



Assassin's Creed IV est un jeu gigantesque. Non content de proposer une aventure longue et riche (nécessitant à elle seule une bonne quinzaine d'heures de jeu), ainsi que d'innombrables activités optionnelles et défis en tous genres à relever, il vous offre en plus un *océan* entier à explorer.

Ce guide couvre tous ces éléments en long, en large et en travers. La quantité d'informations offertes peut sembler assez intimidante au premier abord, d'autant que chaque lecteur vient avec ses propres souhaits et attentes. Cette double page est précisément faite pour vous aider à partir du bon pied.

Nous avons défini six angles d'approche, reflétant des centres d'intérêt que vous êtes susceptible d'avoir. Selon vos objectifs ou vos préférences, identifiez la piste qui vous correspond le mieux, et des renvois de page vous indiqueront par où aborder le guide pour une expérience optimale. Si vos priorités changent au fur et à mesure que vous progressez dans l'aventure, n'hésitez pas à repasser par cette section afin d'adapter votre usage du guide en conséquence.

Les outils de recherche

Index & Légende

L'index recense tous les termes importants du guide ; consultez-le lorsque vous recherchez une information portant sur un thème particulier. Il est précédé par une légende récapitulant tous les icônes et types d'annotations employés dans le guide.

Les onglets

Le système d'onglets situés 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.



FAMILIARISATION

Vous découvrez la série Assassin's Creed.

Rétrospective (page 10)

Idéal pour un premier contact avec le guide, la Rétrospective permet de comprendre en douceur les événements et concepts clés des épisodes précédents.

Principes du jeu (page 22)

Ce chapitre vous accompagne lors des premières Séquences du jeu, en vous présentant les principales fonctionnalités et compétences qui y sont introduites.

Cheminement (page 44)

Des solutions visuelles (sous la forme de captures d'écran annotées) pour réussir sans peine chaque étape de l'aventure.



EXPLORATION

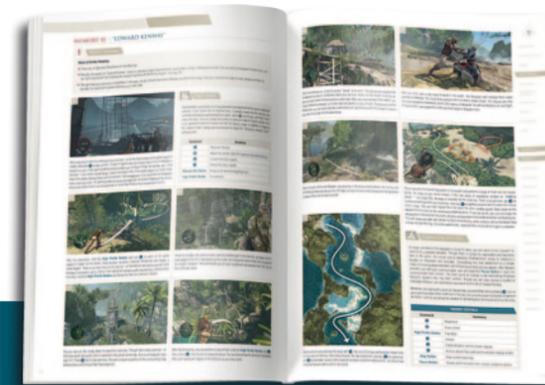
Vous aimez explorer librement le monde du jeu, et vous amuser avec ses différents systèmes.

Guide des Caraïbes (page 130)

Un catalogue de tous les lieux disponibles dans le jeu, avec des cartes annotées, des aides visuelles pour atteindre les objets les mieux cachés, et des détails en tout genre sur les points d'intérêt de chaque site.

Analyses & Tactiques (page 226)

Une analyse en profondeur des différents systèmes de jeu et concepts de gameplay, axée notamment sur la navigation, le système économique, le combat, et les bonus à débloquer.



AVENTURE PRINCIPALE

Votre but est de finir le jeu.

Cheminement (page 44)

Le Cheminement vous accompagne tout au long de la quête principale, en vous proposant des solutions visuelles et limpides pour chaque situation. Vous y trouverez également des renvois de page vers d'autres chapitres, qui vous éclaireront sur tous les sujets possibles au fur et à mesure qu'ils deviennent pertinents au regard de votre progression.



SYNCHRONISATION À 100%

Vous visez un taux global de Synchronisation de 100%.

Cheminement (page 44)

Un outil vous permettant de réussir aisément les objectifs optionnels qui vous posent problème.

Quêtes annexes (page 126)

Ce chapitre couvre l'intégralité des activités secondaires du jeu, et propose des cartes détaillées indiquant l'emplacement de tous les objets à collectionner et autres points d'intérêt.

Analyses & Tactiques (page 226)

Une présentation exhaustive de tous les systèmes qui gouvernent l'expérience de jeu, mais aussi un répertoire appréciable quand vous partez à la chasse aux objets à débloquer.



MULTIJOUEUR

Vous voulez vous améliorer dans le mode Multijoueur d'Assassin's Creed IV.

Chapitre Multijoueur (page 262)

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.



COMPRÉHENSION DE L'HISTOIRE

Vous tenez à comprendre chaque facette de l'intrigue, et à faire la lumière sur ses mystères.

Rétrospective (page 10)

Des résumés, des explications et des éclaircissements qui vous aideront à comprendre (ou à vous remémorer) les événements et concepts clés des épisodes précédents de la série.

Sections « Précédemment » (page 48)

Dans le Cheminement, chaque Séquence commence par un récapitulatif des événements principaux ayant eu lieu dans la Séquence précédente.

Analyse de l'histoire (page 304)

Riche en spoilers et révélations (vous êtes prévenu !), le chapitre Suppléments vous réserve une analyse poussée de l'histoire d'Assassin's Creed IV et de ses mystères les plus énigmatiques. Si vous n'avez pas tout compris au scénario ou à certains dialogues importants, ces pages vous aideront à y voir beaucoup plus clair.





LES CARTES

Au début de l'aventure, la carte des Caraïbes et de ses différentes régions est floutée. L'aire de jeu compte toutefois de nombreux « points d'observation » (01) – des perchoirs situés au sommet des édifices les plus hauts depuis lesquels vous pouvez vous « synchroniser » avec votre environnement en appuyant sur la touche . Selon que vous les avez activés ou non, les points d'observation sont représentés sur les cartes par un aigle blanc (); ou noir (.

L'opération de synchronisation a pour effet concret de retirer le voile qui masque les cartes dans un secteur donné, et d'y faire apparaître tous les points d'intérêt (objets à collectionner, magasins, activités optionnelles et points de départ de quêtes annexes) ; notez que les emplacements des points d'intérêt sont directement indiqués à l'écran quand vous vous tenez sur le perchoir de synchronisation (les icônes s'affichant en surimpression dans le décor). Plus tard dans l'aventure, le système de Déplacement rapide vous permettra de vous téléporter d'un point d'observation à un autre depuis la carte générale – faites donc de leur activation une priorité quand vous arrivez dans un nouveau lieu.

LA CARTE PRINCIPALE

Appuyez sur la **touche Carte** à tout moment pour ouvrir la carte principale. Le symbole de votre personnage () est accompagné d'une flèche indiquant la direction dans laquelle est tournée la caméra.

Vous pouvez déplacer le curseur sur la carte à l'aide de , et contrôler le niveau de grossissement avec . Appuyez sur pour afficher l'ensemble de la carte (niveau de zoom minimal), et sur pour centrer le curseur sur Kenway. La **touche Visée libre** permet d'afficher la légende complète des cartes ; pour connaître la signification d'un symbole, déplacez simplement le curseur sur l'icône en question. Utilisez enfin les **touches Recharge** et **Points d'intérêt** pour afficher uniquement sur la carte les symboles des catégories sélectionnées.

LA MINI-CARTE

La mini-carte montre le plan sommaire de vos environs immédiats (02). L'aiguille de la boussole intégrée au dispositif pointe toujours vers le nord ; la flèche centrale représente Kenway.

Les lieux, personnes et objets avec lesquels vous pouvez interagir sont représentés par des marqueurs spécifiques. Les symboles de la plupart des points d'intérêt (comme les magasins ou les points de départ de quêtes annexes) rétrécissent jusqu'à disparaître à mesure que vous vous éloignez d'eux.

Les repères et les points de départ des missions principales (ainsi que les marqueurs personnalisés) restent en revanche affichés en permanence. Si les destinations correspondantes se trouvent en dehors du secteur couvert par la mini-carte, les icônes glissent au bord de l'affichage.

LÉGENDE DES PRINCIPAUX SYMBOLES

	Kenway		Ennemi
	Mission principale		Tireur ennemi
	Allié		Point d'observation
	Cible		Marqueur personnalisé
	Destination		Navire de Kenway



01 Déplacement rapide

Une fois que cette fonction est débloquée, vous pouvez sélectionner sur la carte les symboles de lieux visités ou de points d'observation activés pour vous téléporter aux endroits correspondants (notez que le navire de Kenway vous accompagne quand vous utilisez le déplacement rapide).

02 Marqueur personnalisé

La carte principale propose un outil très pratique d'aide à la navigation sous la forme d'un marqueur personnalisé, que vous pouvez placer où bon vous semble en appuyant sur la touche ; vous pouvez par exemple utiliser cet outil pour jaloner votre parcours quand vous vous déplacez sur de longues distances.

Lorsque vous positionnez le marqueur personnalisé sur le symbole d'un point d'intérêt quelconque, l'icône en question reste affiché en permanence sur la mini carte ; il apparaît en outre directement à l'écran, sous un nombre indiquant la distance qui vous sépare de votre objectif – une aide bienvenue quand vous essayez de mettre la main sur un trésor bien caché, ou de déterminer l'emplacement précis d'un secret.

Coordonnées géographiques

L'emplacement de chaque point de la carte est repéré par le biais d'un système de coordonnées uniques, se présentant sous la forme de deux nombres à trois chiffres séparés par une virgule.

Le **premier nombre** (l'abscisse) se mesure sur un axe horizontal. Fixée à 0 sur la bordure ouest de la carte, sa valeur augmente quand vous déplacez le curseur vers la droite, jusqu'à atteindre 1 000 sur la limite est de la carte.

Le **deuxième nombre** (l'ordonnée) se mesure sur un axe vertical et varie lui aussi entre 0 et 1 000 ; sa valeur minimale correspond à l'extrémité sud de la carte, et sa valeur maximale au bord nord de la carte.

Ce système de coordonnées de type « xxx,yyy » permet de déterminer la position précise de chacun des lieux que vous pouvez explorer dans les Caraïbes (qu'il s'agisse d'une ville, d'un fort ou d'un site de plongée). Notez que par souci de clarté, le chapitre Quêtes annexes recourt à ce système pour indiquer l'emplacement de certains trésors et autres points d'intérêt.



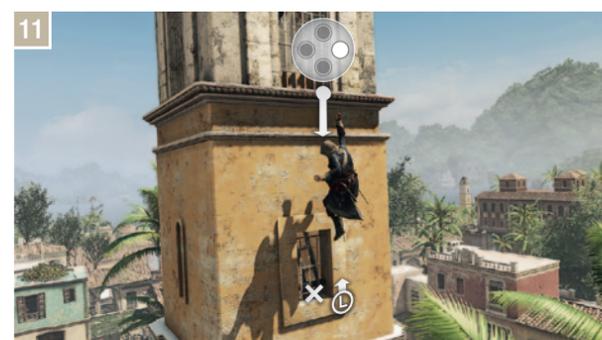
L'ESCALADE

Les bases : Maintenez enfoncée la **touche Profil actif** et dirigez Kenway vers une paroi pour qu'il tente de l'escalader. Une fois que votre personnage a commencé à grimper, dirigez-le avec tout en utilisant pour observer les alentours. Les façades des bâtiments offrent pour la plupart des prises autorisant une ascension (09) ; avec l'expérience, vous apprendrez à identifier en un coup d'œil le chemin le plus direct vers votre objectif.

Se laisser tomber : Alors que Kenway se tient sur un rebord surélevé, inclinez vers le vide puis appuyez sur pour qu'il se laisse tomber et s'accroche au rebord en question (10).

Lâcher prise : Appuyez sur pour que votre personnage lâche prise quand il est agrippé à un rebord. Pendant sa chute, inclinez vers la paroi afin qu'il se rattrape à un rebord en contrebas (11).

