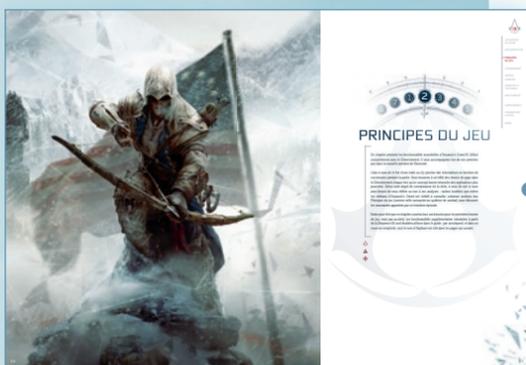


Vous trouverez dans ces pages des résumés, des explications et des éclaircissements permettant à tous les types de lecteurs – fans de la première heure d'Assassin's Creed autant que novices de la série – de comprendre les événements et concepts-clés des épisodes précédents.



Ce chapitre vous aide à partir du bon pied dans ce nouvel épisode d'Assassin's Creed en vous présentant les principales fonctionnalités et compétences introduites lors des trois premières Séquences de l'aventure.



Le Cheminement vous accompagne tout au long de la quête principale, en vous proposant des solutions visuelles (sous la forme de captures d'écran annotées) non seulement pour toutes les difficultés dressées sur votre chemin, mais aussi pour réussir les nombreux objectifs optionnels – étape indispensable en vue d'obtenir une Synchronisation parfaite.



Ce chapitre couvre l'intégralité des (très nombreuses) activités optionnelles du jeu – un passage incontournable pour qui veut décrocher les 100% de Synchronisation.



SOMMAIRE

Utilisation du guide	6
Rétrospective	10
Résumé de l'histoire	12
Chronologie des événements	20
Glossaire d'Assassin's Creed	22
Principes du jeu	32
Déroulement du jeu	34
Les déplacements	35
Les cartes	39
Interactions sociales	40
La furtivité	42
Capacités utiles	45
Les assassinats	48
La fuite	50
Le combat	51
Les ennemis	55
Interface et commandes	56
Synchronisation	58
Cheminement	60
Séquence 01	62
Séquence 02	68
Séquence 03	78
Séquence 04	83
Séquence 05	87
15 novembre 2012	92
Séquence 06	94
Séquence 07	100
Séquence 08	110
1 ^{er} décembre 2012	114
Séquence 09	116
Séquence 10	120
12 décembre 2012	124
Séquence 11	126
Séquence 12	128
20 décembre 2012	131
Quêtes annexes	132
Feuille de route	134
Missions Citoyens	136
Pillage de convois	138
Les clubs	139
Les mini-jeux	142
Conquête des forts	144
Missions Libération	154
Guilde des Assassins	162
Les souterrains	164
L'Aquila	171
Missions navales	176
Contrats de corsaire	180
Emplacements navals	182
Missions du Domaine	193
Missions Benedict Arnold	198
Objets à collectionner	200

Analyses & Tactiques	216
Course libre avancée	218
Le déplacement rapide	220
La notoriété	221
Les ennemis	222
Les armes	226
Les outils	229
Les recrues	233
Astuces de combat	234
Générer des revenus	235
Le Domaine	236
■ Les travailleurs	238
■ Les ressources	240
■ La chasse	242
■ Les recettes	244
■ L'artisanat	244
■ Les convois	249
Les magasins	252
Les tenues	253
Les Succès et Trophées	254
Liste des mouvements	256
Liste des missions	257

Multijoueur	258
Les bases	260
Personnages	265
Score & Progression	268
Profil de capacités	275
Modes de jeu	278
Astuces avancées	284
Analyse des cartes	287

Suppléments	294
Secrets	296
Résumé de l'histoire	298
Analyse & conjectures	304

Utilisation du guide

Lisez les deux pages suivantes avant de vous lancer dans l'exploration du guide : vous y trouverez une présentation du contenu de ce livre, ainsi que des conseils qui vous aideront à optimiser l'usage que vous pouvez en faire en fonction de vos attentes personnelles et de votre profil.

Index

L'index recense tous les termes importants du guide ; n'hésitez pas à le consulter si vous recherchez une information portant sur un thème particulier.

Les onglets

Le système d'onglets situé sur le bord droit de chaque double page vous présente l'ossature générale du guide. Les chapitres et leurs différentes sections y apparaissent respectivement en haut et en bas.

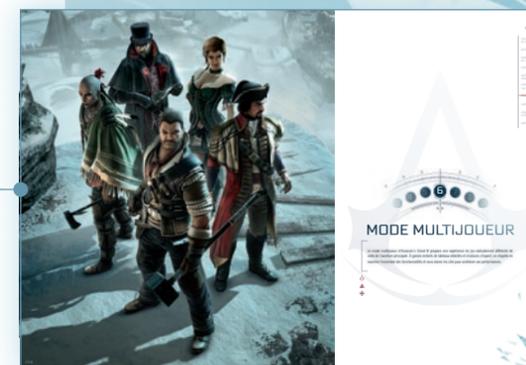
Note

Nous avons fait le maximum pour nous assurer de l'exactitude des informations contenues dans ce guide au moment de sa publication. Toutefois, de futures mises à jour d'Assassin's Creed III sont susceptibles d'apporter des changements (qu'il s'agisse d'équilibrage de gameplay ou d'ajouts dans le jeu) que nous ne sommes pas en mesure d'anticiper.

Ce chapitre explore en profondeur les différents systèmes de jeu et éléments de gameplay d'Assassin's Creed III.



Ces pages foisonnent d'explications, de techniques et de conseils stratégiques qui vous aideront à améliorer votre niveau de jeu rapidement dès vos premiers pas dans le vaste mode multijoueur.



Riches en révélations et « spoilers » potentiels, les Suppléments vous proposent une liste récapitulative des secrets et bonus, puis une analyse poussée de l'histoire d'Assassin's Creed III et de ses mystères les plus intrigants.



CHRONOLOGIE DES ÉVÈNEMENTS

Cette frise chronologique recense les principaux évènements des quatre premiers épisodes de la série Assassin's Creed, depuis l'ère de la Première Civilisation jusqu'à la fin de l'année 2012.



- UTILISATION DU GUIDE
- RÉTROSPECTIVE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- QUÊTES ANNEXES
- ANALYSES & TACTIQUES
- MULTIJOUEUR
- SUPPLÉMENTS
- LÉGENDE DES CARTES
- INDEX
- RÉSUMÉ
- CHRONOLOGIE**
- GLOSSAIRE



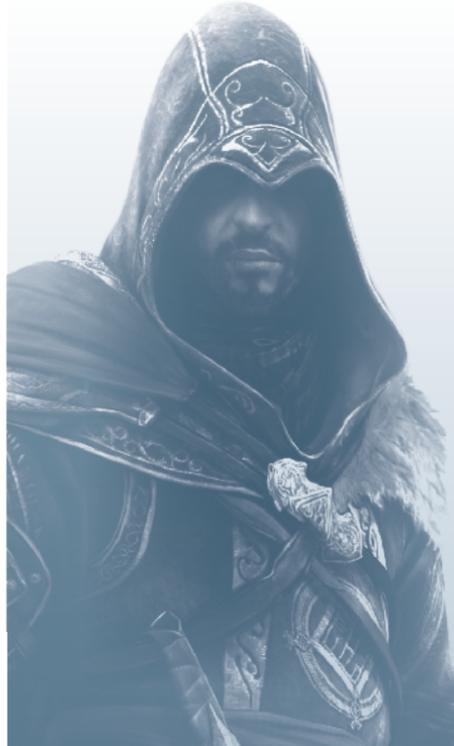
Deux humains se rebellent contre les membres de la Première Civilisation en dérobant un Fragment d'Éden. Cet acte de révolte a sans doute joué un rôle important dans la guerre entre les deux espèces.



Première Civilisation
(Pré-Histoire)



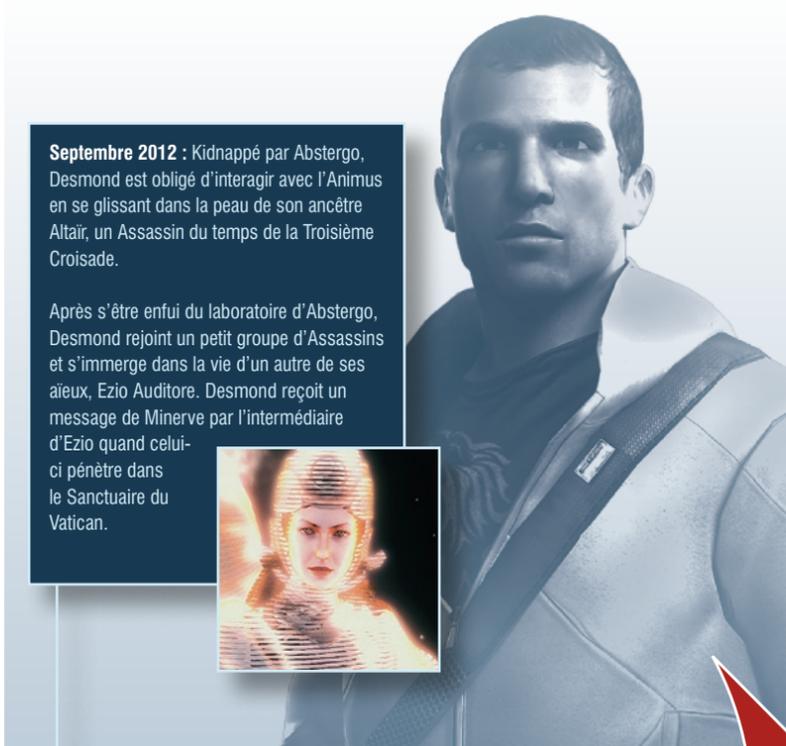
Croisades
(1191-1257)
Altair



Renaissance
(1459-1512)
Ezio



Révolution américaine
(1753-1783)
Connor



Présent
(2012)
Desmond

Affaiblis par leur conflit avec les hommes, les membres de la Première Civilisation sont incapables d'empêcher la Catastrophe qui frappe la planète sous la forme d'une éruption solaire majeure ; seule une poignée d'entre eux, dont Minerve, Junon et Tinia, survivent au cataclysme. Avant de disparaître à leur tour, les rescapés rassemblent dans un Sanctuaire le savoir cumulé de leurs recherches. Décimée, l'espèce humaine subsiste malgré tout ; avec le temps, la végétation et l'érosion effacent toute trace de la présence sur Terre de la Première Civilisation. Les hommes finissent par complètement oublier l'existence de leurs prédécesseurs.



Tout en menant à des siècles d'intervalle une lutte acharnée contre les Templiers, Altair et Ezio découvrent des Sanctuaires et des reliques de la Première Civilisation ; Minerve, Junon et Tinia les utilisent à ces occasions comme vecteurs de communication pour transmettre des messages à Desmond dans le futur.



Évènements d'Assassin's Creed III.



