans cette pièce, des éléments de vaisselle de table (cratère, canthare, coupes, cruches, *lagynos*), dont on peut apercevoir quelques témoignages spécifiquement dédiés au service du vin dans la grande vitrine, devaient orner la table débordante de mets savoureux, destinés à séduire les invités de marque du maître des lieux.

L'opus *Assassin's Creed*® *Odyssey* permet de parcourir une reconstitution de *symposion*. Incarnant Cassandra ou Alexios, le joueur est invité au symposion organisé par Périclès, à Athènes. Dans la riche demeure de l'homme politique, il est possible d'engager la discussion avec nombre de personnages emblématiques de l'Athènes antique, tels que le philosophe Socrate, le dramaturge Sophocle ou encore le général Alcibiade.

Les illustrations semblent donner vie aux scènes décrites par Platon dans *Le Banquet*, qui constitue un témoignage précieux du symposion et de son importance dans la vie des Grecs aux Ve et IVe siècles avant notre ère.

LA RELIGION ET LES CULTES

Pour les peuples de l'Antiquité, la religion était présente dans toutes les sphères de la société. En Grèce, elle constituait un socle commun aux nombreuses cités-états. Les Égyptiens, quant à eux, disposaient d'un large panthéon qu'ils élargirent aux pharaons, considérés comme les fils du dieu solaire Rê.

Pour leur permettre de résoudre leurs conflits et de répondre à leurs questionnements, les Égyptiens et les Grecs étaient à la recherche de signes et de présages des dieux. Cette centralité de la religion s'exprime par les scènes d'offrandes peintes sur les murs ou les céramiques, ou par les nombreux vestiges révélateurs des rites d'offrandes faites aux dieux. Les Grecs, du plus modeste au plus puissant, cherchaient à consulter leurs dieux et rendaient donc visite aux oracles. La Pythie était l'oracle majeur de la Grèce antique. Elle énonçait ses prophéties aux chanceux qui obtenaient audience, après souvent des jours voire des semaines de marche pour se rendre jusqu'au temple d'Apollon, à Delphes. Accessoire indissociable de la Pythie, le trépied représenté sur les illustrations (3.1 et 3.2) est directement inspiré d'exemplaires archéologiques comme celui exposé dans cette salle.

Celui-ci d'origine étrusque (Italie centrale, Ve siècle avant notre ère), était un objet emblématique de l'art de la

divination. Il servait de support à des chaudrons ou vasques où brûlait de l'encens dont les vapeurs permettaient à l'oracle d'entrer en transe et ainsi, de communiquer avec les dieux. Charge au demandeur d'interpréter les paroles parfois énigmatiques de la prêtresse.

En marge des rites religieux officiels, le jeu *Assassin's Creed*® *Odyssey* imagine un groupe secret nommé « le Culte de Kosmos ». Ce groupe fictif cherche à prendre le pouvoir et sévit depuis son repère établi sous le temple d'Apollon à Delphes, représenté sur l'une des illustrations. Ses partisans sont caractérisés par leurs larges robes noires et des masques, qui reprennent l'esthétique des masques de tragédie grecque. La symbolique du Culte de Kosmos s'articule autour de la figure de Python, créature mythique vaincue par le dieu Apollon, que l'on peut voir représentée sur l'une des illustration (3.1).

LA MYTHOLOGIE - DIEUX

Apollon, Athéna, Zeus, Bacchus, Hercule ou encore Silène... Comme l'attestent l'*emblema* de mosaïque et les têtes sculptées de l'espace précédent, ainsi que l'une des *œnochoés* ou le poids de balance, les divinités et personnages héroïques sont très présents dans les sociétés antiques.

Honorés quotidiennement par les Grecs au travers de nombreux rites, les dieux inspirent une tradition orale antique prodigieuse. Les récits mythologiques sont au fondement de

la société grecque et constituent un lien entre les cité-états. Les écrits des auteurs antiques qui nous sont parvenus, tels que *l'Illiade* et *l'Odyssée* d'Homère ou la *Théogonie* d'Hésiode, font échos aux vestiges mobiliers, architecturaux ou picturaux découverts. Ils révèlent que la mythologie était une source d'inspiration artistique pour des œuvres liées au commerce ou à l'art domestique. Certaines divinités ou héros décoraient des objets pour les valeurs ou les facultés qu'ils inspiraient, au-delà de l'aspect purement esthétique.