S'éjecter en arrière/latéralement : Alors que Kenway est accroché à un rebord, maintenez enfoncée la **touche Profil actif** et appuyez sur pour qu'il s'éjecte en arrière (12) ; si vous validez cette commande en inclinant vers la gauche ou la droite, Kenway s'élancera dans la direction latérale correspondante.



LA NAGE

Nager : Utilisez pour nager à la surface de l'eau ; maintenez enfoncée la **touche Profil actif** pour accélérer l'allure.

Nage discrète : Maintenez enfoncée la touche tout en inclinant dans la direction voulue pour nager sous l'eau ; immergez-vous entièrement lorsque vous voulez vous soustraire aux regards hostiles ou aux tirs ennemis. Kenway ne peut pas rester sous l'eau indéfiniment : il doit remonter à la

surface avant que sa jauge d'oxygène ne se vide complètement, sous peine de perdre peu à peu de la vie.

Sortir de l'eau : Kenway se déplace en marchant dans les eaux peu profondes ; pour sortir de l'eau, maintenez enfoncée la **touche Profil actif** tout en inclinant dans la direction d'un rebord à portée.



UTILISATION DU GUIDE

RETROSPECTIVE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LÉGENDE

INDEX

DÉROULEMENT DU JEU

AFFICHAGE À L'ÉCRAN

COMMANDES

SE DÉPLACER

LES CARTES

LA FURTIVITÉ

LA FUITE

CAPACITÉS UTILES

ASSASSINATS

LE COMBAT

LE BATEAU

MÉMOIRE 01 \ "EDWARD KENWAY"

! PRÉSENTATION DE LA MISSION

Notes & informations complémentaires :

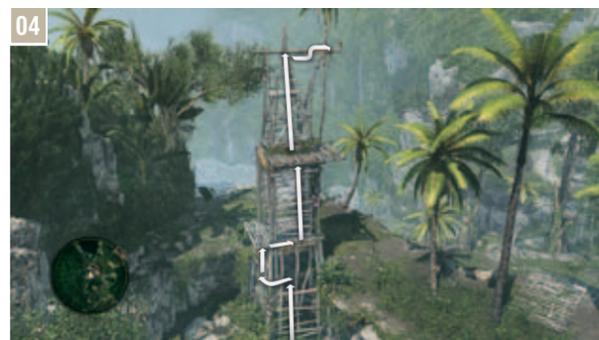
- Cette Mémoire ne comporte aucun objectif optionnel.
- Les fonctionnalités essentielles du jeu (telles que la course libre, l'escalade et le combat) sont introduites dans cette mission ; si vous découvrez la série Assassin's Creed, prenez le temps de parcourir le chapitre Principes du jeu pour en savoir plus sur ces différents sujets (voir page 22).
- L'île qui sert de cadre à cette mission abrite plusieurs trésors ; vous êtes libre d'en récupérer certains dès à présent, mais notez que vous aurez l'occasion de revenir sur place plus tard dans l'aventure pour fouiller la zone de fond en comble.



Le jeu vous plonge directement au cœur de l'action : courez jusqu'au repère et prenez la barre du navire en vue de livrer votre première bataille navale (appuyez sur **☰**) – l'encadré ci-contre propose un récapitulatif des principales commandes du bateau. Lancez les hostilités en détruisant les goélettes avec des tirs de bordée, puis dirigez vos canons vers le vaisseau de guerre dès qu'il entre en lice ; sérieusement endommagée par la tempête, votre cible ne devrait pas vous donner beaucoup de fil à retordre – trois ou quatre salves suffiront à l'envoyer par le fond.



Une fois que vous avez repris le contrôle de Kenway, nagez jusqu'au repère pour déclencher une scène (accélérez l'allure en maintenant enfoncée la **touche Profil actif**). À l'issue de la cinématique, lancez-vous à la poursuite du fuyard : au lieu de suivre le chemin qui part sur votre droite, empruntez le raccourci dessiné en blanc sur l'image pour tester les capacités de Kenway dans le domaine de la course libre.



Continuez votre route en escaladant la tour. Prenez la peine de grimper jusqu'au point d'observation situé à son sommet (voir l'image), puis appuyez sur **☰** pour vous synchroniser avec l'environnement – cette opération a pour effet de dévoiler la carte de secteur et d'y faire apparaître tous les points d'intérêt (voir page 31).

🚢 Commandes du navire

Le principe des batailles navales est relativement simple : en résumé, vous devez manœuvrer le navire de sorte à pouvoir viser vos ennemis avec les canons latéraux. Une fois en position, mettez votre cible en joue en maintenant enfoncée la **touche Visée libre** (servez-vous de **R** pour déplacer la bande blanche symbolisant la trajectoire des boulets), puis ouvrez le feu en appuyant sur la **touche Profil actif**. Notez que le menu des Options vous offre la possibilité d'inverser les axes X et Y de la caméra et des canons.

Touche	Fonction
☰	Manœuvrer le navire
R	Contrôler la caméra ; viser
☰	Augmenter la vitesse du bateau
☰	Diminuer la vitesse du bateau
Touche Visée libre	Passer en mode Visée libre
Touche Profil actif	Tir de bordée



Avancez vers l'ouest (notez que la flèche intégrée à la mini carte pointe toujours vers le nord), puis suivez le parcours de course libre montré sur l'image pour atteindre la plateforme en bois accrochée sur le flanc nord de la falaise.



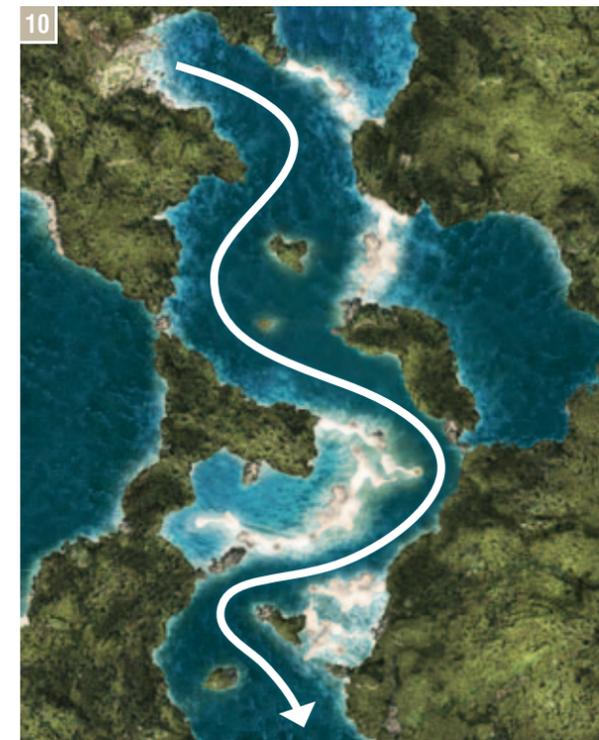
Plongez directement depuis le perchoir dans le tas de feuilles en contrebas (maintenez enfoncées les **touches Profil actif** et **☰** tout en inclinant **☰** dans la direction appropriée). Empruntez ensuite le chemin montré sur l'image pour retrouver la trace de votre proie.



Avancez vers le nord jusqu'à la falaise et escaladez la palissade en bois ; au moment où vous vous hissez sur le rebord, l'Assassin effectue sous vos yeux un saut de la foi depuis la tour qui se dresse sur votre droite. Partez sur les traces de votre cible, mais prenez le temps de débloquer le point d'observation situé au sommet de l'édifice avant de plonger dans l'eau à votre tour.



À l'issue du combat, avancez vers la falaise et marchez sur le tronc d'arbre penché au-dessus du vide ; après vous être synchronisé avec l'environnement depuis le point d'observation, plongez dans l'eau en effectuant un saut de la foi.



Nagez jusqu'au bateau et prenez le gouvernail en appuyant sur **☰**. Pour mettre un terme à la mission, vous devez gagner le large en slalomant entre les rochers et les bancs de sable qui vous barrent la route – jonglez entre les deux types de navigation (pleine voile et demi-voile) pour trouver le meilleur compromis entre vitesse et maniabilité.



À peine êtes-vous sorti de l'eau que l'Assassin surgit des rochers et ouvre le feu avant de s'enfuir. Lancez-vous immédiatement à ses trousses : vous ne devez pas vous laisser distancer sous peine de subir une désynchronisation. Au bout de quelques secondes, votre cible s'arrête pour engager le combat ; réglez-lui son compte immédiatement avec un contre-assassinat (voir page 41).



Allez vers le sud et plongez dans le tas de feuilles en contrebas depuis la falaise. Vous êtes invisible aux yeux de vos ennemis lorsque vous avancez à couvert dans les fourrés, buissons et autres « zones de traque » (voir page 35). Depuis votre abri, débarrassez-vous du garde le plus proche en appuyant sur **☰**. Sifflez pour attirer le soldat qui patrouille à proximité (appuyez sur **☰**), puis neutralisez-le dès qu'il arrive à portée. Approchez-vous ensuite du repère en vous glissant à travers les buissons ; si vous êtes rapide, vous pouvez assassiner les deux fusiliers (en mode Profil actif) sans que le troisième soldat n'ait le temps de donner l'alerte. Une fois que vous avez engagé les hostilités, passez au fil de l'épée tous vos adversaires puis approchez-vous du marchand pour déclencher une scène.

🏠 Présent : Première partie

Assassin's Creed IV ménage des pauses régulières dans le récit de la vie de Kenway, en vous mettant dans la peau du technicien d'Abstergo chargé d'explorer les souvenirs du pirate par le biais de l'Animus. Au cours de votre première visite dans les locaux d'Abstergo Entertainment, vous n'avez pas d'autre objectif à accomplir que de suivre à la lettre les instructions qui vous sont fournies. Melanie vous remet rapidement un communicateur, un appareil qui vous permet d'interagir avec votre environnement ; depuis son écran principal (accessible en appuyant sur la **touche Pause**), vous pouvez consulter vos messages et divers documents relatifs à cette seconde trame scénaristique – jetez notamment un œil à votre Passeport d'employé avant de poursuivre les aventures de Kenway.

Lorsque vous approchez d'un point d'interactivité, le symbole de la touche **☰** s'illumine sur le communicateur : appuyez sur la touche en question pour effectuer l'action contextuelle correspondante (par exemple, actionner l'ascenseur ou se reconnecter à l'Animus).

PRÉSENT : LISTE DES COMMANDES

Touche	Fonction
☰	Se déplacer
R	Regarder alentour
Touche Profil actif	Marche rapide
☰	Interagir
☰	Ouvrir/ranger le communicateur
☰	Accéder aux fichiers (quand le communicateur est ouvert)
Touche Carte	Afficher la carte des environs
Touche Pause	Ouvrir l'écran principal du communicateur



UTILISATION DU GUIDE

RETROSPECTIVE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LÉGENDE

INDEX

SÉQUENCE 01

PRÉSENT 01

SÉQUENCE 02

SÉQUENCE 03

PRÉSENT 02

SÉQUENCE 04

SÉQUENCE 05

SÉQUENCE 06

PRÉSENT 03

SÉQUENCE 07

SÉQUENCE 08

SÉQUENCE 09

SÉQUENCE 10

PRÉSENT 04

SÉQUENCE 11

SÉQUENCE 12

Précédemment... Edward Kenway, un pirate cherchant gloire et fortune dans les Indes occidentales, échappe de peu à la mort quand son navire fait naufrage au cours d'une féroce bataille navale. Après s'être péniblement extrait des décombres, Kenway rejoint à la nage le rivage d'une petite île, où il retrouve un survivant de la flotte adverse. Son compagnon d'infortune, un homme appelé Duncan Walpole qui porte l'accoutrement des Assassins, affirme devoir se rendre de toute urgence à La Havane. La situation dégénère rapidement entre les deux rescapés, Walpole tentant d'assassiner son rival avant de prendre la fuite. Au terme d'une longue course poursuite, les deux ennemis se livrent un duel qui tourne à l'avantage de Kenway. Motivé par l'appât du gain, le pirate décide d'usurper l'identité de sa victime. Après avoir revêtu l'uniforme d'Assassin, il porte secours à Stede Bonnet, un marchand dont le bateau avait été arraisonné par des soldats corrompus ; ensemble, les deux hommes font voile vers la Havane.