Octobre 2012 : Suivant les traces de son ancêtre, Desmond se rend dans un autre temple pour y récupérer une Pomme d'Éden. Sur place, il est interpellé par Junon avant de perdre connaissance suite à l'activation de la relique. En désespoir de cause, ses compagnons le connectent à un programme spécial de l'Animus, dans lequel il poursuit l'exploration des souvenirs d'Ezio ; pendant ce temps, son corps est transporté par les Assassins depuis l'Italie jusqu'aux États-Unis.

Au terme de son épopée, Ezio transmet à Desmond le message de Tinia. Ce dernier révèle l'existence d'un Sanctuaire, situé dans l'actuel État de New York, dans lequel les membres de la Première Civilisation ont rassemblé tous les fruits de leurs recherches – un savoir qui pourrait permettre à Desmond d'empêcher que la catastrophe qui a frappé la Terre des millénaires auparavant ne se répète. L'histoire d'Assassin's Creed III commence au moment où Desmond, à peine sorti de son coma, s'apprête à pénétrer dans ce temple.



21 décembre 2012 : Il s'agit du jour où Abstergo a prévu de lancer un satellite de télécommunication embarquant à son bord une Pomme d'Éden ; les Templiers espèrent ainsi parvenir à contrôler l'ensemble de la population humaine.

Qu'il prenne la forme de cet évènement ou d'une nouvelle éruption solaire, le cataclysme annoncé par les membres de la Première Civilisation semble devoir se produire à cette date précise...



LES ASSASSINATS



Cette double page passe en revue les différentes techniques d'assassinat auxquelles a accès Haytham.

Ces techniques se divisent en deux catégories : celles du mode **Profil passif**, essentielles dans les situations où la discrétion s'impose ; et celles du mode **Profil actif**, plus spectaculaires et donc susceptibles d'attirer l'attention.

De façon générale, les assassinats de type Profil passif s'exécutent en appuyant uniquement sur **X/C**, tandis que ceux de type Profil actif nécessitent en plus de maintenir enfoncée la touche **RT/R1**.

Gardez en tête les informations suivantes lorsque vous recourez à une technique d'assassinat :

- Les assassinats de type Profil actif ont une portée supérieure à ceux de type Profil passif – tenez compte de ce facteur au moment de choisir votre mode opératoire.
- Haytham frappe la cible en surbrillance au moment où vous activez la commande d'assassinat (**O1**). Lorsque plusieurs cibles potentielles sont à portée (dans le cadre par exemple d'une tentative d'assassinat aérien), ajustez avec soin la position d'Haytham et de la caméra pour sélectionner celle que vous voulez frapper en priorité.
- Haytham est susceptible d'utiliser son arme de mêlée pour commettre un assassinat – le mouvement gagne alors en dynamisme ce qu'il perd en discrétion. Si vous voulez privilégier une approche furtive, veillez à sélectionner la lame secrète dans la Roue des armes avant de passer à l'action.



Assassinat aérien : Haytham se tient au-dessus de sa cible.

- Uniquement en mode Profil actif** : Haytham s'élance sur sa cible depuis un rebord surélevé et l'assassine en retombant ; vous pouvez exécuter deux cibles rapprochées en même temps avec cette technique.



Assassinat depuis un rebord : Haytham est suspendu à un rebord au-dessous de sa cible.

- Profil passif** : Tout en restant agrippé au rebord, Haytham se redresse puis se saisit de sa cible avant de la précipiter dans le vide. Privilégiez cette technique lorsque d'autres ennemis se trouvent au même niveau que votre victime.
- Profil actif** : Haytham se hisse sur le rebord pour frapper sa cible. Optez pour cette technique face aux sentinelles isolées, ou lorsque des gardes patrouillent en contrebas.



Assassinat depuis une cachette : Haytham est dissimulé dans un tas de foin ou une autre cachette.

- Profil passif** : Haytham frappe sa cible, avant de dissimuler son cadavre dans la cachette. (Quand il agit depuis un banc, Haytham cède sa place à sa victime et se retrouve par conséquent exposé après-coup.)
- Profil actif** : Haytham jaillit hors de sa cachette et tue sa cible aux yeux de tous.



Assassinat depuis un angle : Haytham est plaqué contre une paroi, dans un angle.

- Profil passif** : Haytham frappe et attrape sa cible dans un même geste, avant de la poser à terre derrière l'angle.
- Profil actif** : Haytham surgit de derrière l'angle et frappe sa cible aux yeux de tous.



Assassinat depuis une zone de traque : Haytham est tapi dans une zone de traque.

- Profil passif** : Haytham se saisit de sa cible et la frappe à mort avant de la coucher dans le fourré.
- Profil actif** : Haytham jaillit hors de sa cachette pour tuer sa cible.



Assassinat classique : Haytham est au même niveau que sa cible.

- Profil passif** : Haytham frappe sa cible par surprise à bout portant. À utiliser de préférence sur une sentinelle isolée ; servez-vous de la commande Marche rapide pour vous approcher de votre cible en toute discrétion.
- Profil actif** : Haytham prend de l'élan et bondit sur sa cible. Il peut même effectuer ce mouvement en courant.



Double assassinat : Haytham se trouve au même niveau que deux cibles se tenant côte à côte.

- Profil passif** : Haytham frappe les deux cibles simultanément.
- Profil actif** : Haytham prend de l'élan et bondit sur ses cibles.

TECHNIQUES NON-LÉTALES

Pour remplir certains objectifs de mission, Haytham doit parfois neutraliser ses adversaires sans leur ôter la vie. Dans ce type de situation, sélectionnez les poings dans la Roue des armes ; pour assommer une cible à mains nues, faufillez-vous dans son dos et appuyez sur **X/C**.



UTILISATION DU GUIDE

RÉTROSPECTIVE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LÉGENDE DES CARTES

INDEX

DÉROULEMENT DU JEU

LES DÉPLACEMENTS

LES CARTES

INTERACTIONS SOCIALES

LA FURTIVITÉ

CAPACITÉS UTILES

LES ASSASSINATS

LA FUITE

LE COMBAT

LES ENNEMIS

INTERFACE & COMMANDES

SYNCHRONISATION

1 SUR LA PISTE DE JONHSON

PRÉSENTATION DE LA MISSION

Objectifs optionnels

- Gardez un niveau de notoriété inférieur à 2.
- N'ouvrez pas le feu à plus de six reprises.
- Détruisez les trois chargements de contrebande à l'aide de barils de poudre.

Informations complémentaires

- Les techniques de combat associées à la dague à corde sont décrites à la page 231.
- Consultez respectivement les pages 193 et 244 pour en savoir plus sur les « missions Domaine » et sur les fonctionnalités offertes par le registre du manoir.
- Vous pouvez vous engager dans les missions navales (voir page 176) en parlant à Faulkner dans le Domaine, ou par l'intermédiaire d'un capitaine de port.
- La page 142 fournit quelques astuces qui vous aideront à améliorer vos performances dans les mini-jeux.



Reprenez le cours de l'aventure principale en vous téléportant à Boston depuis la carte générale. Rendez-vous sur les quais et parlez à Sam Adams au niveau du repère pour commencer la mission. Marchez avec lui jusqu'à ce qu'une scène se déclenche ; après avoir combattu aux côtés de l'homme aux abois, suivez l'itinéraire montré sur l'image. Si vous avez atteint le premier niveau de notoriété, arrachez une affiche en chemin pour redevenir anonyme et faites profil bas tout au long du trajet (ignorez les collecteurs d'impôts à ce stade de la mission).



Dès que le soldat qui arpente le quai descend sur le ponton en bois, sortez de votre abri et tirez sur le baril de poudre montré sur l'image en passant en mode précision (R/L).



Deux raisons sont susceptibles de vous pousser à vous attarder dans le Domaine. La quête annexe « Chasseur silencieux » (voir page 194) vous donne l'occasion de vous initier au maniement de la dague à corde – parlez à la personne montrée sur l'image, au sud-ouest du manoir, pour commencer cette mission. Prenez par ailleurs le temps de vous familiariser avec les différentes options offertes par le livre de comptes du manoir ; plus tôt vous commencez à réhabiliter le Domaine, plus importants seront vos bénéfices à la fin du jeu.



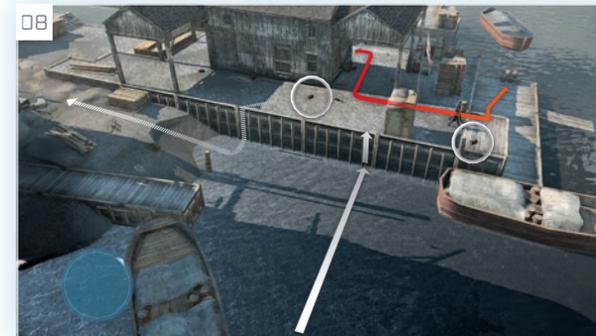
Avancez jusqu'au prochain repère sans vous préoccuper pour le moment des collecteurs d'impôts ou des contrebandiers dont vous croisez la route. Frayez-vous un chemin jusqu'à la partie est de la zone non autorisée, près du fort ; le quai étant placé sous haute surveillance, approchez-vous du premier chargement par le côté est du bâtiment (voir l'image) en restant à l'abri des regards hostiles. Vous devez privilégier une approche furtive si vous visez la synchronisation totale ; accélérez au maximum l'issue des éventuels affrontements, et veillez à arracher après-coup les avis de recherche pour maintenir votre notoriété à un bas niveau.



Une fois votre forfait accompli, filez en douce avant que les soldats ne puissent réagir en empruntant l'itinéraire montré ici.



Ramassez le baril de poudre entouré sur l'image (une étape indispensable en vue de la synchronisation totale), puis marchez tranquillement jusqu'au second chargement de contrebande – tant que vous ne forcez pas l'allure, les deux sentinelles postées sur le ponton ne remarqueront pas votre présence.



Accrochez-vous au rebord du quai et observez les deux soldats qui surveillent les lieux : dès qu'ils s'immobilisent sur le ponton, hissez-vous sur le quai et placez un baril de poudre près du chargement ; une fois que vous avez procédé à la destruction de la marchandise, suivez le chemin tracé sur l'image pour sortir de la zone non autorisée.



Les deux combats contre les collecteurs d'impôts ne présentent pas de difficulté particulière ; lorsque vient l'heure de s'occuper du groupe situé le plus au nord sur la carte précédente, attendez simplement que s'éloigne la patrouille avant d'engager les hostilités. Prenez soin de faire baisser votre niveau de notoriété en déchirant les avis de recherche après chaque bataille.



Déposez le baril de poudre près du chargement, puis installez-vous sur la barque pour ouvrir le feu (voir l'image) ; plongez aussitôt dans l'eau et avancez vers le repère suivant en nageant sous la surface pour passer inaperçu.