Les dieux peuvent ainsi se montrer cruels et jaloux, et les illustrations conçues pour le jeu *Assassin's Creed*® *Odyssey* révèlent la terreur inspirée par le Titan Cronos ou la violence du supplice réservé à Tityos.

L'une des *œnochoés* exposées ici est décorée du visage d'Héraclès portant la peau du Lion de Némée (l'un de ses douze travaux). Au-dessus de la partie supérieure de la gueule du fauve, on trouve un calathos (une corbeille en osier), lui-même surmonté d'un visage de profil de femme. Le visage est couronné d'un diadème orné d'un fruit - une grenade - suggérant qu'il s'agit ici de la déesse de la terre, Déméter. Cette figure d'Héraclès, demi-dieu, est proposée comme modèle vertueux à la société masculine qui fait usage de ce pichet à vin lors du symposium.

LA MYTHOLOGIE - MONSTRES

Dans la pénombre de la salle d'Eros, dieu grec puis romain de l'amour, se tapissent d'inquiétantes créatures. Les récits mythologiques sont également peuplés de monstres qui mettent à l'épreuve la force, la sagesse et le courage des héros. Les artistes d'Ubisoft ont exploré cet imaginaire et ont proposé un bestiaire horrifique que le joueur affronte dans les jeux *Assassin's Creed*® *Origins* et *Assassin's Creed*® *Odyssey*. Les combats ont lieu dans des décors élaborés tels que le Labyrinthe de Dédale ou le Temple des Gorgones ; et nul n'échappera à l'énigme de l'impitoyable Sphinx.

L'Égypte ancienne est traversée, elle aussi, par de nombreux récits de combats mythologiques. Le jeu *Assassin's Creed*® *Origins* entraîne le joueur dans un affrontement avec les dieux. Sobek, le dieu crocodile, Sekhmet, la déesse lionne de la guerre ou encore Anubis deviennent des « boss », ces ennemis particulièrement puissants et difficiles à vaincre pour les joueurs. Le jeu évoque aussi la pesée de l'âme des défunts par Anubis, ou le combat entre Rê, Dieu-Soleil, et Apophis, le Serpent du Chaos.

COMMERCE ET MÉTALLURGIE

Les épaves de la Baie de l'Amitié et du Rieu évoquées dans cette salle sont de parfaits exemples de navires qui, sur de courtes et moyennes distances, favorisaient un commerce de redistribution entre les ports méditerranéens et l'arrière-pays accessible par voie fluviale, comme à Agde, Narbonne ou Arles. Les cités s'inscrivent dans un réseau d'échanges commerciaux, chacune se spécialisant dans un domaine artisanal, tels que l'orfèvrerie, la sculpture en bronze ou en marbre, et la céramique. C'est le début d'un règne de la monnaie et d'un circuit dense d'échanges, dans lequel le jeu *Assassin's Creed® Odyssey* nous plonge grâce à la reconstitution de scènes de marché.

Dès le Néolithique, la côte languedocienne se spécialise dans la métallurgie, du cuivre puis du bronze. Le musée de l'Ephèbe présente donc de nombreux lingots de cuivre et de plomb, matières premières indispensables à la fabrication, à l'époque grecque puis romaine, de statues, de bijoux, d'outils mais également d'armes. Le four de bronzier présent dans cette salle montre les étapes du travail de ce métal : la fonte et la coulée dans des moules notamment.

Les jeux *Assassin's Creed® Origins* et *Assassin's Creed® Odyssey* confrontent le joueur à de nombreux combats, au cours desquels il peut utiliser des armes diverses modélisées par Ubisoft et inspirées par des découvertes archéologiques et la recherche historique. Les illustrations retracent par exemple les différents types de boucliers utilisés dans la Grèce antique, tels que l'aspis koilé, plaqué de bronze. Il est souvent orné d'un emblème identifiant le soldat et sa cité.