MÉMOIRE 01 \ "L'ANIMATION DE LA HAVANE"

! PRÉSENTATION DE LA MISSION

Objectifs optionnels :

- Plaquez le détousseur au sol.
- Utilisez les bombes fumigènes pour éviter le combat.

Notes & informations complémentaires :

- Cette Mémoire débute automatiquement en même temps que la Séquence 02.
- Référez-vous aux Principes du jeu pour en savoir plus sur le système de combat (voir page 40) et l'utilisation des Bombes fumigènes (voir page 36).



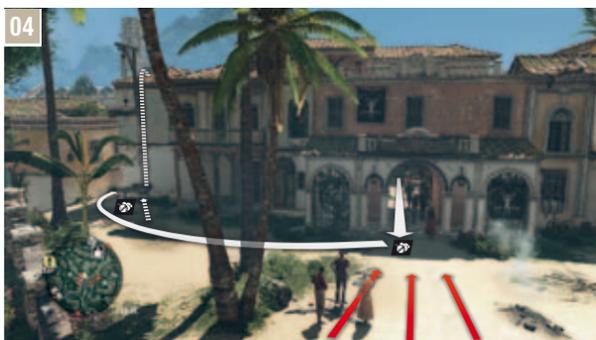
Accompagnez Stede Bonnet jusqu'au magasin général, et achetez une nouvelle paire de sabres en suivant les instructions du jeu. Escaladez ensuite la façade de l'église, puis grimpez au sommet du clocher avant de vous synchroniser avec l'environnement depuis le point d'observation.



Plongez directement dans le chariot de foin depuis le perchoir, puis lancez-vous immédiatement aux trousses du coupeur de bourse : en empruntant le raccourci indiqué sur l'image, vous pourrez l'intercepter en une poignée de secondes. Plaquez le fuyard au sol pour remplir l'objectif optionnel (appuyez sur ) ; puis calmez ses ardeurs avec quelques coups d'épée – n'oubliez pas de fouiller sa dépouille à l'issue du combat. (Si vous avez raté l'occasion d'arrêter le voleur sur-le-champ, notez que vous pouvez recommencer la séquence en sélectionnant l'option Recharger au dernier checkpoint.)



Rejoignez Bonnet au niveau du repère, et accompagnez-le pour déclencher une scène. L'échauffourée qui éclate dans la taverne vous donne l'occasion de vous familiariser avec certaines subtilités du système de combat : suivez les instructions fournies à l'écran pour envoyer au tapis chacun de vos adversaires.



Pour remplir l'objectif optionnel de la mission, vous devez échapper aux soldats espagnols en utilisant des bombes fumigènes. Foncez droit devant, et lâchez un premier explosif à l'entrée de la taverne afin de neutraliser les gardes qui accourent (appuyez simplement sur ) . Bifurquez immédiatement vers la droite, puis neutralisez vos poursuivants en lançant une seconde bombe à l'angle du bâtiment ; montez ensuite sur les toits en activant le palan ou en grimpant à l'échelle à l'entrée de la ruelle.



Une fois sur les toits, suivez le parcours de course libre dessiné sur l'image pour sortir de la zone de recherche sans faire de vagues – vous serez déjà loin quand les soldats que vous avez neutralisés avec la seconde bombe auront repris leurs esprits. Si les gardes n'ont pas encore abandonné les recherches à ce moment-là, dissimulez-vous dans la cachette au bout du chemin jusqu'à ce que l'alerte soit définitivement levée ; la mission se termine à l'instant où vous retombez dans l'anonymat.

MÉMOIRE 02 \ "... ET MON SUCRE ?"

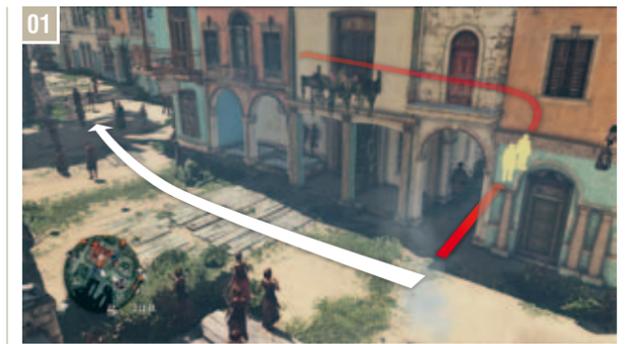
! PRÉSENTATION DE LA MISSION

Objectifs optionnels :

- Engagez des danseuses pour distraire les gardes.
- Ne prenez pas part au combat.

Notes & informations complémentaires :

- Vous êtes libre d'explorer La Havane avant de commencer cette mission. Même si certaines quêtes annexes ne sont pas encore accessibles, vous pouvez débloquer les points d'observation (qui font office de destinations potentielles pour le Déplacement rapide) et partir à la chasse aux trésors. La liste des activités disponibles et la carte complète de la ville vous attendent à la page 132.
- Assurez-vous de commencer cette mission avec au moins 150 R en poche (cet argent vous permettra de remplir le premier objectif optionnel) ; vous gagnerez l'équivalent de cette somme en fouillant n'importe quel coffre.
- Consultez les Principes du jeu pour en savoir plus sur l'art de la dissimulation (page 32), sur l'utilisation de la Vision d'aigle (page 37) ou sur les talents de pickpocket de Kenway (page 36).



Rendez-vous sur les quais et parlez à Stede Bonnet au niveau du marqueur  pour commencer la mission. Comme vous y invite le jeu, activez la Vision d'aigle pour « marquer » les deux soldats (appuyez sur ) ; puis suivez-les en restant à distance raisonnable. Un compte à rebours apparaît dès que vos cibles sont hors-champ – le cas échéant, tournez simplement la caméra jusqu'à ce que leur silhouette soit de nouveau visible à l'écran. Les deux hommes traversent bientôt une zone interdite, un périmètre étroitement surveillé et dessiné en rouge sur la mini-carte : au lieu de leur emboîter le pas, longez la façade du bâtiment en avançant vers le sud, dans une direction parallèle à la leur.



Vos cibles traversent la rue pour pénétrer dans une autre zone interdite : contournez le bâtiment par la gauche en pressant le pas, puis attendez-les sur la place du marché en vous dissimulant parmi les citoyens. Les soldats piquent un sprint en sortant de la zone interdite : lancez-vous à leurs trousses en veillant à ralentir à chaque coin de rue pour ne pas vous faire repérer – cachez-vous derrière un angle ou parmi les civils afin de dissiper d'éventuels soupçons.



Votre objectif suivant consiste à espionner la conversation des deux soldats en restant dans la petite zone dont le périmètre est visible à l'écran. Recrutez le groupe de danseuses qui vendent leurs services sur la gauche de la route (appuyez sur ) ; et cachez-vous parmi elles tandis que vous filez vos cibles ; activez la Marche rapide (maintenez enfoncée la touche ) pour rester au contact.



Vous devez ensuite prendre le capitaine en filature : marquez-le en activant la Vision d'aigle, puis suivez-le à distance. Quand il pénètre dans la petite zone interdite, restez à l'écart et patientez jusqu'à ce qu'il ressorte.



Le capitaine continue sa route en suivant l'itinéraire dessiné sur l'image. Au moment où il se dirige vers le port, approchez-vous de lui en activant la Marche rapide, puis maintenez enfoncée la touche  pour lui subtiliser la clé.



UTILISATION DU GUIDE

RÉTROSPECTIVE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LÉGENDE

INDEX

SÉQUENCE 01

PRÉSENT 01

SÉQUENCE 02

SÉQUENCE 03

PRÉSENT 02

SÉQUENCE 04

SÉQUENCE 05

SÉQUENCE 06

PRÉSENT 03

SÉQUENCE 07

SÉQUENCE 08

SÉQUENCE 09

SÉQUENCE 10

PRÉSENT 04

SÉQUENCE 11

SÉQUENCE 12



UTILISATION
DU GUIDE

RÉTROSPECTIVE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES &
TACTIQUES

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LÉGENDE

INDEX

SÉQUENCE 01

PRÉSENT 01

SÉQUENCE 02

SÉQUENCE 03

PRÉSENT 02

SÉQUENCE 04

SÉQUENCE 05

SÉQUENCE 06

PRÉSENT 03

SÉQUENCE 07

SÉQUENCE 08

SÉQUENCE 09

SÉQUENCE 10

PRÉSENT 04

SÉQUENCE 11

SÉQUENCE 12

MÉMOIRE 03 \ “MONSIEUR WALPOLE, JE PRÉSUME ?”

! PRÉSENTATION DE LA MISSION

- Objectifs optionnels :**
- Réussissez le défi au tir de Woodes Rogers.
 - Détruisez tous les Templiers.

- Notes & informations complémentaires :**
- Les différentes techniques d'assassinat sont présentées à la page 38.
 - Au cours de cette mission, Kenway fait l'acquisition du pistolet et des lames secrètes.
 - Les sommes que vous aurez l'occasion d'empocher en détruisant les Templiers sont largement supérieures à celles que rapporte le vol à la tire habituellement – peu rémunératrice, cette activité est de surcroît susceptible de vous attirer des ennuis avec les gardes en faction.



Rendez-vous au sud de La Havane, et appuyez sur **+** au niveau du marqueur pour démarrer la mission. Une fois que vous avez franchi le portail, activez la Marche rapide pour rejoindre le prochain repère ; une scène se déclenche quand vous arrivez sur la terrasse.



À l'issue de la cinématique, essayez votre nouvelle arme en tirant quelques balles sur les cibles. Après ce petit exercice, ne manquez pas l'opportunité de relever le défi de Woodes Rogers (à droite sur l'image) – en cas de réussite, vous empocherez 350 R en plus de remplir le premier objectif optionnel de la mission. Vous devez toucher toutes les cibles dans le temps imparti : visez tour à tour chacun des mannequins en allant de la droite vers la gauche, et ajustez la position de Kenway quand vous devez marquer une pause pour recharger. Notez que vous avez la possibilité de retenter votre chance en cas d'échec. Parlez à Julien du Casse, l'homme au chapeau, pour continuer l'aventure.

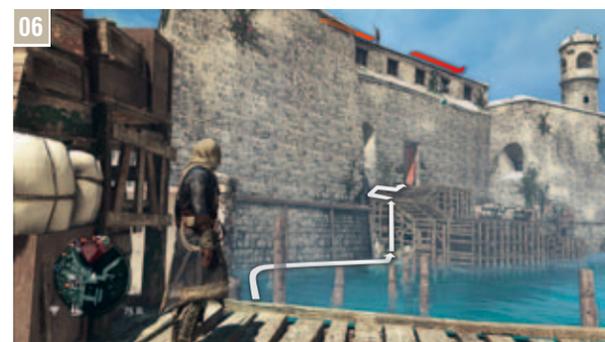


Les deux Templiers vous demandent ensuite de leur faire la démonstration de vos talents d'Assassin ; voici dans l'ordre les différents mouvements que vous devez effectuer.