Maintenant que vous avez rempli le principal objectif de la mission, vous avez les coudées franches pour accomplir vos deux tâches restantes : intercepter deux contrebandiers, et vaincre deux groupes de collecteurs d'impôts – les cibles sélectionnées sur l'image (en orange pour les contrebandiers et en rouge pour les collecteurs d'impôts) se trouvent dans des secteurs dans lesquels la présence des tuniques rouges est peu marquée.



Vous n'avez pas besoin de tirer l'épée contre les contrebandiers. Après avoir vérifié que la voie est libre, piquez un sprint et rentrez-leur dedans ; une fois que leur fardeau s'est brisé au sol, prenez la poudre d'escampette – vos victimes vous poursuivront quelques instants avant de rapidement jeter l'éponge.



UTILISATION DU GUIDE

RÉTROSPECTIVE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LÉGENDE DES CARTES

INDEX

SÉQUENCE 01

SÉQUENCE 02

SÉQUENCE 03

SÉQUENCE 04

SÉQUENCE 05

15 NOVEMBRE 2012

SÉQUENCE 06

SÉQUENCE 07

SÉQUENCE 08

1^{er} DÉCEMBRE 2012

SÉQUENCE 09

SÉQUENCE 10

12 DÉCEMBRE 2012

SÉQUENCE 11

SÉQUENCE 12

20 DÉCEMBRE 2012



LA TEA PARTY

PRÉSENTATION DE LA MISSION

Objectifs optionnels	Informations complémentaires
<ul style="list-style-type: none"> ■ Jetez dix caisses de thé à l'eau. ■ Envoyez trois tuniques rouges à l'eau. ■ Commettez un assassinat aérien avec un mousquet. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Référez-vous à la page 162 pour connaître les différentes manières d'utiliser les Recrues sur le terrain.

01 Au début de la mission, vous devez livrer bataille contre des soldats sur les quais – une excellente occasion de mettre à l'épreuve votre nouvelle recrue. Faites appel à ses services lorsque vous croisez le fer avec les ennemis situés sur le côté gauche du bateau par rapport à votre position de départ.



Après ce petit échauffement, les choses sérieuses commencent. L'image ci-dessus montre une vue d'ensemble de la situation : vous devez protéger vos deux alliés (entourés en bleu) en repoussant des vagues successives d'assaillants en provenance des quais (flèches rouges), et ce jusqu'à la fin du compte à rebours (le nombre de caisses restant à jeter). Notez que des petits groupes de sympathisants (croix bleues) essaieront d'empêcher les tuniques rouges de monter à bord ; enfin, les caisses de thé que vous devez jeter à la mer pour remplir l'objectif correspondant sont entourées en blanc.

Astuces générales

- 0 Dans la mesure où la pression exercée par vos ennemis va crescendo jusqu'à la fin de la mission, vous avez intérêt à remplir la première condition de synchronisation totale au plus vite. Appuyez sur **B/C** pour ramasser une caisse, puis approchez-vous de la rambarde avant de la lancer par-dessus-bord avec **A/X**.
- 0 Une fois que vous avez jeté dix caisses à la mer, attachez-vous à remplir le troisième objectif optionnel : emparez-vous d'un mousquet sur l'un des râteliers présents à bord, et montez sur la rambarde d'un des bateaux avant de vous élancer sur un soldat qui arrive sur le quai en contrebas.

- 0 Vous êtes confronté à des ennemis de plus en plus nombreux à mesure que le temps passe. Volez immédiatement au secours de vos alliés quand ils sont aux prises avec plusieurs assaillants à la fois – les officiers en particulier peuvent leur infliger de lourds dégâts. Dans la dernière ligne droite de la mission, aidez en priorité celui des deux dont la santé est la plus faible.
- 0 Faites appel aux services de votre recrue si le contrôle de la situation vous échappe, ou si vos ennemis lancent des assauts simultanés sur les deux fronts à la fois.
- 0 Soyez prudent lorsque vous sautez d'un bateau à l'autre : une chute en fin de mission aurait des conséquences très préjudiciables sur vos chances de réussite.
- 0 Plutôt que de recourir à la contre-projection, le moyen le plus simple et le plus rapide de faire tomber des ennemis à l'eau (pour remplir le dernier objectif optionnel de la mission) consiste à les affronter au bord de l'eau, notamment quand ils arrivent sur les quais ou quand ils s'engagent sur les passerelles d'embarquement.

LE CHEF EN COLÈRE

PRÉSENTATION DE LA MISSION

Objectifs optionnels	Informations complémentaires
<ul style="list-style-type: none"> ■ Ne laissez pas une situation de conflit ouvert perdurer plus de 15 secondes. ■ Assurez-vous que Chapheau ne perde pas plus de 50% de santé. ■ Commettez cinq assassinats en mode Profil passif. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Les grenadiers et les éclaireurs comptent désormais parmi vos adversaires potentiels ; consultez la page 222 pour plus de détails sur ces archétypes d'ennemis. ■ Plusieurs « Missions citoyens » sont disponibles à Boston, dont un contrat d'assassinat dans le District nord (voir page 137).

01 Les paragraphes suivants expliquent comment remplir les conditions de synchronisation totale de cette mission, au cours de laquelle vous devez protéger Chapheau contre les soldats dont il excite le courroux ; la lame secrète sera votre principal outil de travail pour cette tâche.



Régalez leur compte aux deux premiers soldats que provoque Chapheau en procédant comme suit : positionnez-vous immédiatement derrière le plus éloigné des deux, et assassinez-le ; réservez ensuite le même sort à son partenaire après vous être approché de lui en allongeant la foulée.



Vous pouvez ignorer les tuniques rouges qui contiennent la foule car elles ne s'attaqueront pas à vous. Débarrassez-vous de la paire de soldats suivante en recourant à la même méthode que précédemment. Exécutez la manœuvre sans perdre une seconde : vous devez assassiner le premier garde avant que son camarade n'atteigne Chapheau.



Chapheau défie ensuite un groupe de quatre tuniques rouges – notez qu'un point de contrôle s'active avant cette confrontation à hauts risques. Frappez en priorité le grenadier de droite puis occupez-vous de son associé ; vous devez ensuite vaincre les deux autres soldats avant la fin du compte à rebours – en agissant rapidement, vous pourrez supprimer le fantassin avec un contre-assassinat, puis exécuter le grenadier tandis qu'il en découd avec Chapheau.



Quand vous sortez de la ruelle, prenez l'initiative d'assassiner les deux soldats qui arrivent sur votre gauche ; si vous tardez à passer à l'action, Chapheau ira à leur rencontre et déclenchera un conflit ouvert.



Lorsque Chapheau tourne vers la droite dans une autre ruelle, prenez de nouveau les devants en assassinant les deux soldats devant vous. Après la cinématique, suivez les instructions à l'écran pour envoyer Chapheau tuer la cible appropriée.



UTILISATION DU GUIDE

RÉTROSPECTIVE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LÉGENDE DES CARTES

INDEX

SEQUENCE 01

SEQUENCE 02

SEQUENCE 03

SEQUENCE 04

SEQUENCE 05

15 NOVEMBRE 2012

SEQUENCE 06

SEQUENCE 07

SEQUENCE 08

1^{er} DÉCEMBRE 2012

SEQUENCE 09

SEQUENCE 10

12 DÉCEMBRE 2012

SEQUENCE 11

SEQUENCE 12

20 DÉCEMBRE 2012

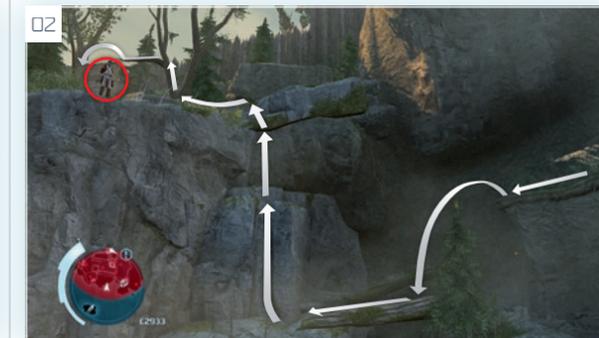




FORT ST-MATHIEU



Approchez-vous du fort par le côté est, de préférence en plein jour. Évitez le soldat posté près de la falaise en suivant le chemin montré sur l'image, puis descendez la pente. Notez que des pumas rôdent dans le secteur ; il est possible que l'un d'entre eux attaque une sentinelle si vous patientez suffisamment longtemps – le cas échéant, restez en retrait et vous obtiendrez le Succès/Trophée « Témoin oculaire ».



Escaladez la falaise en empruntant l'itinéraire dessiné sur l'image. Vous pouvez pousser le garde dans le vide, ou le contourner si vous êtes d'humeur pacifique. Grimpez à l'arbre et installez-vous au niveau de la ramification.



Rendez-vous sur le toit de la tour de garde en suivant l'itinéraire indiqué sur l'image. Notez que le soldat installé dans la tour de gauche ne remarquera pas votre présence.



Plongez dans le chariot de foin une fois que le soldat en contrebas s'éloigne vers la gauche, puis attendez son retour pour l'assassiner depuis votre cachette. (Si vous opérez la nuit, il est possible que d'autres tuniques rouges patrouillent dans le secteur, sur des parcours bien plus longs ; le cas échéant, sifflez-les depuis le chariot avant de les neutraliser l'une après l'autre.)



Grimpez sur le toit du grand bâtiment au nord, puis mettez-vous à couvert derrière la cheminée ; dès que le capitaine s'approche du puits, sortez de votre abri et prenez-le pour cible avec une fléchette empoisonnée.



Descendez aussitôt du toit par le côté sud, derrière le tas de bois. Si les deux sentinelles postées près de la réserve de poudre partent examiner le corps du capitaine, laissez-les s'éloigner puis interagissez avec la porte du local ; grimpez dans la foulée jusqu'au mât, avant d'abaisser le drapeau dès que l'explosion se produit. Dans l'hypothèse où les deux gardes restent à leur poste, approchez-vous discrètement du local, puis cachez-vous dans le chariot de foin après avoir enclenché le compte à rebours ; attendez que la détonation retentisse, puis sortez de votre cachette une fois le calme revenu avant d'avancer jusqu'au drapeau dès que la voie est libre.

LISTE DES FORTS

NOM	RÉGION	EMPLACEMENT
Fort St-Mathieu	Frontière	Sud, près de la porte de New York.
Fort Monmouth	Frontière	Coin sud-ouest de la carte, à l'ouest d'un capitaine de port.
Fort Duquesne	Frontière	Nord-ouest de la carte, au nord de Valley Forge.
Fort Hill	Boston	Dans la partie la plus à l'est de la ville.
Fort Independence	Boston	Sud-ouest, près du site de Boston Common.
Fort Washington	New York	Ouest, près des quais.
Fort Division	New York	Nord-est, près de la porte de la Frontière.

Même si cette activité n'entre dans le cadre d'aucune mission « officielle », le fait de conquérir les sept places fortes du jeu permet d'une part d'augmenter le score global de synchronisation, et d'autre part de diminuer le montant des taxes appliquées aux convois terrestres (voir page 251) ; notez enfin que chaque citadelle abrite un coffre, qui renferme une grosse somme d'argent.