Les artistes d'Ubisoft se sont aussi inspirés de l'uniforme de l'hoplite (soldat grec) pour le jeu *Assassin's Creed® Odyssey*. Le joueur peut retrouver le casque de type corinthien, surmonté d'un cimier. Ce panache de crins de chevaux pouvait atteindre 35 cm de hauteur, et sa taille comme sa couleur visaient à impressionner l'adversaire.

D'ALEXANDRE À CLÉOPÂTRE

La statue en bronze présentée dans cette salle a parfois été identifiée comme un portrait de Ptolémée XV dit « Césarion », dont la réalisation et la conservation sont exceptionnelles et qui demeure une des rares représentations connues de ce personnage historique.

Ses parents, Cléopâtre VII et Jules César, forment l'un des couples les plus célèbres de l'Antiquité. Le jeu *Assassin's Creed® Origins* transporte le joueur en 49 avant

notre ère, au cœur de l'Égypte ptolémaïque, et lui permet d'assister à leur rencontre, de les voir interagir et établir leur alliance, au moment où le pouvoir romain est ébranlé par une guerre civile entre les deux consuls César et Pompée. Bayek, le héros de cet opus, est mêlé au conflit et travaille aux côtés de César, qui cherche à établir Cléopâtre sur le trône pharaonique. Le jeu donne aussi un bref aperçu du jeune Césarion, placé sur le trône d'Égypte à l'âge de trois ans, dernier représentant de la dynastie des Ptolémées, fondée par le général d'Alexandre le Grand.

Par les hasards de l'Histoire et des découvertes archéologiques, Césarion fait justement face à la statue d'Alexandre le Grand - dit « l'Éphèbe d'Agde » - présentée dans la salle suivante. Le tombeau du grand conquérant est également un élément central du jeu *Assassin's Creed*® *Origins*. À sa mort en 323 avant notre ère, Alexandre est embaumé et momifié, tel un pharaon. Sa sépulture constitue l'objet de conflits politiques, puis disparaît. Les équipes d'Ubisoft ont imaginé une reconstitution de ce tombeau, qu'ils situent à Alexandrie. Les personnages de Bayek et Aya l'explorent et le font découvrir à Cléopâtre et à César qui confie alors son admiration et sa dévotion de toujours pour le général macédonien.

PAYSAGES ET CITÉS

La restitution de l'environnement et des paysages des occupations humaines est une question importante pour les archéologues. Ainsi, dans cette salle dédiée à la Protohistoire, la présentation du site lagunaire de Montpenède a bénéficié du travail d'une illustratrice-archéologue qui propose quelques vues de l'environnement des habitations. Pour ce faire, elle s'est appuyée sur des relevés topographiques (étude des formes de relief), des données géomorphologiques (étude des sédiments), ainsi que sur des indices archéobotaniques et carpologiques (étude des graines). Elle a ainsi déterminé les espèces présentes à Montpenède il y a plusieurs milliers d'années, et l'évolution de ce paysage, façonné par la Nature et par l'action de l'Homme.

De la même façon, le travail artistique sur les graphismes des paysages des jeux permet au joueur de se représenter et de parcourir le monde antique de la façon la plus immersive qui soit. Le jeu *Assassin's Creed*® *Origins* reconstitue par exemple le Fayoum, région de Basse-Égypte, dont les terres particulièrement fertiles sont irriguées par le Nil.

Les artistes y ont aussi représenté le paysage de l'Alexandrie antique. La ville est construite en 332 avant notre ère par Alexandre le Grand, dont l'une des rares représenta-

tions connues – la statue en bronze dite « l'Ephèbe d'Agde » – est présentée dans cette salle. La ville devient la capitale administrative de l'Égypte ancienne et un centre névralgique du commerce méditerranéen : elle exporte blé, parfums, onguents et verreries. Dans *Assassin's Creed® Origins*, les joueurs peuvent explorer les rues d'Alexandrie et visiter son phare ou sa grande bibliothèque toujours debout.