- Assassinat discret : approchez-vous d'une cible et appuyez sur **+**.
- Assassinat depuis une cachette : entrez dans le tas de foin et appuyez sur **+**.
- Assassinat depuis la foule : dissimulez-vous parmi les citoyens dans l'angle de la maison et appuyez sur **+**.
- Assassinat aérien : grimpez sur le toit, penchez-vous vers la cible en contrebas et appuyez sur **+**.
- Assassinat en mode Profil actif : foncez vers un mannequin puis appuyez sur **+**.



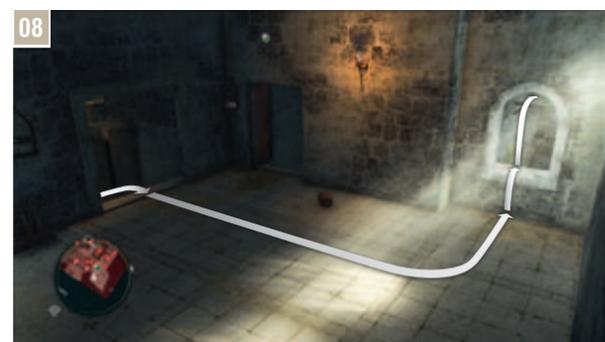
À la fin de l'exercice, rejoignez les deux hommes et marchez à leurs côtés jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Après la cérémonie d'intronisation, vous reprenez brièvement le contrôle de Kenway : pour remplir le second objectif optionnel de cette Mémoire, vous devez faire les poches des trois Templiers avant la fin de la réunion – approchez-vous tour à tour de chacune de vos cibles et maintenez enfoncée la touche **+** pour les détrousser. À l'issue de la scène, Kenway se retrouve automatiquement devant les portes de la résidence du gouverneur.



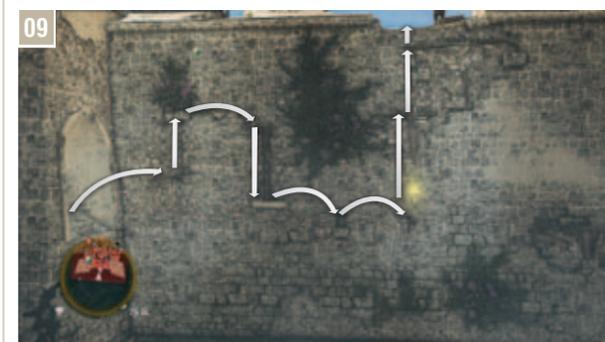
La forteresse étant placée sous haute surveillance, vous devez atteindre l'entrepôt sans vous faire repérer. Après avoir congédié les danseuses, infiltrez-vous dans la bâtisse par le côté sud, en suivant le chemin indiqué sur l'image – veillez à longer le mur d'enceinte pour ne pas vous faire repérer par les sentinelles en surplomb. Notez que l'objectif optionnel selon lequel vous ne devez prendre part à aucun combat entre en jeu à ce stade de la mission.



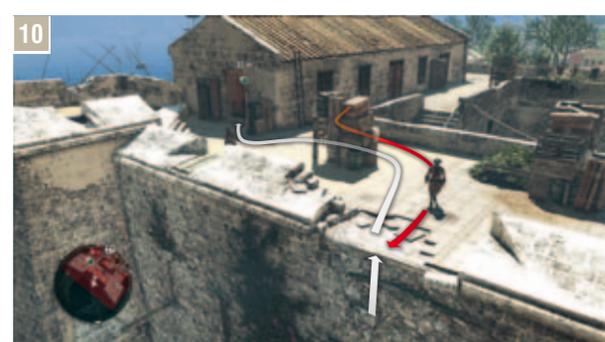
Un premier soldat patrouille près de la porte : plaquez-vous contre le mur à gauche de l'ouverture et assassinez-le depuis l'angle dès qu'il arrive à portée. Pénétrez dans le fort et bifurquez immédiatement vers la droite, avant de neutraliser le garde qui vous tourne le dos à l'entrée du couloir.



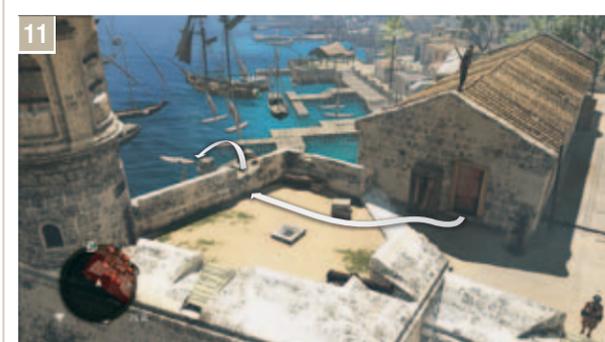
Entrez dans la réserve dans le coin est du fort, puis passez par la fenêtre.



Escaladez le mur d'enceinte en suivant le chemin montré sur l'image (notez que vous avez l'occasion de récupérer un fragment d'Animus à mi-parcours).



Arrêtez-vous en haut de la paroi et précipitez le soldat dans le vide dès qu'il arrive à portée. Après avoir vérifié que la voie est libre (méfiez-vous notamment de la sentinelle postée sur le toit), hissez-vous sur le rebord et foncez jusqu'au repère vert – appuyez sur **+** devant la porte de l'entrepôt pour déclencher une scène.



À l'issue de la scène, plongez directement dans la mer depuis le parapet, comme indiqué sur l'image ; une fois que vous êtes sorti de la zone interdite, rejoignez Stede Bonnet au niveau du repère.



MÉMOIRE 04 \ "UN HOMME APPELÉ LE SAGE"

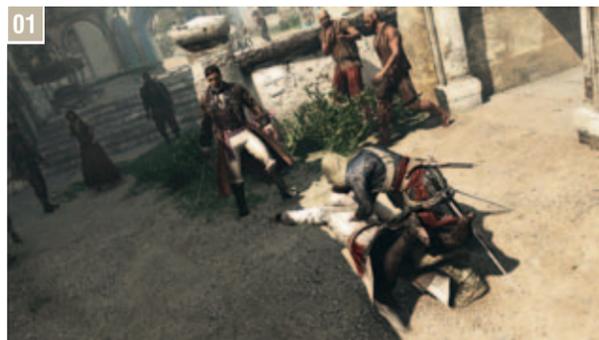
! PRÉSENTATION DE LA MISSION

Objectifs optionnels :

- Utilisez le pistolet au combat.
- Plaquez le Sage depuis une hauteur.

Notes & informations complémentaires :

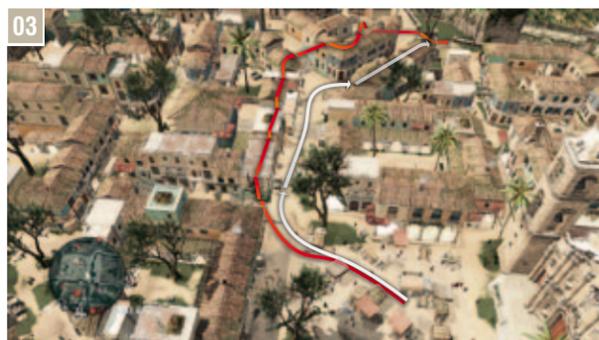
- Vous en saurez plus sur la commande « Percer défense », les techniques de contre et les séries d'assassinat en vous référant aux pages 40, 41 et 42 respectivement.
- Renouvelez votre stock de munitions de pistolet avant de commencer cette mission.
- Sans même prendre part à aucune activité optionnelle, vous devriez avoir déjà amassé plusieurs centaines de *reales*. Économisez cet argent pour le moment : vous aurez bientôt l'occasion d'investir vos économies dans une fonctionnalité essentielle du jeu. Notez que le meilleur moyen pour s'enrichir à ce stade de l'aventure consiste à fouiller les coffres cachés un peu partout dans les Caraïbes – leur emplacement, comme celui de tous les objets à collectionner du jeu, est révélé sur les cartes du chapitre Quêtes annexes.



Parlez à Woodes Rogers au niveau du marqueur pour commencer la Mémoire, puis suivez la petite troupe dans les rues de la ville jusqu'à ce que les Assassins sonnent la charge. Votre mission consiste à protéger Torres : restez près de lui, et essayez de frapper vos cibles dans le dos pendant qu'elles sont occupées à affronter vos alliés. En situation de conflit ouvert, les Assassins parent systématiquement vos assauts : vous devez percer leur défense en appuyant sur **+** pour créer une ouverture en vue d'exécuter un combo (si vous activez deux fois d'affilée cette commande aux dépens d'une même cible, elle tombe à la renverse et se retrouve à votre merci). Lorsque vous êtes confronté à plusieurs ennemis à la fois, réalisez une série d'assassinats pour accélérer l'issue de l'affrontement (voir page 42). Une fois que vous avez fait place nette autour de Torres, réglez leur compte aux ennemis les plus éloignés.



Les tireurs postés sur les toits représentent un obstacle à la réussite de la mission. Débarrassez-vous des plus dangereux d'entre eux avec le pistolet ; il vous suffit d'ailleurs de faire mouche à une reprise pour remplir le premier objectif optionnel. Lorsque Torres court se mettre à l'abri, cessez immédiatement le combat et emboîtez-lui le pas pour éviter d'être désynchronisé.



Lancez-vous immédiatement à la poursuite du Sage quand il prend la poudre d'escampette. Au lieu de grimper sur les toits, courez dans la rue en suivant la route dessinée sur l'image : prenez un peu d'avance sur votre cible, et vous aurez l'occasion de l'intercepter au moment où elle descend l'escalier vers le nord.



Installez-vous sur le muret en position accroupie, à l'endroit montré sur l'image ; dès que votre cible arrive à portée, maintenez enfoncée la **touche Profil actif** et appuyez sur **+** pour que Kenway s'élançe sur elle et la plaque au sol (vous n'avez pas besoin d'incliner **+**). Cette action d'éclat met un terme à la mission, et vous permet de remplir le second objectif optionnel.

MÉMOIRE 05 \ "CE QUI ME REVIENT DE DROIT"

! PRÉSENTATION DE LA MISSION

Objectifs optionnels :

- Ne prenez pas part au combat.
- Tuez trois gardes depuis des zones de traque.

Notes & informations complémentaires :

- Les trois prochaines Mémoires s'enchaînent sans temps mort, vous souhaitez peut-être régler vos éventuelles affaires en cours avant de commencer cette mission – notez toutefois que vous aurez l'occasion de revenir à La Havane avant la fin de la Séquence suivante.



Parlez à Stede Bonnet au niveau du marqueur de début de Mémoire pour commencer la mission. À l'issue de la scène, enjambez la barrière et dissimulez-vous dans la végétation ; sifflez pour attirer le garde le plus proche (appuyez sur **+**), puis assassinez-le dès qu'il arrive à portée. Approchez-vous ensuite du second soldat et frappez-le par derrière depuis les buissons.



Faufillez-vous jusqu'au côté gauche du bâtiment au sud en suivant le chemin dessiné sur l'image (méfiez-vous des deux gardes qui patrouillent sur le sentier). Après avoir attiré l'attention du soldat posté derrière la bâtisse, assassinez-le depuis la zone de traque pour remplir le premier objectif optionnel de la mission.



Avancez vers l'ouest en longeant la paroi, et arrêtez-vous dans la zone de traque au pied de l'escalier (voir l'image). Activez la Vision d'aigle pour identifier le gardien qui stationne en haut des marches : attendez qu'il descende vers vous, puis exécutez-le depuis les buissons dès qu'il arrive à votre hauteur. Fouillez sa dépouille en maintenant enfoncée la touche **+** pour lui dérober la clé.