Défendus par d'importantes garnisons de tuniques rouges, les forts se trouvent au cœur de vastes zones non-autorisées ; quand il en franchit les limites, Connor passe automatiquement au niveau 2 de notoriété, ce qui signifie que les soldats passent en phase d'investigation (ISS rouge) dès qu'ils l'aperçoivent. Si vous entrez en conflit ouvert à l'intérieur de ces zones interdites, une alarme retentit aussitôt (ce qui ameuté les gardes des environs) ; il arrive même que les portes de la forteresse se referment, sur ou derrière vous.

Pour prendre le contrôle d'un fort, vous devez remplir les trois objectifs suivants :

- **Tuer le capitaine du fort** : Surplombé par l'icône « », cet individu appartient à l'archétype des jägers (voir page 225).
- **Détruire la réserve de poudre** : L'emplacement de la réserve est indiqué par l'icône « ». Une fois que vous avez interagi avec la porte du local en appuyant sur , un compte à rebours de dix secondes démarre – à son issue, la réserve explose, cet événement ayant pour effet d'alerter les gardes alentour.
- **Baisser le drapeau britannique** : Après avoir tué le capitaine et détruit la réserve de poudre, interagissez avec le drapeau (dont l'emplacement est indiqué par l'icône « ») en appuyant sur pour conquérir officiellement le fort, qui passe aussitôt sous le contrôle des patriotes (et devient dès lors une nouvelle destination possible de déplacement rapide).

Vous êtes libre d'accomplir les deux premiers objectifs (assassinat du capitaine et destruction de la réserve de poudre) dans n'importe quel ordre ; notez toutefois que vous ne pouvez pas interagir avec la porte du local (ni d'ailleurs avec le mât) si vous vous trouvez en situation de conflit ouvert.

Les solutions figurant dans cette section reposent toutes sur la furtivité ; rien ne vous empêche pour autant de suivre votre inspiration et de remplir différemment vos objectifs – si les opérations d'infiltration ne sont pas votre tasse de thé, n'hésitez pas par exemple à recourir à la force brute.

Il est important de noter que la position des gardes à l'intérieur de chaque fort est susceptible de changer d'une visite sur l'autre : vous pouvez donc être confronté à une situation qui ne correspond pas exactement à celle décrite dans nos cheminements ; le cas échéant, adaptez les stratégies proposées en fonction de vos besoins, ou quittez l'enceinte du fort via la fonction de déplacement rapide et revenez aussitôt afin de réinitialiser l'agencement des troupes.

Conseils et astuces :

- Les forts de la Frontière et de Boston sont accessibles dès la Séquence 05 (mais seulement après la mission « Recherché à Boston » pour ceux situés en ville) ; il est possible de les conquérir à ce stade, même si l'obtention de nouveaux outils et armes au début de la Séquence 06 rend la tâche un peu plus aisée. Vous ne pouvez libérer les deux bastions de New York qu'après la mission « Approvisionnement manquant » de la Séquence 09.
- Faites le plein de fléchettes empoisonnées avant de vous attaquer à un fort ; elles constituent l'arme idéale contre les capitaines.
- Vous devez accomplir les trois étapes de la conquête d'un fort au cours d'une seule et même visite ; si par exemple vous quittez une citadelle en ayant seulement rempli un ou deux de vos objectifs, vous serez contraint de recommencer la procédure depuis le début quand vous reviendrez sur place.
- Lorsque l'alarme retentit, certains capitaines se précipitent sur Connor, tandis que d'autres battent en retraite. Quand vous tuez un capitaine dans le cadre d'un conflit ouvert, il arrive que certains de ses subalternes déposent les armes et prennent la poudre d'escampette.
- À Boston et New York, vous pouvez demander à vos recrues de supprimer certaines cibles dans le cadre d'une opération d'infiltration – la commande Tireurs d'élite est tout particulièrement efficace (voir page 155). Notez toutefois que l'intervention de vos Assassins risque de modifier le comportement et les rondes des soldats.
- Il est plus facile de s'infiltrer dans un fort par temps de pluie ou en cas de tempête de neige ; le seuil de détection visuelle des soldats est en effet abaissé quand les conditions météorologiques se dégradent.
- Les positions des gardes varient parfois selon le moment de la journée. Le cas échéant, le cheminement indique s'il est préférable de lancer l'opération d'infiltration en plein jour ou sous le couvert de la nuit.
- Des barils de poudre traînent devant la réserve dans certains forts ; si vous vous trouvez en situation de conflit ouvert (ce qui vous prive de la possibilité d'interagir avec la porte du local), libre à vous de tirer sur ces barils et d'emporter la réserve dans leur explosion ; foncez ensuite directement jusqu'au drapeau (en supposant que vous avez déjà assassiné le capitaine) et il vous suffira de tuer les ennemis lancés à vos trousses pour mettre un terme à la mission.
- Les coffres situés au cœur des forts renferment des récompenses de valeur, mais le crochetage de leur serrure s'avère particulièrement délicat. Une fois les deux sticks inclinés dans la bonne direction (ajustez-les très lentement si vous avez du mal à trouver le bon angle), maintenez-les fermement et appuyez le plus rapidement possible sur . Si vous ne déverrouillez pas le mécanisme dans les temps (avant que le loquet ne revienne à sa place d'origine), réessayez aussitôt.



- UTILISATION DU GUIDE
- RÉTROSPECTIVE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- QUÊTES ANNEXES
- ANALYSES & TACTIQUES
- MULTIJOUEUR
- SUPPLÉMENTS
- LÉGENDE DES CARTES
- INDEX
- FEUILLE DE ROUTE
- MISSIONS CITOYENS
- PILLAGE DE CONVOIS
- LES CLUBS
- LES MINI-JEUX
- CONQUÊTE DES FORTS
- MISSIONS LIBÉRATION
- GUILDE DES ASSASSINS
- SOUTERRAINS
- L'AQUILA
- MISSIONS NAVALES
- CONTRATS DE CORSAIRE
- EMPLACEMENTS NAVALS
- MISSIONS DU DOMAINE
- MISSIONS BENEDICT ARNOLD
- OBJETS À COLLECTIONNER



- UTILISATION DU GUIDE
- RÉTROSPECTIVE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- QUÊTES ANNEXES**
- ANALYSES & TACTIQUES
- MULTIJOUEUR
- SUPPLÉMENTS
- LÉGENDE DES CARTES
- INDEX

- FEUILLE DE ROUTE
- MISSIONS CITOYENS
- PILLAGE DE CONVOIS
- LES CLUBS
- LES MINI-JEU
- CONQUÊTE DES FORTS
- MISSIONS LIBÉRATION
- GUILDE DES ASSASSINS

SOUTERRAINS

L'AQUILA

- MISSIONS NAVALES
- CONTRATS DE CORSAIRE
- EMPLACEMENTS NAVALS
- MISSIONS DU DOMAINE
- MISSIONS BENEDICT ARNOLD
- OBJETS À COLLECTIONNER

À partir de la Séquence 06, vous avez la possibilité de mener deux types d'expéditions navales différentes. Avec leurs multiples objectifs, les missions navales constituent de véritables petites aventures. Les contrats de corsaire se remplissent plus rapidement et consistent généralement à neutraliser une flotte restreinte. Vous pouvez démarrer ces quêtes depuis

la carte de la côte est, qui s'ouvre quand vous parlez à Robert Faulkner dans le Domaine ou à n'importe quel capitaine de port dans les autres régions. Les pages suivantes vous offrent des conseils et astuces relatifs à la navigation et aux combats navals, puis examinent les caractéristiques des différents ennemis auxquels vous serez confronté lors de vos sorties en mer.

LES BASES

La jauge qui s'affiche à gauche de la mini-carte représente l'état de l'Aquila. Les collisions, les tirs ennemis ou les vagues scélérates provoquent des dégâts et font baisser cette jauge. Si vous avez gagné suffisamment d'argent, notamment par le biais de l'artisanat et de l'envoi de convois (voir page 193), vous avez la possibilité d'améliorer la résistance de l'Aquila en achetant des bonus spécifiques. Notez que la barre d'état de l'Aquila ne se régénère pas pendant les missions.

Quelques sorties en mer suffiront à vous convaincre de l'importance de ces indices sonores : loin d'être de simples éléments d'ambiance, les cris des membres de votre équipage peuvent vous sauver la mise dans bien des situations, en particulier lorsque votre attention est monopolisée d'un côté du bateau – grâce à vos alliés, vous bénéficiez en effet à chaque instant d'une vigilance à 360°.



Ouvrez grand vos oreilles lors de vos périples maritimes : votre équipage est susceptible de donner à tout moment des informations sur les périls auxquels est confronté l'Aquila (🔊 01).

- 🔊 À gauche de Connor se tient Robert Faulkner, qui vous avertit lorsque des vagues scélérates ou des vents violents s'apprêtent à frapper le navire ; il vous met également en garde quand vous naviguez contre le vent.
- 👥 Au second plan, de part et d'autre du bateau, se trouvent les canoniers. Ils vous préviennent quand le bateau est prêt à faire feu, et ralentissent comme des putois si vous tentez de tirer avant qu'ils aient fini de charger les canons.

LÉGENDE DE LA MINI-CARTE

	Destination		Vaisseaux alliés
	Objectif/Cible		Vagues scélérates
	Vaisseaux ennemis		Direction du vent

COMMANDES

XBOX 360	PS3	FONCTION
		Contrôler le navire.
		Contrôler la caméra.
		Demi-voile/Pleine voile : augmenter la vitesse du bateau.
		Demi-voile/Pas de voile : diminuer la vitesse du bateau.
		Se cramponner : Connor et son équipage se mettent à couvert pour limiter les dégâts des tirs ennemis ou des vagues scélérates.
		Canons sur pivot : maintenir pour viser, relâcher pour faire feu.
		Canons principaux : maintenir pour charger, relâcher pour faire feu.

- ◉ Quand vous naviguez à pleine voile, vous gagnez de la vitesse mais le navire devient en contrepartie moins maniable.
- ◉ À demi-voile, le navire avance à une allure réduite, mais il se montre plus facile de le contrôler.
- ◉ Les vents violents soufflent à l'improviste dans certaines directions et rendent la navigation potentiellement très difficile : si vous voguez toutes voiles dehors, il vous sera impossible de corriger la trajectoire du bateau en cas de forte rafale. Le seul moyen de contrer les effets d'un vent violent consiste à passer en demi-voile ; si le temps presse, jonglez entre les deux types de navigation pour essayer de trouver le meilleur compromis entre vitesse et maniabilité.