Le jeu *Assassin's Creed® Odyssey* reconstitue plusieurs cités-états fondées le long du littoral méditerranéen. Le joueur peut ainsi explorer l'Acropole d'Athènes ou encore Corinthe, cité qualifiée de prospère et opulente (terme de grec ancien « *aphneios* ») par les textes anciens. Les artistes ont particulièrement travaillé sur le paysage de Sparte : les quelques vestiges de la cité n'ont pas encore permis aux archéologues et aux historiens d'en reconstituer une architecture complète. Les équipes d'Ubisoft se sont donc inspirées des sources anciennes et des recherches archéologiques et topographiques récentes, mais ont aussi laissé libre cours à leur imagination pour combler les lacunes de nos connaissances actuelles et offrir aux joueurs le plaisir de l'immersion par l'exploration de riches reconstitutions.

1.1 - Port d'Athènes

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.2 - Port d'Alexandrie

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.3 - Trirème & dauphins

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.4 - Etude de navires

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.5 - Bataille navale 1

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.6 - Bataille navale 2

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.7 - Bateau dans la tempête

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.8 - Naufrage

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.9 - Epave immergée

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.10 – Entrée scellée de l’Atlantide à l’époque antique

Illustration pour *Assassin’s Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin’s Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.11 – Entrée scellée de l’Atlantide aujourd’hui

Illustration pour *Assassin’s Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin’s Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.12 – Exploration d’une grotte à l’époque antique

Illustration pour *Assassin’s Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin’s Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.13 – Exploration d’une grotte immergée aujourd’hui

Illustration pour *Assassin’s Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin’s Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.14 – Temple englouti

Illustration pour *Assassin’s Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin’s Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

2.1 – Etudes de textures & matériaux

Illustration pour *Assassin’s Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin’s Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

2.2 – Etudes de décors muraux

Illustration pour *Assassin’s Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin’s Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

2.3 – Villages grecs

Illustration pour *Assassin’s Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin’s Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

2.4 - Palais minoen en ruines

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

2.5 - Invités dans la maison de Périclès

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

2.6 - Symposium

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

3.1 - Temple de la Pythie

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

3.2 - Pythie de Delphes

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

3.3 - Oracle

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

3.4 - Offrandes

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

3.5 - Adeptes de Kosmos

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

3.6 - Cérémonie du Culte de Kosmos

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

3.7 - Prêtre Mediamon

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.1 - Cronos

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.2 - Zeus

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.3 - Athéna

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.4 - Poséidon

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.5 - Tityos

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.6 - Sisyphe

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.7 - Temple de Méduse

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.8 - Méduse

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.9 - Labyrinthe du Minotaure

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.10 - Minotaure

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.11 - Sphinx

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.12 - Cyclope

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.13 - Tribunal des dieux

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.14 - Pesée de l'âme

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.15 - Apophis

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.1 - Marché du Fayoum

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.2 - Rue marchande de Siouah

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.3 – Marché de Cythère

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.4 – Rue marchande d'Athènes

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.5 – Boucliers égyptiens

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.6 – Armes égyptiennes

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.7 – Armes grecques

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.8 – Casque grec

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

6.1 – Cité d'Alexandrie

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

6.2 – Tombeau d'Alexandre le Grand

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

6.3 – Cléopâtre VII

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

6.4 – Jules César

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.1 – Basse-Egypte

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.2 – Phare d'Alexandrie

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

8© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.3 – Lac Mariout

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.4 – Fayoum

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.5 – Crocodilopolis

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.6 – Nil

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.7 – Barques et colosses

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.8 – Nil & pyramides

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.9 – Pyramides de Gizeh

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.10 – Memphis

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.11 – Temple de Ptah à Memphis

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.12 – Désert

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.13 – Tempête de sable

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.14 – Oriflammes grecques

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.15 – Temple de Zeus à Cyrène

Illustration pour *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.16 – Athènes

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.17 - Sparte

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.18 - Corinthe

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.19 - Cythère

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.20 - Crète

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.21 - Céphalonie

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.22 - Lesbos

Illustration pour *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