Poursuivez votre opération d'infiltration en suivant le chemin montré sur l'image : accrochez-vous au rebord du muret, puis réfugiez-vous dans les buissons dès que le garde s'éloigne vers l'escalier (ou assassinez-le depuis le rebord) ; longez ensuite la paroi jusqu'au bâtiment, en prenant soin de vérifier que la voie est libre quand vous passez d'une zone de traque à une autre.



La prudence conseille de neutraliser le garde qui patrouille derrière le bâtiment : assassinez-le après vous être faufilé dans son dos, ou après l'avoir attiré dans la zone de traque en sifflant. Foncez ensuite jusqu'au chariot retourné et sautez par-dessus le mur, avant de vous terrer dans la végétation pour effacer d'éventuels soupçons.



Surveillez le soldat qui patrouille sur votre droite : dès qu'il vous tourne le dos, quittez votre abri et foncez vers le repère en suivant l'itinéraire indiqué sur l'image – les deux sentinelles postées sur le chemin ne devraient pas broncher. Approchez-vous de la porte de la prison et appuyez sur **+** pour déclencher une scène.



UTILISATION DU GUIDE

RETROSPECTIVE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LÉGENDE

INDEX

SÉQUENCE 01

PRÉSENT 01

SÉQUENCE 02

SÉQUENCE 03

PRÉSENT 02

SÉQUENCE 04

SÉQUENCE 05

SÉQUENCE 06

PRÉSENT 03

SÉQUENCE 07

SÉQUENCE 08

SÉQUENCE 09

SÉQUENCE 10

PRÉSENT 04

SÉQUENCE 11

SÉQUENCE 12

! PRÉSENTATION DE LA MISSION

Objectifs optionnels :

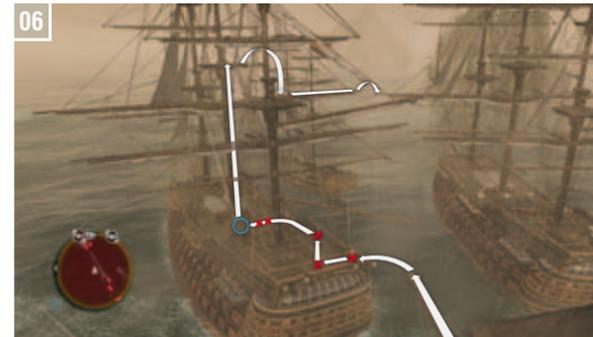
- Tuez trois gardes depuis un coin.
- Libérez 23 pirates.

Notes & informations complémentaires :

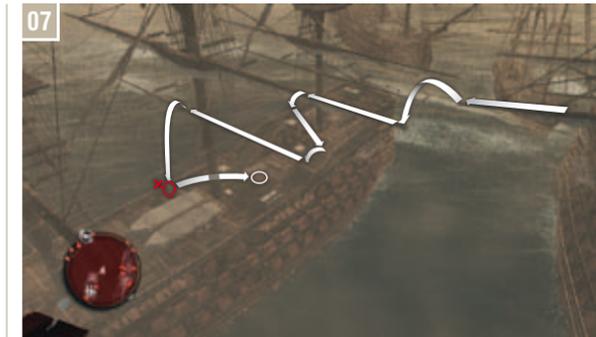
- Des Éclaireurs, des Brutes et des Capitaines figurent dans la liste de vos adversaires potentiels lors de cette mission.
- Les Éclaireurs (à la silhouette svelte et équipés d'une dague) parent les attaques normales ; ils sont en revanche vulnérables aux assassinats commis dans le cadre d'une série ou d'une contre-attaque.
- Les Brutes (robustes et équipés d'une hache) repoussent les attaques standard et les tentatives de contre. La méthode la plus efficace pour en venir à bout consiste à les renverser en recourant deux fois consécutivement à la commande Percer défense (Ⓢ), avant de les achever pendant qu'ils gisent au sol.
- Les Capitaines (de stature moyenne et vêtus d'un uniforme d'officier) résistent à la plupart de vos techniques de combat à l'exception de la commande Parer : maintenez enfoncé Ⓢ pour les neutraliser brièvement en même temps que vous bloquez leur assaut – infligez-leur un combo dans la foulée, ou recourez deux fois consécutivement à la commande Percer défense pour les envoyer au tapis.
- Référez-vous au chapitre Analyses & Tactiques pour tout savoir sur les forces et faiblesses des différents archétypes d'ennemis (voir page 241).



À l'issue de la cinématique, appuyez sur la touche indiquée à l'écran pour vous échapper avec votre compagnon d'infortune. Suivez votre allié et plaquez-vous contre la paroi, à droite de l'ouverture ; après avoir attiré le garde en sifflant, assommez-le depuis l'angle dès qu'il arrive à portée.



Élanchez-vous sur le bateau suivant, et approchez-vous des captifs en neutralisant discrètement les gardes qui se dressent sur votre chemin. Après avoir sauvé les pirates, grimpez sur le poste de vigie en activant le palan, puis suivez le chemin montré sur l'image pour accéder au prochain navire.



Traversez le navire en marchant sur les supports de la mâture (voir l'image), puis frappez depuis les airs le soldat qui patrouille en contrebas. Approchez-vous de la trappe et appuyez sur Ⓢ pour descendre dans la cale. La discrétion n'étant pas de mise ici, frayez-vous un chemin sanglant jusqu'à votre objectif en passant au fil de l'épée les soldats qui vous barrent la route. Après avoir secouru les pirates, remontez sur le pont du navire en grimpant à l'échelle.



Avancez dans la salle suivante et dissimulez-vous derrière les étagères, dans l'angle gauche (voir l'image) ; sifflez pour attirer le soldat qui patrouille devant vous, puis neutralisez-le dès qu'il arrive à votre hauteur.



Entrez dans la salle suivante et positionnez-vous à l'endroit montré sur l'image, avant de vous débarrasser du soldat avec la procédure habituelle – vous remplissez ainsi le premier objectif optionnel de la mission. Avancez jusqu'au repère pour récupérer vos effets personnels, puis montez sur le pont en grimpant à l'échelle.



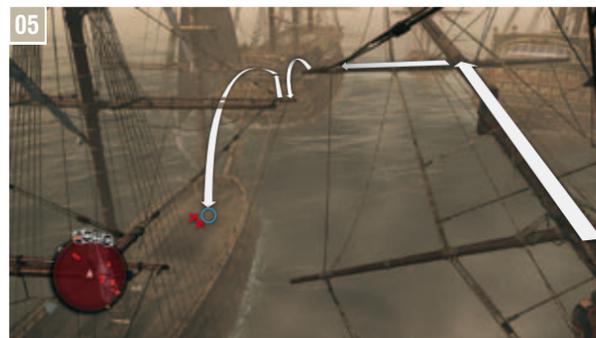
Partez enfin à l'abordage du navire sur lequel se trouve le capitaine de la flotte et sa garde rapprochée. Si vous en avez l'occasion, engagez les hostilités en assassinant le capitaine ; sinon, veillez à faire de lui votre dernière cible. Une fois que vous avez fait place nette, approchez-vous du gouvernail et appuyez sur Ⓢ pour déclencher une scène.



Hissez la grand-voile (appuyez sur Ⓢ) et naviguez vers le repère en vous frayant un chemin entre les navires ennemis ; lâchez des barils explosifs dans votre sillage pour endommager ceux qui se lancent à vos trousses. Notez que vous ferez une cible plus difficile à atteindre si vous avancez vers votre objectif en décrivant des zigzags.



Si vous choisissez d'utiliser la force brute pour la suite de la mission, préparez-vous à affronter de nouveaux archétypes d'ennemis (voir à ce sujet les notes d'introduction). Les paragraphes suivants expliquent comment libérer les pirates en adoptant une approche discrète. Longez le flanc gauche du navire, comme le montre l'image, en éliminant un à un les ennemis sur votre chemin ; attirez-les en sifflant depuis l'angle des caisses avant de frapper. Une fois que vous avez atteint les prisonniers, libérez-les puis courez sur le mât de beaupré.



Infiltez-vous sur le bateau suivant en marchant sur les cordages du gréement ; après avoir ajusté la position de Kenway, frappez depuis les airs les deux soldats qui surveillent les prisonniers. Libérez ces derniers puis courez sur le beaupré.



Lorsque vous êtes averti de l'arrivée d'une vague scélérate, passez en demi-voile et tournez le bateau dans sa direction (faites en sorte que les deux icônes soient alignés sur la mini-carte) ; prudence étant mère de sûreté, abritez-vous une ou deux secondes avant le choc en appuyant sur Ⓢ pour ne pas subir de dégâts. Au cours de la dernière étape du voyage, vous devez affronter une nouvelle vague scélérate et éviter des trombes marines : éloignez-vous des tourbillons en passant en demi-voile afin de corriger la trajectoire du bateau ; si vous êtes attiré dans la zone de turbulences (dessinée en jaune sur la mini-carte), abritez-vous pour limiter la casse. Voguez jusqu'au repère pour mettre un terme à la mission ainsi qu'à la Séquence 02.

Fin de Séquence

Alors que l'action se déroulait essentiellement sur la terre ferme dans les deux premières Séquences, les prochaines missions principales vous inviteront à sillonner en bateau les mers des Caraïbes. Un joueur averti en valant deux, plongez-vous dès à présent dans le chapitre Analyses & Tactiques (voir page 228) pour en savoir plus sur la navigation, le combat naval et les nombreuses autres fonctionnalités auxquelles vous avez accès à bord du navire de Kenway.



UTILISATION DU GUIDE

RÉTROSPECTIVE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LÉGENDE

INDEX

SÉQUENCE 01

PRÉSENT 01

SÉQUENCE 02

SÉQUENCE 03

PRÉSENT 02

SÉQUENCE 04

SÉQUENCE 05

SÉQUENCE 06

PRÉSENT 03

SÉQUENCE 07

SÉQUENCE 08

SÉQUENCE 09

SÉQUENCE 10

PRÉSENT 04

SÉQUENCE 11

SÉQUENCE 12

Vous pouvez passer un nombre incalculable d'heures à explorer les Caraïbes : l'aire de jeu s'étend à perte de vue et comprend des dizaines et des dizaines de destinations différentes, dont plusieurs sont entièrement optionnelles – plages de sable fin, grottes, jungles, épaves englouties, ruines mayas et autres villages isolés comptent parmi les lieux dans lesquels vous êtes libre de faire escale lorsque vous écumez les mers.

Dès le début de la Séquence 04, il est possible de céder à l'appel du large et de parcourir les océans à bord du Jackdaw, seules quelques destinations potentielles restant inaccessibles jusque plus tard dans l'aventure. Véritable invitation au voyage, cette section regroupe les cartes de tous les lieux dans lesquels vous êtes susceptible de débarquer, et révèle l'emplacement de la totalité de leurs points d'intérêt.

ASTUCES POUR L'EXPLORATION

La carte des Caraïbes est divisée en onze territoires, chacun contrôlé par un **Fort côtier**. Le fait de conquérir un fort fait apparaître sur la carte du territoire correspondant les emplacements de tous les objets à collectionner situés dans des lieux non-référencés, autrement dit sur des bancs de sable ou des plages sauvages. Cette action permet également d'identifier les différents lieux du territoire : pour dévoiler les cartes propres à ces endroits, vous devez vous synchroniser depuis leurs **points d'observation** (en règle générale, les plus petites îles n'en abritent qu'un seul, et les régions plus vastes en comptent plusieurs).