- ◉ Sur la mini-carte, un indicateur en forme d'entonnoir indique la direction du vent dominant (☞ 02). Vous gagnez de la vitesse lorsque vous naviguez dans le sens du vent (l'indicateur est alors coloré en vert) ; si vous voguez contre le vent (indicateur orange ou rouge), vous ralentissez de façon plus ou moins prononcée.
- ◉ Le fait d'entrer en collision avec des rochers ou d'autres bateaux endommage l'Aquila. Évitez de naviguer trop près du rivage, car vous risquez de perdre de la vitesse si la coque du bateau frotte sur le sable.
- ◉ Vous serez confronté à des vagues scélérates dans certaines missions. Dès que vous êtes averti de l'arrivée d'une telle menace, jetez un œil à la mini-carte pour connaître son angle d'approche, et tournez le bateau dans sa direction avant de vous cramponner – un message s'affiche généralement à l'écran pour vous indiquer le moment opportun. Chercher à fuir vous fait courir le risque de subir de lourds dégâts, mais peut donner lieu, à condition de valider la commande au bon moment, à une scène spectaculaire dans laquelle l'Aquila glisse sur la crête de la vague.

N'oubliez pas que vous avez la possibilité d'améliorer l'Aquila à partir de la Séquence 06 via les registres des capitaines de port ou de Robert Faulkner, près de l'Aquila ; les bonus mis en vente (tous très onéreux) permettent d'augmenter les dégâts qu'inflige votre bateau ainsi que sa résistance (voir page 253).

- ◉ Les améliorations (voir page 253) augmentent de façon significative les performances de votre bateau : faites de l'acquisition du Canon supplémentaire, du Gouvernail amélioré et du Boulet perforant une priorité. Bien que très onéreux, les Renforcements de la coque vous aideront à remplir les objectifs optionnels les plus difficiles, en vous donnant l'occasion d'adopter une stratégie agressive.
- ◉ Plusieurs points de contrôle s'activent au cours des missions navales – votre progression est par exemple enregistrée chaque fois qu'une nouvelle scène démarre ; n'hésitez pas par conséquent à revenir en arrière si vous visez la synchronisation totale et que vous avez échoué

dans un des objectifs optionnels. En revanche, les courtes excursions effectuées dans le cadre des contrats de corsaire ne comportent aucun point de contrôle.

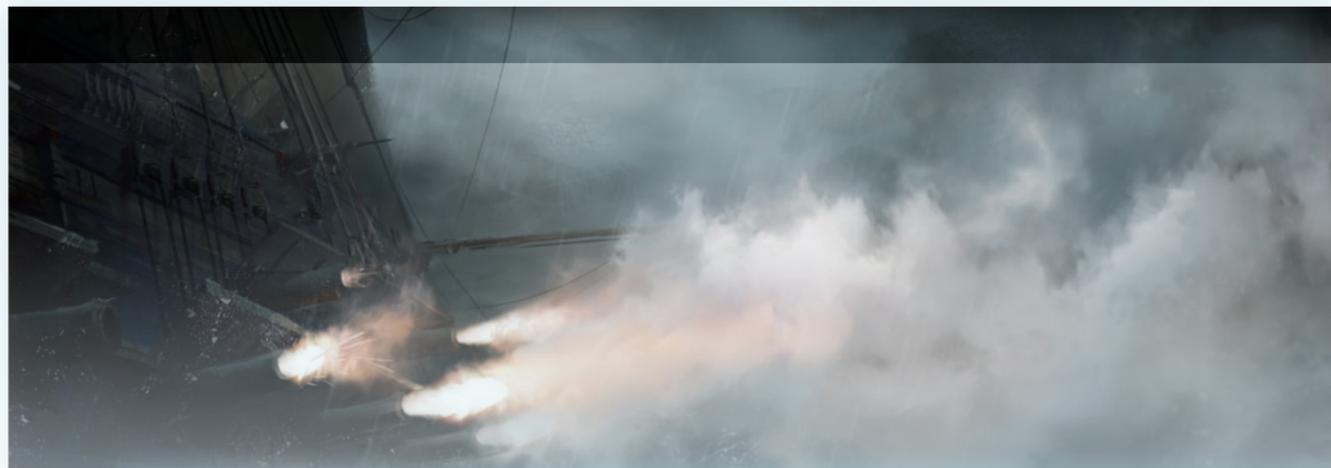
- ◉ Si vous aimez les symboles, sachez que le nom « Aquila » vient du latin et signifie « aigle », un mot important dans la mythologie d'Assassin's Creed : une des étoiles principales de la constellation de l'Aigle s'appelle en effet « Altair », un nom emprunté à l'arabe et qui, pour boucler la boucle, se traduit par « aigle en vol ».

LES BATAILLES NAVALES

Conseils généraux

- ◉ Plutôt que de foncer droit sur vos ennemis, approchez-vous d'eux en décrivant une trajectoire diagonale pour pouvoir les mettre en joue avec vos canons principaux dès qu'ils se trouvent à portée de tir.
- ◉ Essayez en règle générale de ne pas vous laisser encercler par vos ennemis : si vous êtes pris pour cible des deux côtés à la fois, vous aurez du mal à anticiper les attaques de vos adversaires et serez de fait plus vulnérable. Tâchez plutôt de tourner autour de vos rivaux en décrivant de larges cercles. Notez toutefois que les canons situés sur les deux flancs du bateau peuvent faire feu alternativement : même si les risques encourus sont plus importants, vous pouvez donc décider, dans le cadre d'une stratégie agressive, d'enfoncer une ligne ennemie dans le but d'augmenter votre fréquence de frappe.
- ◉ Lorsque vous mettez une cible en joue avec les canons principaux, la bande blanche qui symbolise le rayon d'action des boulets rétrécit si vous maintenez la touche de tir enfoncée – plus précis, ces tirs « concentrés » conviennent au combat à moyenne et longue distance. Lorsque l'Aquila est très proche de sa cible, vous avez en revanche intérêt à tirer « à l'aveugle » (autrement dit, sans maintenir la touche) : très efficace à bout portant, ce type d'assaut peut vous faire gagner de précieuses secondes.

- ◉ Il est possible de retarder l'assaut d'un navire ennemi en tirant une bordée au bon moment. L'inverse se vérifie également : le fait d'encaisser des boulets adverses neutralise l'Aquila temporairement.
- ◉ Dotés d'un bref temps de recharge, les canons sur pivot permettent de viser le point faible des gros navires (à qui ils infligent autrement des dégâts négligeables) ; ils détruisent instantanément les canonnières, et viennent à bout des schooners après deux ou trois tirs. Pour mettre dans le mille, vous devez faire feu au moment où le réticule de visée qui balaye la cible passe du blanc au rouge. Le réticule s'affiche assez longuement en rouge quand vous visez une cible proche ; en revanche, plus vous vous éloignez d'elle, et plus la fenêtre d'opportunité se raccourcit – avec l'expérience, vous arriverez toutefois à mettre régulièrement dans le mille quelle que soit la distance de votre cible.
- ◉ Certaines batailles navales se déroulent sur une mer démontée. Viser devient alors un exercice très délicat : si vous et votre cible vous trouvez dans un creux (☞ 03), faites tonner les canons dès que les deux bateaux sont alignés ; si vous êtes séparés par une vague (☞ 04), mettez votre cible en joue (en utilisant ses mâts comme point de référence) et ouvrez le feu après le passage de la vague, quand les deux navires se trouvent à la même hauteur.



PRÉSENTATION DES BATEAUX ENNEMIS

<p>Canonnière</p>  <p>Notes</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Le plus petit des vaisseaux ennemis ; inflige peu de dégâts. ■ Cible secondaire : détruisez-le avec le canon sur pivot entre deux salves des canons principaux. 	<p>Schooner</p>  <p>Notes</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Lance des attaques éclair en tirant de la mitraille. ■ Rapide et capable d'infliger de très lourds dégâts ; éliminez-le en priorité.
<p>Frégate</p>  <p>Notes</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Tire des bordées ; ses canons se chargent plus rapidement que ceux de l'Aquila. ■ Éperonnez-le au niveau de la proue ou concentrez vos tirs de bordée à cet endroit pour exposer son point faible. 	<p>Man'o'war</p>  <p>Notes</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Le plus gros de tous les vaisseaux ennemis. ■ Lancez des Boulets rouges pour un maximum de dégâts, ou éperonnez-le/ lâchez des bordées au niveau de la proue afin de révéler son point faible.

- UTILISATION DU GUIDE
- RETROSPECTIVE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- QUÊTES ANNEXES
- ANALYSES & TACTIQUES
- MULTIJOUEUR
- SUPPLÉMENTS
- LÉGENDE DES CARTES
- INDEX
- FEUILLE DE ROUTE
- MISSIONS CITOYENS
- PILLAGE DE CONVOIS
- LES CLUBS
- LES MINI-JEUX
- CONQUÊTE DES FORTS
- MISSIONS LIBÉRATION
- GUILDE DES ASSASSINS
- SOUTERRAINS
- LAQUILA
- MISSIONS NAVALES
- CONTRATS DE CORSAIRE
- EMPLACEMENTS NAVALS
- MISSIONS DU DOMAINE
- MISSIONS BENEDICT ARNOLD
- OBJETS À COLLECTIONNER

Les pages qui suivent révèlent l'emplacement de tous les objets à collectionner dans Assassin's Creed III (parfois appelés « collectables » dans le jeu). Pour les plus délicats à obtenir, vous trouverez des images et de brèves descriptions précisant comment les atteindre.

Les cartes de la Frontière et du Domaine indiquent également les territoires qui abritent une forte concentration de spécimens d'une espèce animale donnée ; ces informations vous aideront à traquer efficacement des proies spécifiques, ce qui peut s'avérer très rentable si vous revendez vos meilleures prises via les convois (voir page 242).

Il existe quatre types différents d'objets à collectionner dans le jeu ; tous sont comptabilisés dans le pourcentage de synchronisation totale.

Éparpillées dans Boston et New York, les **pages d'almanach** s'envolent quand vous arrivez à portée. Choisissez un angle d'approche favorable et rattrapez-les avant qu'elles ne disparaissent. Si une page vous échappe, il vous suffit de vous éloigner de quelques rues ou d'utiliser la fonction de déplacement rapide pour la faire revenir à sa position initiale. Une fois que vous avez rassemblé les quatre pages d'un Almanach, vous recevez en récompense la recette d'une des inventions de Franklin.

Les **plumes** se trouvent uniquement dans la Frontière. Elles flottent généralement sur des branches d'arbres ; une fois que vous les avez repérées dans le décor, une observation minutieuse de votre environnement immédiat vous permettra d'identifier l'itinéraire de course libre qui vous conduira jusqu'à elles.

Les **coffres** sont répartis dans Boston, New York et la Frontière ; parfois placés sous bonne garde, ils renferment de l'argent et des recettes d'artisanat. Ceux qui se trouvent en ville sont verrouillés : leur ouverture requiert une séance de crochetage ou la clé du district (que vous recevez après avoir libéré le quartier en question de l'influence des Templiers – voir page 154). Notez que les coffres situés à l'intérieur des forts nécessitent tous une (difficile) session de crochetage, votre labeur étant toutefois récompensé par la coquette somme de 7 500 £ (jusqu'à 10 000 £ pour l'un d'entre eux).

Les **babioles** de Jambe-de-bois sont dispersées dans les différentes régions du jeu (jusque dans le Domaine) ; ces objets permettent de débloquent l'accès aux « emplacements navals », des lieux que vous devez explorer dans le cadre de la quête du trésor du Capitaine Kidd. Référez-vous à la page 182 pour de plus amples détails sur ce sujet.

Avant de continuer, lisez bien les quelques conseils et astuces suivants :

À partir du moment où vous avez mis la main sur au moins un objet d'une catégorie donnée, la liste de tous les autres objets du même type s'affiche dans le Journal ; les entrées s'effacent au fur et à mesure que vous complétez votre collection.

Tous les objets (contenu des coffres inclus) que vous glanez via la fonction Rejouer du menu Suivi d'ADN sont automatiquement sauvegardés, et ce même si vous ne terminez pas le Souvenir correspondant.

Vous avez la possibilité de placer un marqueur personnalisé sur n'importe quel lieu ou objet de la carte du jeu. Cette fonction présente un intérêt très appréciable : elle fait apparaître à l'écran la position, mais aussi l'altitude de l'objet sélectionné par rapport à Connor. Grâce à ce système, vous êtes en mesure de savoir si un coffre que vous avez du mal à localiser se trouve au-dessus ou au-dessous de vous, par exemple. Notez que les cartes aux trésors vendues à partir de la Séquence 06 (voir page 252) révèlent l'emplacement de tous les objets, y compris ceux situés dans les secteurs « voilés » que vous n'avez pas encore explorés.

Si vous apercevez un objet à récupérer, sa position est aussitôt retranscrite sur la carte du jeu.

Vous ne pourrez compléter vos collections d'objets qu'à partir de la Séquence 09 au plus tôt, stade auquel les régions de New York et l'intégralité du district de Valley Forge deviennent accessibles.

RÉCOMPENSES DES COFFRES PAR RÉGION

	BOSTON	FRONTIÈRE	NEW YORK
Total (£)	26 250	31 750	25 500
Recettes d'Objets spéciaux	<ul style="list-style-type: none"> Épée de Lincoln (réplique) Couteau "épée brisée" Pistolet de la Royal Navy Pistolet patte de canard de pirate 	<ul style="list-style-type: none"> Pistolet italien Pistolet anglais Tomahawk de guerre Hache navale 	<ul style="list-style-type: none"> Pistolet royal Épée de Washington (réplique) Pistolet français

LÉGENDE

	Point d'observation	Ac	Achilles
	Fort	Go	Godfrey
	Page d'almanach	Te	Terry
	Plume	La	Lance
	Coffre	Wa	Warren
	Babiole de Jambe-de-bois	Pr	Prudence
	Zone d'habitat privilégié	My	Myriam
	Renard	No	Norris
	Ours	OI	Oliver
	Puma	Co	Corinne
	Loup	Da	Big Dave
	Lynx	Ly	Lyle
	Lièvre	El	Ellen
	Castor	Ti	Père Timothy
	Raton-laveur		
	Cerf		
	Élan		

DOMAINE DAVENPORT



Suivez le chemin tracé sur l'image pour atteindre cette babiole ; notez que cet itinéraire est précisément celui que vous devez emprunter lors de la mission du Domaine « Norris fait sa cour » (voir page 196).



Cette babiole, située au sud de Jambe-de-bois, se trouve dans un secteur où pullulent les loups.



UTILISATION DU GUIDE

RÉTROSPECTIVE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LÉGENDE DES CARTES

INDEX

FEUILLE DE ROUTE

MISSIONS CITOYENS

PILLAGE DE CONVOIS

LES CLUBS

LES MINI-JEU

CONQUÊTE DES FORTS

MISSIONS LIBÉRATION

GUILDE DES ASSASSINS

LES SOUTERRAINS

L'AQUILA

MISSIONS NAVALES

CONTRATS DE CORSAIRE

EMPLACEMENTS NAVALS

MISSIONS DU DOMAINE

MISSIONS BENEDICT ARNOLD

OBJETS À COLLECTIONNER

À partir de la Séquence 04, le jeu trouve son rythme de croisière : en marge de l'aventure principale, vous avez accès à de multiples quêtes annexes, défis optionnels et autres mini-jeux. Si vous vous impliquez un tant soit peu dans ces activités facultatives, vous serez amené à faire de très nombreux va-et-vient entre les différentes régions du jeu, depuis le Domaine jusqu'à la Frontière en passant par Boston et New York. Raccourcir et optimiser les temps de trajet s'avère donc vite essentiel.

Cette double page se penche sur les nouvelles techniques de course libre introduites lors de la Séquence 04. En ce qui concerne les trajets sur de plus longues distances, il existe une méthode de déplacement beaucoup plus efficace qui vous permet de vous téléporter à des endroits prédéfinis sur les cartes du jeu – cette fonction dite de « voyage rapide » est décrite plus en détail sur la double page suivante.

COURSE LIBRE EN MILIEU SAUVAGE

La mission « Plumes et arbres » vous initie à la course libre dans les arbres. Même si vous êtes déjà un expert de la navigation en milieu urbain, vous aurez certainement besoin d'un petit temps d'adaptation avant de vous sentir parfaitement à votre aise avec ce nouveau mode de déplacement.

Comme l'explique le chapitre Principes du jeu, le secret de la course libre réside dans l'anticipation, et dans votre capacité à identifier rapidement le meilleur itinéraire possible entre votre point de départ et votre destination. Les mêmes principes valent en matière de déplacements dans les arbres –

vous devez simplement apprendre à décoder le « langage visuel » de cet environnement naturel.

Pour vous y aider, les paragraphes suivants présentent les éléments et étapes essentielles des parcours de course libre que vous rencontrerez le plus fréquemment en milieu sauvage.



À l'instar des caisses, des barils ou des chariots renversés qui constituent autant de points de départ d'une course libre urbaine, différents éléments du décor peuvent vous permettre de commencer un parcours dans les arbres – comme un rocher en saillie, un tronc penché ou une souche.



Connor peut directement escalader les troncs verticaux dont l'écorce est parsemée de petits picots ; de tels arbres vous permettent généralement de rejoindre un itinéraire de course libre.



Les branches en V sont un motif récurrent dans les parcours de course libre en forêt. Connor peut utiliser ses armes à distance ou exécuter des assassinats aériens depuis les branches horizontales, mais il n'a pas accès à ces techniques lorsqu'il se tient sur de telles ramifications.



Appuyez sur **A/X** pour que Connor escalade un arbre en passant d'une ramification à une autre ; notez que vous n'avez pas besoin de repositionner la caméra avec **R** lorsque vous utilisez cette commande.



Maintenez enfoncé **RT/R2** et inclinez **L** vers l'arbre pour que Connor passe d'une branche horizontale à une branche opposée (située dans le même axe) après avoir automatiquement contourné le tronc.



Connor peut réaliser ce mouvement même si la branche opposée se situe à une hauteur différente de la sienne.



Dans le cadre d'une course libre, Connor peut se balancer sur les rameaux horizontaux pour passer d'un arbre à un autre.



Cette image montre un exemple de course libre à travers les arbres, basé sur les différents éléments présentés jusqu'ici ; pour réussir ce parcours, il vous suffit de maintenir **RT/R2** tout en inclinant **L** dans la direction du mouvement.



Des points d'observation sont situés sur la cime de certains arbres parmi les plus hauts de la Frontière. Pour les atteindre, vous devez en général grimper de ramification en ramification jusqu'à atteindre le sommet.



Les falaises comportent généralement des prises qui permettent de les escalader ; les rebords horizontaux sont faciles à repérer, mais prêtez également attention aux étroites crevasses verticales, comme celle qui est mise en évidence sur cette image – vous pouvez vous en servir de support pour gravir de telles parois abruptes.



- UTILISATION DU GUIDE
- RÉTROSPECTIVE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- QUÊTES ANNEXES
- ANALYSES & TACTIQUES
- MULTIJOUEUR
- SUPPLÉMENTS
- LÉGENDE DES CARTES
- INDEX
- COURSE LIBRE AVANCÉE**
- LE DÉPLACEMENT RAPIDE
- LA NOTORIÉTÉ
- LES ENNEMIS
- LES ARMES
- LES OUTILS
- LES RECRUES
- ASTUCES DE COMBAT
- GÉNÉRER DES REVENUS
- LE DOMAINE
- LES TRAVAILLEURS
- RESSOURCES
- LA CHASSE
- RECETTES
- L'ARTISANAT
- LES CONVOIS
- LES MAGASINS
- LES TENUES
- SUCCÈS & TROPHÉES
- Liste des mouvements
- Liste des missions

La Frontière est découpée en plusieurs zones de chasse quand vous sélectionnez l'option correspondante avec  sur l'écran de la carte principale. Chacune de ces zones abrite quatre espèces animales différentes, dont les icônes s'affichent dans le coin supérieur droit de l'écran (un «  » symbolise celles que vous n'avez pas encore rencontrées). Le Domaine Davenport dans son ensemble est également considéré comme une zone de chasse, dans laquelle nichent sept variétés d'animaux au total.

ZONES DE CHASSE	
NOM	ANIMAUX
Black Creek	    Lynx, Élan, Lièvre, Castor
Kanièn:keh	    Renard, Cerf, Lièvre, Puma
John's Town	    Ours, Renard, Élan, Lièvre
Valley Forge	    Élan, Lièvre, Raton-laveur, Castor
Concord	    Raton-laveur, Lièvre, Castor, Cerf
Monmouth	    Lièvre, Raton-laveur, Élan, Renard
Domaine Davenport	       Élan, Cerf, Renard, Castor, Raton-laveur, Loup, Lièvre
Diamond Basin	    Cerf, Loup, Puma, Castor
Great Piece Hills	    Lynx, Lièvre, Loup, Élan
Packanack	    Ours, Lynx, Lièvre, Castor
Scotch Plains	    Raton-laveur, Cerf, Lièvre, Puma
Troy's Wood	    Loup, Lièvre, Cerf, Élan
Lexington	    Lièvre, Raton-laveur, Cerf, Renard



Les animaux sauvages se classent en deux catégories selon leur comportement :

- Les **animaux agressifs** (ours, loups, lynx et pumas – représentés sur la carte par des points rouges) chargent Connor dès qu'ils l'aperçoivent. Appuyez rapidement sur les touches dont les icônes s'affichent à l'écran pour repousser leur attaque ; face aux bêtes les plus dangereuses (comme les ours), la complexité de la commande augmente, ainsi que les dégâts que vous encaissez en cas d'échec. Vous pouvez tuer ces prédateurs avant qu'ils ne chargent avec une arme à distance, ou les frapper par surprise dans le cadre d'un assassinat aérien par exemple. Notez que les élan mâles sont susceptibles de charger Connor s'ils se sentent menacés.
- Les **animaux inoffensifs** (comme les lièvres et les castors) prennent la fuite dès qu'ils remarquent la présence de Connor. Abattez-les avec une arme à distance, au corps à corps avec une arme de mêlée, ou en les piégeant avec des collets.