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

- La position précise de chacun des lieux auxquels vous avez accès dans les Caraïbes est déterminée par le biais d'un système de coordonnées de type « xxx,yyy » – 0,0 dans le coin sud-ouest et 1000,1000 dans le coin nord-est de la carte (voir à ce sujet la page 31).
- Le poster fourni avec ce guide donne une vue d'ensemble de la carte des Caraïbes ; appuyez-vous sur ce document pour planifier vos déplacements lorsque vous partez à la chasse aux trésors.
- Le type des bateaux ou des créatures marines que vous êtes susceptible de rencontrer lors de vos sorties en mer dépend du territoire dans lequel vous vous trouvez. Dans cette section, chaque territoire est présenté à travers une page qui vous aide à cerner ses différentes spécificités.
- Les lieux que vous visitez et les points d'observation avec lesquels vous vous synchronisez deviennent des destinations potentielles pour le Déplacement rapide (voir page 240).

ASTUCES POUR LA CHASSE AUX TRÉSORS

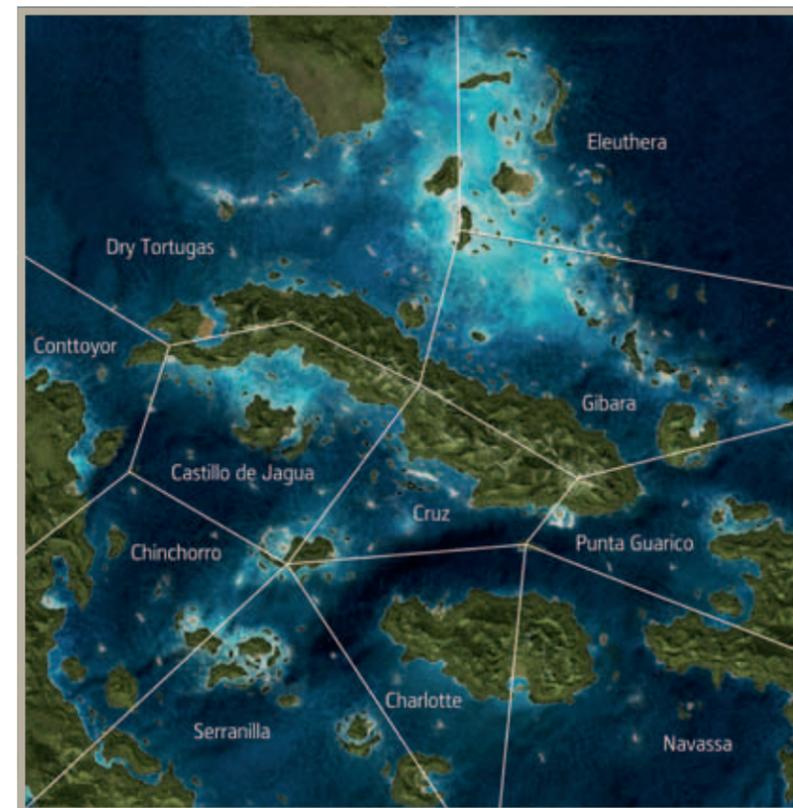
- Le marqueur personnalisé offre une aide bienvenue quand vous essayez de mettre la main sur un objet spécifique : grâce à lui, l'icône de l'objet en question reste affiché en permanence à l'écran, sous un nombre indiquant la distance qui vous sépare de votre objectif.
- Les icônes des objets situés à une hauteur différente de celle de Kenway apparaissent en gris sur la mini-carte. En cas de doute sur l'emplacement exact d'un trésor, placez un marqueur personnalisé sur son icône.
- Une fois que vous avez récupéré tous les objets d'un lieu donné et mené à bien ses différentes activités annexes, son icône s'affiche en doré sur la carte.
- Quand vous passez près d'un banc de sable sur lequel se trouve un objet à collectionner, le symbole de la touche **+** s'affiche à l'écran – si vous validez la commande, la caméra se tourne vers l'objet en question et sa position est retranscrite sur la carte.
- Les Cartes au trésor indiquent l'emplacement de coffres enfouis qui renferment des récompenses précieuses. Les coordonnées apparaissant sur la carte sont celles du lieu dans lequel est caché le trésor ; pour le dénicher, vous devez trouver le site qui correspond au dessin (marqué par une croix sur les captures d'écran de ce guide).

LISTE DES CARTES AU TRÉSOR			
Emplacement de la carte	Page	Emplacement du trésor	Page
La Havane	132	La Havane	132
Great Inagua	148	Nassau	142
Isla Providencia	172	Long Bay	177
Cap Bonavista	136	Cap Bonavista	136
Petite caverne	197	Tulum	156
Ambergris Key	207	Misteriosa	174
Anotto Bay	206	Principe	166
Misteriosa	174	Kingston	178
Isla de Pinos	160	Cayman Sound	161
Tortuga	167	Matanzas	140
Abaco Island	146	Lagon salé	153
Corozal	169	Ambergris Key	207
Île à Vache	182	Jigüey	197
Andreas Island	145	Abaco Island	146
Lagon salé	153	New Bone	175
Santanillas	170	San Juan	205
Cumberland Bay	165	Isla de Pinos	160
Mariguana Island	152	Andreas Island	145
Cayman Sound	161	Petite caverne	197
Flotte de Kenway	218	Cumberland Bay	165
		Isla Providencia	172
		Anotto Bay	206

Liste des plans d'améliorations de type « Élite »

Vous ne pouvez acheter les meilleures améliorations navales (dites « d'Élite ») qu'à partir du moment où vous avez fait l'acquisition des plans correspondants. Le tableau suivant précise les conditions d'obtention de ces différents documents.

PLANS DE CATÉGORIE ÉLITE	
Nom	Obtention
Coque d'élite	Ouvrez un coffre dans l'Épave du San Ignacio (que vous visitez au cours d'une mission principale – voir page 76).
Pièces de bordée – Ensemble d'élite	Ouvrez un coffre lors de l'exploration du Trou Bleu (voir page 200).
Éperon d'élite	Ouvrez un coffre lors de l'exploration de l'épave de la Concepcion (voir page 202).
Boulets ronds d'élite	Ouvrez un coffre lors de l'exploration des Ruines de Kabah (voir page 198).
Mortiers d'élite	Ouvrez un coffre lors de l'exploration de l'épave de l'Antocha (voir page 204).
Canons sur pivot d'élite	Ouvrez un coffre lors de l'exploration des Grottes de l'œil du Diable (voir page 199).
Boulets explosifs d'élite	Trouvez la Carte au trésor de la grotte d'Ambergris Key (voir page 207), puis rendez-vous à Misteriosa pour déterrer le coffre (voir page 174).
Baril explosif d'élite	Trouvez la Carte au trésor de Santanillas (voir page 170), puis rendez-vous à San Juan pour déterrer le coffre (voir page 205).
Entreposage de boulets explosifs d'élite	Trouvez la Carte au trésor de Cayman Sound (voir page 161), puis rendez-vous à la Petite caverne pour déterrer le coffre (voir page 197).
Entreposage pour mortiers d'élite	Trouvez la Carte au trésor de Tortuga (voir page 167), puis rendez-vous à Matanzas pour déterrer le coffre (voir page 140).
Entreposage de barils explosifs d'élite	Recevez la Carte au trésor dans le jeu de la Flotte de Kenway (voir page 218), puis rendez-vous à Isla Providencia pour déterrer le coffre (voir page 172).
Harpon d'élite	Trouvez la Carte au trésor de Mariguana Island (voir page 152), puis rendez-vous à Andreas Island pour déterrer le coffre (voir page 145).



LÉGENDE

Icone	Type d'objet	Récompense
	Coffre	Argent (somme habituellement comprise entre 200 et 300R), et parfois munitions.
	Fragment d'Animus	Requis pour réussir les Défis Abstergo et débloquer les codes de triche, ainsi que des Emblèmes et des Titres pour le mode Multijoueur. Les Fragments d'Animus flottent généralement sur les toits ou sur des branches d'arbre ; vous devez souvent effectuer un saut de la foi pour récupérer ceux qui lévitent dans le vide.
	Carte au trésor	Indiquent l'emplacement de trésors enfouis ; ces cartes se trouvent sur les cadavres d'explorateurs.
	Coffre enfoui	Plans pour les meilleures améliorations du Jackdaw et somme d'argent comprise entre 3 000 et 4 000R. Les coffres enfouis ne peuvent être déterrés que si vous détenez les Cartes au trésor correspondantes.
	Pierre maya	Récupérez-les toutes pour débloquer la Tenue maya. Ces objets s'obtiennent en résolvant les énigmes des Stèles maya, dans lesquelles vous devez faire correspondre des figures géométriques dessinées sur le sol avec les éléments du décor.
	Partition	Nouveaux chants pour l'équipage du Jackdaw. Les partitions s'envolent quand vous arrivez à portée ; choisissez un angle d'approche favorable et rattrapez-les avant qu'elles ne disparaissent.
	Lettre	Déposées par la mer sur certaines plages des Caraïbes, les lettres révèlent des détails de la vie d'un précédent Sage ; vous pouvez les lire depuis la base de données de l'Animus.
	Page de manuscrit	Les extraits du mystérieux Manuscrit de Voynich peuvent être consultés depuis la base de données de l'Animus. Ces objets se trouvent au centre d'une petite zone interdite placée sous bonne garde.
	Point d'observation	Le fait de se synchroniser depuis un Point d'observation a pour effet de dévoiler une portion de la carte d'un lieu donné.
	Taverne	Dans les tavernes, vous pouvez recruter des membres d'équipage (moyennant finance), jouer à des mini-jeux, et acheter des informations sur des convois à piller.
	Chasse aux Templiers	Terminez les quatre chasses aux Templiers pour débloquer l'Armure de Templier dans le repaire de Great Inagua.
	Contrat d'Assassin	Chaque contrat rapporte la somme de 1 000R, à laquelle s'ajoute généralement une prime si vous l'avez rempli sans entrer en conflit ouvert.
	Contrat naval	Chaque contrat rapporte une somme comprise entre 1 200 et 2 400R, selon le niveau de difficulté de la mission.
	Entrepôt	Pillez les entrepôts pour obtenir des cargaisons ; vous recevez une prime si vous réussissez l'opération sans que les soldats n'aient donné l'alerte en sonnant la cloche.