Une fois que vous avez tué un animal, vous devez le dépecer pour gagner des ressources, que vous pouvez vendre ou utiliser comme ingrédient d'artisanat. La chasseresse du Domaine fournit différentes sortes de gibier, mais pas tous. Certains produits s'obtiennent en effet exclusivement par le biais de la chasse.

Les quelques conseils qui suivent vous aideront à améliorer votre efficacité dans la pratique de la chasse :

- Le fait de collecter des indices dans un secteur donné pousse les animaux à sortir de leur tanière (notez que vous distinguerez plus facilement les icônes de loupe en activant la Vision d'aigle) – les bêtes dont vous provoquez l'apparition sont représentées sur la mini-carte par l'icône «  ». Vous pouvez attirer plusieurs animaux à la fois en déposant de l'appât près d'un indice.
- Les animaux ne remarquent pas la présence de Connor tant qu'il se dissimule dans une zone de traque ou une cachette, ou qu'il se tient sur une branche suffisamment élevée. Si en revanche vous avancez en terrain découvert, vous serez repéré à coup sûr par la plupart de vos proies potentielles.
- La méthode de chasse employée détermine la qualité (et donc la valeur) de la peau ou de la fourrure que vous obtenez après avoir dépecé l'animal. L'emploi d'une arme à feu abîme la peau ou la fourrure de votre proie ; en revanche, l'utilisation d'un collet, d'une fléchette empoisonnée, de l'arc ou de la lame secrète laisse votre proie en parfait état.

Une technique de chasse efficace consiste à traquer vos proies depuis une position surélevée. Récoltez des indices dans le sous-bois, puis postez-vous à l'affût sur une branche : dès qu'une cible potentielle passe en contrebas, élanchez-vous sur elle pour la frapper avec la lame secrète ; dans le cas où votre proie est hors de portée, attirez-la en jetant de l'appât au pied de l'arbre. Pour mieux rentabiliser l'opération, prenez soin de poser des collets dans les environs avant de rejoindre votre poste.

Certains secteurs abritent une forte concentration de spécimens d'une espèce donnée. Par exemple, la petite île (et ses alentours) à l'extrême ouest de la zone de Packanack est le domaine de prédilection des ours. Vous aurez l'occasion de découvrir plusieurs lieux de ce type en remplissant les missions de la Société de chasse (voir page 138).

La présence de certaines espèces est annoncée par des indices caractéristiques : par exemple, l'examen des petits buissons surmontés d'un icône de loupe provoquera inévitablement l'apparition d'un cerf. Avec l'expérience, vous reconnaîtrez au premier coup d'œil les indices associés à des espèces spécifiques, ce qui vous facilitera la tâche si vous traquez un animal en particulier.

Lorsque vous voyagez dans la Frontière ou dans le Domaine, équipez-vous des outils les mieux adaptés aux besoins de la chasse (en l'occurrence, de l'arc ou des fléchettes empoisonnées et de la lame secrète) pour pouvoir passer immédiatement à l'action en cas de rencontre fortuite avec une proie.

La chasse est une activité lucrative qui ne requiert pas un grand investissement en temps ou en argent, et qui présente pour seuls risques les attaques de prédateurs et les heurts éventuels avec des patrouilles. Les prises de chasse les plus précieuses sont les Fourrures d'ours et les Peaux de castor : elles se revendent respectivement 240 et 160 £ pièce. Si vous envoyez plusieurs exemplaires de ces ressources par convoi, vous pourrez réaliser d'importants profits (voir à ce sujet la page 249).



PRISES DE CHASSE			
ICÔNE	NOM	FAIBLESSES	RESSOURCES POTENTIELLES
	Renard	Appât, collets	Fourrure de renard (100£), Queue de renard (20£), Fourrure de renard abîmée (12£)
	Ours	Appât, assassinats aériens	Fourrure d'ours (240£) , Graisse d'ours (20£), Griffes d'ours (10£), Fourrure d'ours abîmée (40£)
	Puma	Appât, fléchettes empoisonnées	Crocs de puma (10£), Fourrure de puma (90£), Fourrure de puma abîmée (4£)
	Loup	Appât, arc (lors d'une traque)	Crocs de loup (10£), Fourrure de loup (100£), Fourrure de loup abîmée (10£)
	Lynx	Appât, collets, fléchettes empoisonnées	Griffes de lynx (10£), Fourrure de lynx (70£), Fourrure de lynx abîmée (4£)
	Lièvre	Appât, collets, attaque par derrière	Peau de lièvre (30£), Patte de lapin (4£), Peau de lièvre abîmée (2£)
	Castor	Appât, collets ; animal très lent	Peau de castor (160£) , Dent de castor (10£), Castoréum (30£), Peau de castor abîmée (12£)
	Raton-laveur	Appât, collets, attaque par derrière	Peau de raton-laveur (60£), Peau de raton-laveur abîmée (2£)
	Cerf	Appât, attaque par derrière	Cœur de daim (10£), Moelle de daim (4£), Venaison (40£), Queue de daim (6£), Peau de daim (120£), Peau de daim abîmée (12£)
	Élan	Appât, attaque par derrière, assassinats aériens	Peau d'élan (140£), Bois d'élan (20£), Cœur d'élan (10£), Viande d'élan (60£), Peau d'élan abîmée (16£)

COLLETS & APPÂT

Les appâts et les collets (accessibles depuis la Roue des outils) servent uniquement pour la chasse. L'appât permet de tendre des pièges aux animaux inoffensifs : lancez-en par exemple près d'une zone de traque depuis laquelle vous guetterez l'arrivée de votre proie. Les collets se posent dans le sous-bois aux endroits signalés par des icônes de loupe (maintenez   jusqu'à ce que la jauge soit remplie) ; lorsqu'un message vous informe qu'un animal est pris au piège, retournez auprès du collet pour récupérer votre butin.

Les appâts et les collets sont des objets consommables ; vous pouvez les acheter en magasin (et auprès des colporteurs), ou les fabriquer. Ils se transportent dans des bourses dont il est possible d'augmenter la contenance.

Collets & appât

NOM	CAPACITÉ	DISPONIBILITÉ
Bourse à appât initiale	10	-
Bourse à collets initiale	10	-
Amélioration bourse à collets 1	+5	Artisanat
Amélioration bourse à collets 2	+5	Uplay

- UTILISATION DU GUIDE
- RETROSPECTIVE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- QUÊTES ANNEXES
- ANALYSES & TACTIQUES
- MULTIJOUEUR
- SUPPLÉMENTS
- LÉGENDE DES CARTES
- INDEX
- COURSE LIBRE AVANCÉE
- LE DÉPLACEMENT RAPIDE
- LA NOTORIÉTÉ
- LES ENNEMIS
- LES ARMES
- LES OUTILS
- LES RECRUES
- ASTUCES DE COMBAT
- GÉNÉRER DES REVENUS
- LE DOMAINE
- LES TRAVAILLEURS
- RESSOURCES
- LA CHASSE
- RECETTES
- L'ARTISANAT
- LES CONVOIS
- LES MAGASINS
- LES TENUES
- SUCCÈS & TROPHÉES
- LISTE DES MOUVEMENTS
- LISTE DES MISSIONS

RÈGLES D'OR

- Vous devez traquer une cible tout en échappant à un ou plusieurs poursuivants ; le meilleur moyen d'atteindre ce double objectif consiste à rester en mouvement.
- Remplissez chacun de vos contrats en tâchant d'obtenir un ou plusieurs bonus. Il est vain de s'entêter à commettre plus d'assassinats que vos rivaux si ces derniers marquent deux fois plus de points chaque fois qu'ils sévissent.
- Patience et discrétion sont les deux ingrédients essentiels de votre réussite ; si vous courez, vous risquez d'alerter votre cible mais aussi vos éventuels poursuivants.
- Le gain de niveaux constitue le moteur de progression essentiel dans le mode Multijoueur. Continuez de jouer pour accumuler de l'expérience et débloquer peu à peu de nouvelles compétences.
- Improviser ! Essayez de trouver votre cible le plus rapidement possible, mais restez en alerte et soyez prêt à vous adapter à tout changement de situation.
- Verrouillez votre cible dès que vous l'avez identifiée. Cette fonction vous permet de la suivre à la trace (même si elle sort de votre champ de vision pendant quelques secondes) et vous apporte la garantie que vous ne frapperez pas un civil par erreur au moment où vous passez à l'action.
- N'économisez pas vos capacités : même sans améliorer leurs temps de recharge, vous pouvez en utiliser en moyenne une par contrat.



PROFILS DE CAPACITÉS

- En vous offrant la possibilité de les combiner librement, les profils personnalisés vous permettent d'exploiter au mieux le potentiel de vos compétences (capacités, atouts et séries).
- À terme, vous pouvez définir jusqu'à cinq profils personnalisés distincts. Puisqu'il est possible d'en changer en cours de partie (en échange de quelques crédits Abstergo après avoir appuyé sur **SELECT** + **A/X** ; en activant le bonus d'échec Permutation ; entre deux manches ou après un décès), préparez plusieurs profils correspondant à des besoins tactiques différents. Associez à chacun un nom évocateur pour faciliter leur sélection le moment venu.
- Choisissez vos capacités en fonction du comportement de vos adversaires : s'ils ont tendance à se réfugier sur les toits, optez pour des attaques à distance ; s'ils jouent de manière agressive, adoptez des techniques plus défensives. Notez que le bonus d'échec Score x2 peut vous aider à limiter la casse face à des rivaux qui vous sont supérieurs.
- Les capacités sont soumises à des limitations, en termes de portée ou de délai d'activation, par exemple. Vos rivaux peuvent ainsi échapper au nuage de fumée de la Bombe fumigène en profitant du bref délai qui précède sa déflagration, contourner une Bombe de

proximité sans la faire exploser, ou encore éviter les effets de l'Altération en restant à l'écart de son utilisateur pendant une seconde ou deux.

- L'action de la plupart des capacités peut être contrecarrée par celle d'une autre compétence : par exemple, les Pétards révèlent la présence d'un rival déguisé ou métamorphosé, tandis que les Couteaux ralentissent même une cible qui bénéficie des effets de l'atout Chasse.
- Voici des exemples de compétences dont l'association s'avère particulièrement fructueuse :

PROFILS DÉFENSIFS			
	Profil 1	Profil 2	Profil 3
Capacités	Bouclier Animus	Leurre	Bombe de proximité
	Bombe fumigène	Garde du corps	Barrage
	Couteaux	Pistolet	Pistolet
Atouts	Ténacité	Ténacité	Chasse
	Sosie	Sosie	Inarrêtable
Séries	Piratage de l'Animus	Métamorphose de masse	Approche de l'ombre
	Charognard	Révélation	Vision

PROFILS OFFENSIFS			
	Profil 1	Profil 2	Profil 3
Capacités	Métamorphose	Déguisement	Leurre
	Altération	Disparition	Garde du corps
	Fléchette empoisonnée	Perturbation	Perturbation
Atouts	Chasse	Recharges éclair	Sosie
	Inarrêtable	Résilience	Ténacité
Séries	Métamorphose de masse	Série silencieuse +250	Métamorphose de masse
	Révélation	Charognard	Révélation

SCORE ET BONUS

- Lorsque votre cible s'est réfugiée dans un tas de foin, sautez à votre tour dans la cachette pour prendre sa place – vous aurez ainsi immédiatement l'occasion de commettre un Assassinat caché.
- Au cours d'une même partie, essayez d'assassiner vos cibles en utilisant plusieurs méthodes différentes – d'importants bonus de Variété récompensent les joueurs qui font preuve d'imagination dans leurs façons d'opérer.
- Lorsque vous venez de perpétrer un assassinat, isolez-vous en vous approchant des bordures de la carte pour écourter le délai d'attribution du nouveau contrat.
- Lorsqu'un autre joueur tue votre cible, achevez-la pour obtenir le bonus Coup de grâce.
- Améliorez vos capacités favorites dès que vous en avez la possibilité (voir page 276) – vous augmenterez ainsi votre efficacité, et par voie de conséquence le nombre de points que vous marquez en moyenne dans chaque partie.
- Plus votre approche est discrète, plus courte est la durée de l'animation d'assassinat – et moins vous avez de chances de révéler votre présence à vos poursuivants.

IDENTIFICATION DES JOUEURS



- Ouvrez grand vos oreilles : des murmures se font entendre quand un poursuivant est proche de vous ; vous pouvez également percevoir des battements de cœur lorsque vous vous trouvez à proximité immédiate de votre cible.
- Lorsque votre cible se trouve à une hauteur différente de la vôtre (par exemple, sur un toit quand vous marchez dans la rue ou à un autre étage), une flèche vous indiquant sa position apparaît à l'intérieur de la boussole (01).
- En vous dissimulant au milieu d'un groupe de passants en mouvement, vous pouvez vous approcher de votre cible en toute discrétion.
- Mieux encore que de disparaître dans la foule, le meilleur moyen de déconcerter un poursuivant consiste à se tenir aux côtés d'un sosie de son propre avatar.
- Si vous traquez une cible qui se cache auprès d'un de ses sosies, et qu'aucune capacité ne peut vous aider à l'identifier, utilisez la méthode suivante : placez-vous derrière un angle de façon à ce que seul un des deux personnages en question entre dans votre champ de vision – selon que le contour du portrait s'illumine ou non, vous saurez s'il s'agit de votre cible ou pas (02 & 03). Inversement, lorsque vous avez transformé un civil en une réplique de votre avatar (avec Sosie par exemple) pour échapper à un poursuivant, essayez de vous positionner de telle sorte que votre double et vous-même soient alignés par rapport au champ de vision de votre ennemi.

- Les avatars des joueurs tournent la tête quand ces derniers se servent de la caméra pour regarder derrière eux (04).
- Lorsque vous approchez de votre cible, arrêtez-vous régulièrement pour observer les mouvements de l'indicateur de direction sur la boussole : un rapide examen vous permettra parfois d'intercepter votre proie au croisement suivant.
- Si votre cible passe son temps sur les toits, deux options s'offrent à vous : soit vous la prenez en chasse pour tenter d'obtenir le bonus Téméraire, soit vous lui tirez dans le dos avec le Pistolet ou une Fléchette empoisonnée pour gagner à la fois du temps et un bonus.



- Au moment où vous frappez votre cible, vous révélez votre présence aux témoins environnants. Cet instant est sans doute celui où vous êtes le plus vulnérable – par prudence, prenez l'habitude de fuir ou de vous fondre dans la foule juste après avoir commis un meurtre.
- Lorsque votre cible se trouve près d'un groupe de civils, empoisonnez-la avant de vous éloigner discrètement de la scène du crime – même un rival sur place aura du mal à vous démasquer.



- L'issue d'un conflit ouvert entre un poursuivant et sa cible repose généralement sur l'utilisation des capacités : le vainqueur d'un tel duel est souvent celui qui a activé la compétence dont la durée d'action est la plus longue (à titre d'exemple, une Bombe fumigène neutralise sa victime plus longtemps que les Couteaux).
- En prenant de la hauteur, vous augmentez vos chances de repérer votre cible mais aussi de l'éliminer, puisque la portée d'un assassinat aérien est plus importante que celle de la commande classique. En contrepartie, le fait de se déplacer sur les toits vous expose à la vue de vos poursuivants.
- Certains personnages sont plus difficiles à identifier que d'autres quand on les regarde de loin. Si vous avez du mal à reconnaître un avatar en particulier, vous vous enlèverez une épine du pied en l'incarnant vous-même.
- Observez les civils et efforcez-vous de reproduire leur comportement. Même une imitation approximative suffira la plupart du temps à tromper les autres joueurs.
- Lorsqu'un poursuivant situé dans votre champ de vision exécute une action du mode Profil actif, un icône rouge apparaît au-dessus de sa tête (04).

PROFIL ACTIF ET POURSUITE

- Lorsque vous pourchassez votre cible, n'oubliez pas de regarder régulièrement alentour pour essayer d'identifier vos propres poursuivants.
- Une cible qui est en train de grimper ou de sauter ne peut pas être assassinée par les moyens habituels, mais elle reste vulnérable aux armes à distance.
- Les obstacles et les cachettes facilitent la tâche de la cible lors des poursuites. Par conséquent, ne cherchez pas à suivre votre proie à la trace en cas de conflit déclaré : essayez plutôt d'anticiper ses

actions et de lui couper la route – en acceptant le fait que vous avez une chance sur deux de partir dans la mauvaise direction. Dans l'absolu, il est préférable de laisser filer une cible manifestement très douée pour la course libre, plutôt que de se lancer dans une longue poursuite à l'issue incertaine.

- Pour monter sur les toits, procédez par étapes : au lieu d'escalader sur toute sa hauteur la première paroi venue (ce qui prend du temps et vous expose aux attaques à distance), prenez plutôt appui sur les poutres, les barres et autres balcons afin de rester en mouvement.

- Si vous avez verrouillé votre assaillant, martelez la touche **X**/**Ⓜ** au moment où il passe à l'action pour augmenter vos chances de l'humilier – dans le pire des scénarios, vous réussirez à décrocher le bonus Mort honorable.

- Une utilisation ingénieuse des capacités vous permettra de prendre le dessus sur vos poursuivants : par exemple, cachez-vous derrière un angle le temps d'activer la capacité Perturbation, puis faites volte-face avant d'humilier votre rival.



TACTIQUES D'ÉQUIPE

- Coordonnez vos actions pour maximiser votre score. Avant de vous précipiter vers une cible, vérifiez que vous ne pouvez pas impliquer votre partenaire dans l'assassinat. Attribuez à chacun un rôle spécifique en définissant ensemble des profils complémentaires.
- Si vous assistez au meurtre d'un rival par un de vos alliés, foncez sur la victime et achevez-la au sol pour obtenir le bonus Coup de grâce. Tous les coéquipiers peuvent effectuer cette opération aux dépens d'une même victime, ce qui permet à l'équipe de maximiser son score lorsque ses membres se déplacent en rangs serrés.
- Si un de vos alliés se fait humilier sous vos yeux, ranimez-le après avoir assassiné son rival. Vous lui ferez ainsi gagner de précieuses secondes tout en empêchant un bonus supplémentaire ; pour

quelques points de plus, votre allié peut ensuite achever la victime.

- Une cible que vous avez verrouillée l'est également pour vos partenaires (**T**), ce qui permet à votre équipe de travailler en synergie.

- Restez proche d'un de vos alliés et couvrez-vous mutuellement : si par mésaventure votre coéquipier se fait tuer ou humilier sous vos yeux, ripostez aussitôt en frappant son bourreau (**L** 05).

- Appuyez sur **B**/**Ⓞ** pour ranimer un allié humilié et gagner ainsi un bonus (**L** 06).

- Sélectionnez la cible la plus proche de vous ou la plus aisément accessible au lieu de partir à la chasse de la première proie qui vous est assignée par défaut.

- Le bonus de série Piratage de l'Animus est moins efficace dans les parties en équipe que dans le jeu solo, puisque vous ne pouvez être confronté qu'à un maximum de quatre cibles.

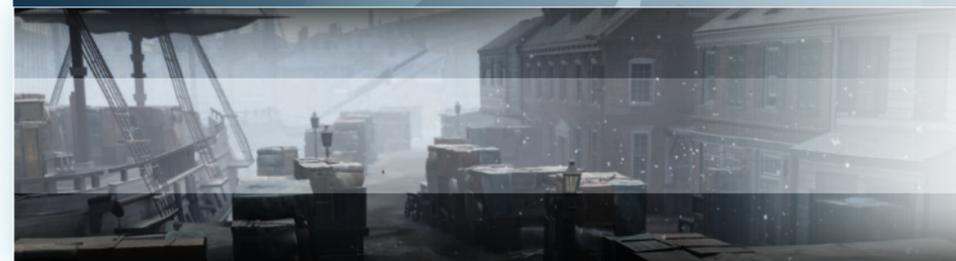
- Demandez à un de vos alliés de rabattre les cibles dans votre direction et attaquez-les sous le couvert d'un Déguisement – cette tactique redoutable ne manquera pas de surprendre vos adversaires.

- Changez de style de jeu en fonction de la situation et du score. Lorsque vous êtes à la traîne, conjuguez vos efforts pour obtenir des bonus d'équipe. Si vous êtes en tête, séparez-vous éventuellement pour mieux échapper à vos rivaux.

- Souvenez-vous qu'un obstacle qui a été activé par un allié se réinitialise immédiatement devant vous.



ANALYSE DES CARTES



Légende

- ◆ Palan
- ◆ Suspension
- ◆ Portail
- ◆ Plateforme
- Territoire (mode Domination)
- Relique & Base (mode Assaut de relique)

En révélant l'emplacement de tous les obstacles ainsi que des éléments propres à certains modes de jeu, les cartes suivantes vous aideront à prendre le dessus sur vos adversaires.

PORT DE BOSTON



- Évitez le quai lorsque vous tentez d'échapper à un poursuivant : vous n'avez que peu d'occasions de sortir du champ de vision d'un rival dans cet espace très dégagé.

- Vous n'aurez aucun mal à vous mêler à la foule dans le marché, sur le parvis de l'église ; si vous êtes pris en chasse, quittez la place où vous êtes trop exposé.

- Surveillez les toits lorsque vous marchez dans les rues : les assassinats aériens et les attentats au Pistolet sont monnaie courante dans ce niveau.



UTILISATION DU GUIDE

RÉTROSPECTIVE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LÉGENDE DES CARTES

INDEX

LES BASES

PERSONNAGES

SCORE & PROGRESSION

PROFILS DE CAPACITÉS

MODES DE JEU

ASTUCES AVANCÉES

ANALYSE DES CARTES