INDEX DES LIEUX				
Territoire	Icone	Nom	Coordonnées	Page
Dry Tortugas		La Havane	(240,607)	132
		Fort Dry Tortugas	(254,749)	135
		Cap Bonavista	(179,593)	136
		Salt Key Bank	(495,634)	138
		Floride	(409,815)	139
Eleuthera		Matanzas	(333,650)	140
		Épave du San Ignacio	(379,770)	84
		Nassau	(633,784)	142
		Fort Eleuthera	(726,784)	141
		Andreas Island	(579,720)	145
Gibara		Abaco Island	(606,835)	146
		Cat Island	(742,695)	147
		Great Inagua	(845,468)	148
		Fort Gibara	(657,521)	150
		Crooked Island	(807,541)	151
Conttoyor		Mariguana Island	(880,544)	152
		Lagon salé	(749,625)	153
		Jigüey	(565,539)	197
		Épave de l'Antocha	(630,660)	204
		Black Island	(985,626)	154
Castillo de Jagua		Fort Conttoyor	(102,547)	155
		Tulum	(70,405)	156
		Sacrifice Island	(37,533)	157
		Fort Castillo de Jagua	(356,556)	158
		Arroyos	(192,563)	159
Cabo de Cruz		Isla de Pinos	(335,469)	160
		Cayman Sound	(327,334)	161
		Le Black Trench	(215,449)	203
		Fort Cabo de Cruz	(566,390)	162
		Grand Cayman	(397,324)	163
Punta Guarico		San Juan	(479,487)	205
		Grottes de l'œil du Diable	(487,357)	199
		Fort Punta Guarico	(776,399)	164
		Cumberland Bay	(679,381)	165
		Principe	(992,422)	166
Chinchorro		Tortuga	(882,370)	167
		Petite caverne	(901,263)	197
		Fort Chinchorro	(124,357)	168
		Corozal	(42,268)	169
		Santanillas	(217,250)	170
Serranilla		Ambergris Key	(55,178)	207
		Épave de la Concepcion	(181,296)	202
		Fort Serranilla	(347,140)	171
		Isla Providencia	(502,44)	172
		Misteriosa	(307,195)	174
Charlotte		New Bone	(442,118)	175
		Fort Charlotte	(470,272)	176
		Long Bay	(525,253)	177
		Anotto Bay	(621,277)	206
		Le Trou Bleu	(471,170)	200
Navassa		Kingston	(623,172)	178
		Fort Navassa	(728,219)	181
		Île à Vache	(843,140)	182
		Ruines de Kabah	(769,145)	198
		Mystery Island	(980,79)	183



UTILISATION DU GUIDE

RÉTROSPECTIVE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LÉGENDE

INDEX

FEUILLE DE ROUTE

GUIDE DES CARAÏBES

CHASSE AUX TEMPLIERS

CONTRATS D'ASSASSIN

FORTS CÔTIERS

ÉPAVES & GROTTES

ENTREPÔTS

CONTRATS NAVALS

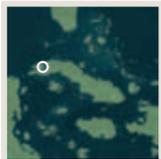
NAVIRES LÉGENDAIRES

FLOTTE DE KENWAY

ABSTERGO ENTERTAINMENT

DÉFIS ABSTERGO

MISSIONS AVELINE



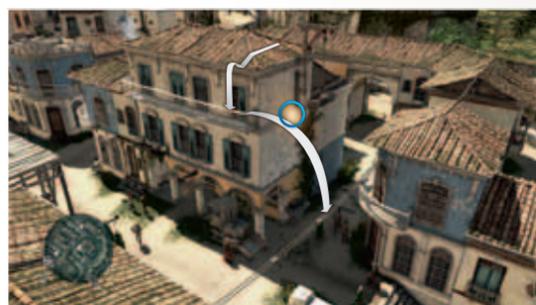
H LA HAVANE (240.607)

POINTS CLÉS

Disponibilité	Séquence 03 en exploration libre ; sert de cadre aux évènements de la Séquence 02.
Activités	Contrat d'Assassin x6 (voir page 189), Chasse aux Templiers x1 (voir page 185), Entrepôt (voir page 208), Carte au trésor x1, Sauver les pirates
Infrastructures	Taverne, Capitaine du port, Magasin général, Officier local



Vous n'aurez aucun mal à attraper la page de chant au nord de la cathédrale si vous vous approchez d'elle par l'ouest.



À première vue, le fragment d'Animus qui flotte au-dessus de la rue à l'ouest de la cathédrale semble hors de portée. Pour l'attraper, vous devez en fait vous laisser tomber sur le balcon avant de sauter sur les cordes depuis la balustrade.



Approchez-vous de cette page (qui prend son envol au sud-est de la taverne) depuis le sud en montant sur les toits des maisons à gauche de la rue ; foncez vers le nord pour l'attraper.



La Carte au trésor de La Havane indique l'emplacement d'un coffre situé... à La Havane. Récupérez la carte près du magasin général au nord de la cathédrale, et rendez-vous sur la plage à l'extrémité sud de la ville, près du mur d'enceinte : le trésor enterré renferme le plan de la Figure de proue du Queen Anne ainsi que 3 000R.



Cette partition prend son envol au sud-ouest du fort. Pour vous faciliter la tâche, procédez en deux étapes : éliminez d'abord les sentinelles qui se dressent sur votre chemin, puis revenez un peu plus tard une fois que la page a réapparu pour vous lancer à sa poursuite en vous approchant par l'ouest (notez que les gardes retournent à leur poste si vous utilisez le Déplacement rapide).



L'échafaud dressé au sud du fort, au nord-est de la ville, est régulièrement le théâtre d'exécutions de pirates ; il s'agit par ailleurs d'un des rares sites où vous pouvez en découdre avec un capitaine à La Havane. Abattez le soldat qui se tient près du levier d'un tir à la tête (ou visez directement la corde de la potence), puis éliminez les ennemis des environs avant de libérer le condamné – vous recrutez ainsi de nouveaux membres d'équipage.



Approchez-vous de cette page par le nord, en sautant sur les barques et les poteaux ; vous aurez l'occasion de l'arrêter sur le ponton près du Jackdaw.



Approchez-vous de cette partition (qui s'envole au nord du magasin général situé à l'extrémité sud de la carte) depuis la direction montrée sur l'image, puis montez sur la cheminée pour l'intercepter.



UTILISATION DU GUIDE

RÉTROSPECTIVE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LÉGENDE

INDEX

FEUILLE DE ROUTE

GUIDE DES CARAIBES

CHASSE AUX TEMPLIERS

CONTRATS D'ASSASSIN

FORTS CÔTIERS

ÉPAVES & GROTTES

ENTREPÔTS

CONTRATS NAVALS

NAVIRES LÉGENDAIRES

FLOTTE DE KENWAY

ABSTERGO ENTERTAINMENT

DÉFIS ABSTERGO

MISSIONS AVELINE



L'aire de jeu compte trois forts de niveau 1/Facile (🏰) – Dry Tortugas, Eleuthera, Gibara), quatre de niveau 2/Moyen (🏰) – Castillo de Jagua, Cabo de Cruz, Conttoyoy, Navassa), et trois de niveau 3/Difficile (🏰) – Chinchorro, Serranilla, Charlotte). Le fait de conquérir un fort entraîne plusieurs conséquences : vous recevez une prime, la zone interdite de la citadelle disparaît, vous dévoilez la carte du territoire et vous débloquez le ou les contrats navals qui lui sont associés.

Vous pouvez prendre le contrôle des forts de niveau 1 dès la Séquence 03, sans apporter d'amélioration spécifique au Jackdaw. La capture des autres citadelles nécessite en revanche une bonne préparation : attendez d'avoir débloqué la plupart des améliorations de type « renforcé » avant de partir à la conquête des

forts de niveau 2 ; ne vous attaquez pas aux forts de niveau 3 tant que vous n'avez pas acheté tous les bonus de catégorie « avancée » au minimum.

Une fois que vous avez détruit les défenses d'une citadelle depuis la mer, vous devez vous amarrer et lancer un assaut terrestre : vous mettez immédiatement un terme aux affrontements en éliminant la ou les cibles désignées (de une à trois, selon le niveau de difficulté du fort) ; il ne vous reste ensuite qu'à exécuter le commandant (une cible inoffensive qui se terre dans le cabinet de guerre). Les cheminements de cette section expliquent comment assassiner les officiers en évitant les combats ; le risque que vous soyez impliqué dans les conflits étant malgré tout présent, renouvelez vos stocks de bombes fumigènes, balles et fléchettes avant de partir à l'assaut.

UTILISATION
DU GUIDE

RÉTROSPECTIVE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES &
TACTIQUES

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LÉGENDE

INDEX

FEUILLE DE ROUTE

GUIDE DES
CARAIBES

CHASSE AUX
TEMPLIERS

CONTRATS
D'ASSASSIN

FORTS CÔTIERS

ÉPAVES &
GROTTES

ENTREPÔTS

CONTRATS
NAVALS

NAVIRES
LÉGENDAIRES

FLOTTE
DE KENWAY

ABSTERGO
ENTERTAINMENT

DÉFIS ABSTERGO

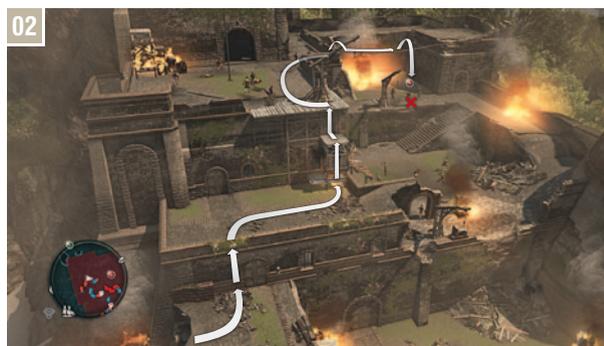
MISSIONS AVELINE



FORT DRY TORTUGAS (254,749)



Approchez-vous du fort par l'est, et engagez les hostilités en tirant deux ou trois bordées sur la tour sud tandis que vous contournez la pointe de l'île ; si le Jackdaw est équipé de mortiers, commencez à pilonner la citadelle avant même de l'avoir en vue (ouvrez le feu dès que le halo de visée devient rouge). Vous pouvez détruire les fortifications en un seul passage en alternant sans interruption bordées et tirs de canon sur pivot. Amarez le Jackdaw au nord du fort pour lancer l'assaut terrestre.



Après avoir escaladé la muraille, montez au niveau supérieur en suivant le chemin dessiné sur l'image. Marchez sur les cordes qui surplombent la petite cour et frappez le capitaine depuis les airs dès qu'il est mis en surbrillance. Une fois que les soldats alentour ont baissé les armes, rendez-vous dans le cabinet de guerre et exécutez le commandant du fort.



FORT ELEUTHERA (726,784)



Lancez votre assaut par l'ouest : à condition de réussir à détruire les défenses du fort en un seul passage, cette approche vous permettra de directement vous amarrer au quai du côté est, sans laisser à d'éventuels navires en transit le temps de se joindre à la bataille. Dans la mesure où vous n'avez pas grand-chose à craindre des attaques de la citadelle, naviguez en demi-voile tout au long du processus.



En partant du rempart, approchez-vous de l'officier via le parcours de course libre dessiné sur l'image. Vous aurez l'occasion d'assassiner votre cible en vous élançant depuis la poutre en bois qui surplombe sa position. Une fois que vous avez rempli cet objectif, laissez-vous tomber devant l'entrée du cabinet de guerre en contrebas.



RUINES DE KABAH (769,145)



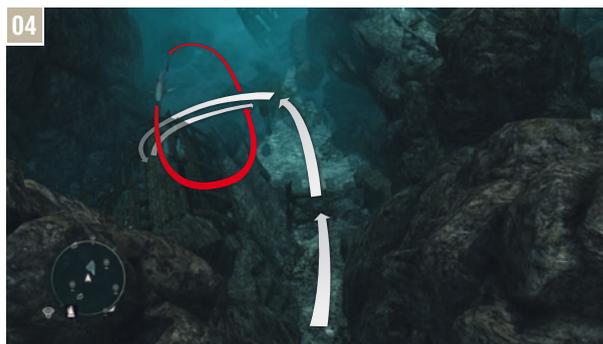
Fouillez le coffre qui repose sur le fond marin au sud de votre position de départ, puis retournez aussitôt à l'intérieur de la cloche. Nagez ensuite jusqu'à l'entrée inférieure des ruines, après avoir fait une halte dans les algues en haut de la falaise de façon à échapper à l'attention du requin ; une fois dans le temple, faufilez-vous entre les murènes et emparez-vous du plan des **Boulets ronds d'élite** contenu dans le coffre au fond de la salle. Rebroussez chemin et franchissez l'entrée supérieure des ruines, où vous trouverez un fragment d'Animus.



Nagez depuis le temple jusqu'au baril sur le fond marin. Après avoir contourné la murène, ouvrez le coffre posé dans la faille puis enfoncez-vous dans le tunnel (voir l'image). Faites halte au niveau de la poche d'air, et avancez jusqu'à l'embranchement. Un puissant courant balaie à intervalles réguliers le tunnel suivant (la caméra tremblote légèrement avant chaque vague) : quand les eaux se sont calmées, suivez le passage vers le nord en prenant appui sur la poutre en bois, et fouillez le coffre qui repose dans la petite niche sur votre droite ; attendez une nouvelle accalmie, puis remontez le tunnel jusqu'au bout. Une fois que vous avez récupéré le fragment d'Animus et régénéré la jauge d'air, rebroussez chemin jusqu'à la faille par laquelle vous êtes entré.



Réfugiez-vous dans les algues au sud quand vous sortez du tunnel. Attendez que le requin s'éloigne, puis nagez jusqu'au coffre qui repose sous le morceau d'épave ; videz-le de son contenu et continuez votre route vers le sud-ouest, après avoir reconstitué vos réserves d'oxygène grâce au baril situé sur la route.



Restez proche du fond marin afin que Kenway se propulse jusqu'aux algues en prenant appui sur la poutre. Une fois que le requin a oublié votre présence, faites un aller-retour jusqu'au coffre caché sous le morceau d'épave à l'est de votre position – méfiez-vous de la murène et des oursins qui ont élu domicile à cet endroit. Après avoir interagi avec le baril d'air, contournez le morceau d'épave suivant, à l'ouest, et glissez-vous dans l'ouverture, où vous attend un fragment d'Animus.



Utilisez le baril d'air le plus proche, puis faufilez-vous dans l'épave coincée sous les rochers avant de vider le contenu du coffre posé sur votre gauche. Dès que le requin s'éloigne, avancez vers l'est et arrêtez-vous auprès du baril suivant.



Nagez jusqu'aux ruines en prenant appui sur la poutre pour vous projeter vers l'avant et échapper au requin qui rôde dans les parages. Traversez le petit temple et fouillez le coffre dans le renfoncement après avoir évité la murène. Vous avez désormais récupéré tous les trésors du site : interagissez avec le baril au-dessus des ruines si nécessaire, puis retournez auprès de la cloche.

Vous pilliez votre premier entrepôt au cours de la mission « Canne et canailles » de la Séquence 03. Chacune de ces opérations vous rapporte des cargaisons, ainsi que de l'argent si aucune cloche d'alerte ne retentit – 400R, 750R, ou 1 000R, selon le niveau de difficulté associé à l'entrepôt (***, ** ou *).

Trois entrepôts au maximum, choisis aléatoirement parmi les huit sites du jeu, sont disponibles à chaque instant ; une fois que vous avez dévalisé l'un d'eux, un des cinq sites restants devient actif au bout d'un délai de cinq minutes. Malgré ces contraintes, piller les entrepôts à la chaîne (à partir du moment où vous avez

synchronisé les points d'observation les plus proches) est un excellent moyen d'accumuler rapidement des ressources.

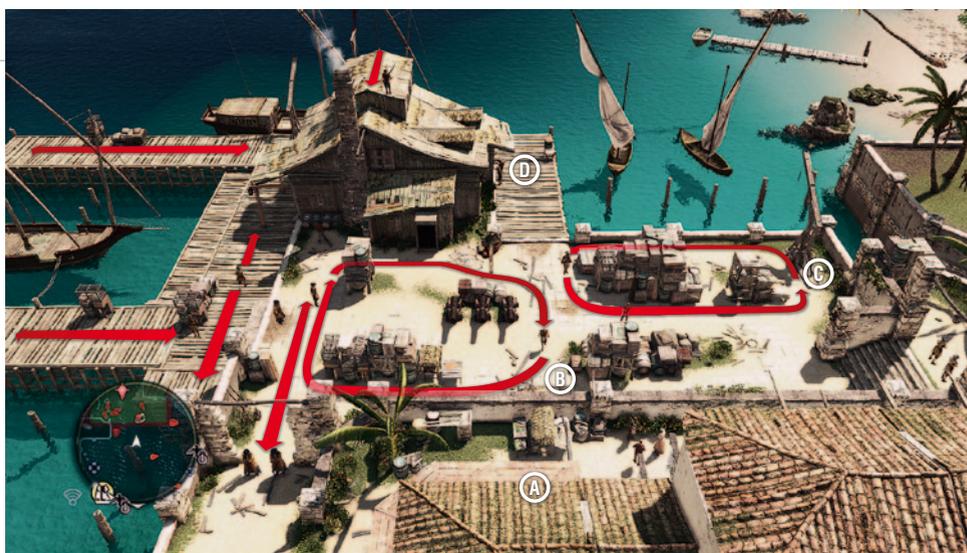
Les cheminements de cette section décrivent la marche à suivre pour vider les entrepôts en adoptant une approche basée sur la discrétion. La mise en œuvre de ces stratégies nécessite un stock important de fléchettes soporifiques – vous mettez toutes les chances de votre côté en débloquant les améliorations associées à la sarbacane dans le menu de fabrication. Notez enfin que vous pouvez empêcher les gardes de sonner l'alerte générale en lâchant une bombe fumigène à proximité d'une cloche lorsqu'un soldat vous a repéré.

NASSAU (633,784)



Téléportez-vous sur le point d'observation au sud-ouest de la ville et approchez-vous de la zone interdite par le nord, en vous glissant dans la végétation. Attirez en sifflant le soldat qui patrouille devant le muret, puis exécutez-le depuis votre abri avant d'identifier le détenteur de la clé avec la Vision d'aigle. L'individu en question, un capitaine, effectue une ronde autour du champ de canne à sucre de l'autre côté du muret : en sifflant au bon moment, vous pouvez l'attirer jusqu'à vous sans éveiller l'attention de son subalterne – si les deux soldats répondent à votre appel, neutralisez-les avec des fléchettes soporifiques. Après avoir récupéré la clé, dissimulez-vous dans le champ de canne à l'intérieur de la zone interdite, puis endormez avec des fléchettes les deux tireurs du secteur ainsi que le soldat posté à gauche de l'entrepôt (trois cibles marquées par une croix sur l'image). Une fois que la voie est libre, foncez jusqu'à la porte et examinez-la.

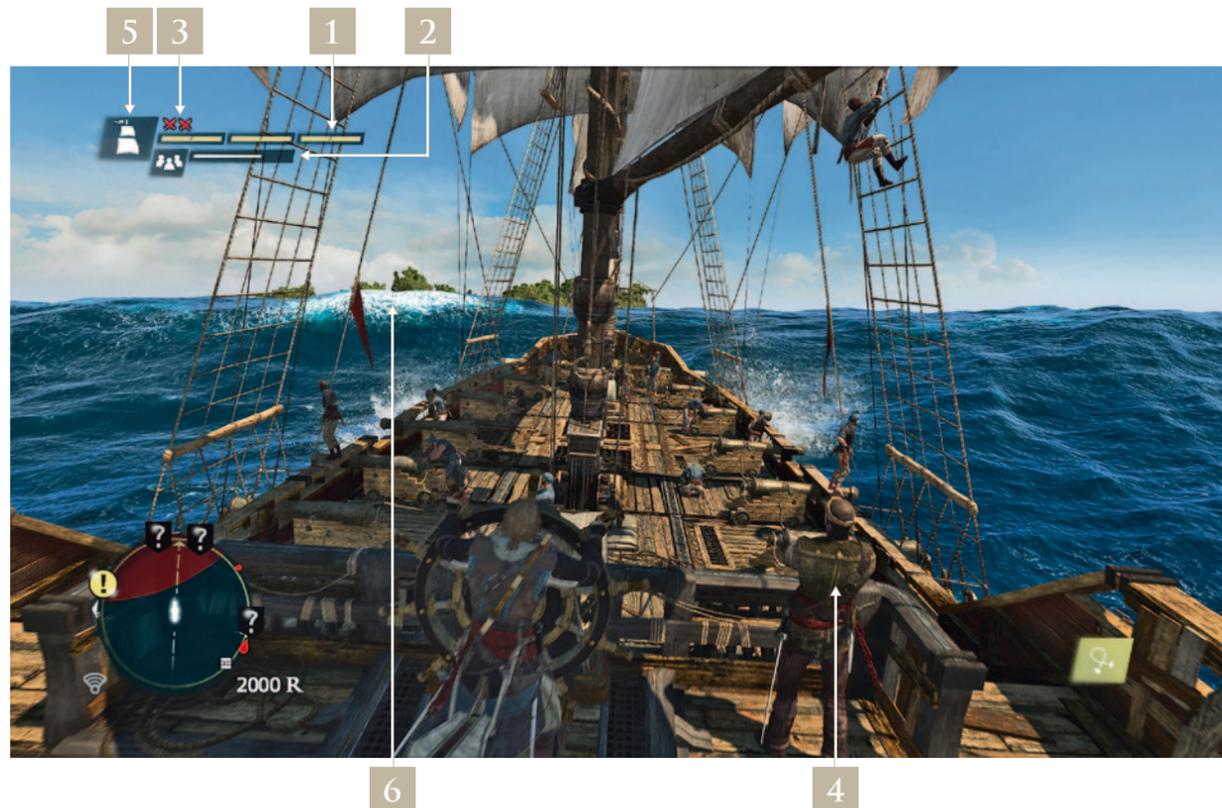
LA HAVANE (240,607)



Grimpez sur le bâtiment au nord de l'entrepôt (A), et plongez depuis la poutre dans le chariot de foin (B), après avoir identifié le détenteur de la clé à l'aide de la Vision d'aigle. Contre toute attente, votre cible (le capitaine qui faisait des va-et-vient devant l'entrée du site) sort de la zone interdite et commence une ronde autour du pâté de maisons. Depuis votre cachette, attirez l'attention du soldat le plus proche en sifflant, et exécutez-le dès qu'il arrive à portée. Attendez que le tireur sur le toit de l'entrepôt regarde ailleurs, puis sortez de votre abri en vue de vous débarrasser du garde sur votre droite (C) ; neutralisez le fusilier dans la foulée avec une fléchette soporifique, avant de saboter la cloche. Quittez la zone interdite en franchissant le muret, et partez à la rencontre du capitaine, qui devrait terminer son premier tour du pâté de maison : assassinez-le en vous approchant dans son dos ou frappez-le avec une fléchette. Une fois que vous avez récupéré la clé, retournez dans la zone interdite en sautant par-dessus le muret, puis cachez-vous derrière l'entrepôt (D). Observez à l'aide de la mini-carte les mouvements des soldats qui patrouillent sur le ponton : dès qu'ils s'éloignent, contournez le bâtiment et examinez la porte.

Cette section vous offre une présentation complète et accessible du système de navigation maritime. Si vous voulez en savoir plus sur les diverses destinations que comportent les Caraïbes, consultez la section qui leur est dédiée à partir de la page 130.

FONCTIONNALITÉS GÉNÉRALES



- 1 **Jauge de santé**
La barre jaune affichée dans le coin supérieur gauche de l'écran représente l'état de votre vaisseau. Elle se divise en trois segments indépendants. Les collisions, les tirs ennemis, les trombes et les vagues scélérates provoquent des dégâts et font baisser cette jauge. Il est impossible de régénérer la jauge pendant les combats. En dehors des combats, en revanche, les segments partiellement vides se remplissent après quelques secondes. Les segments totalement vides, quant à eux, symbolisent des dégâts durables : la seule manière de les restaurer consiste à effectuer des réparations auprès d'un capitaine de port ou à sélectionner l'option correspondante après avoir abordé un navire ennemi : voir page 234.
- 2 **Jauge d'équipage**
La jauge blanche située sous la jauge de santé reflète l'état de l'équipage du Jackdaw. Votre équipage est une ressource essentielle lors des phases d'abordage : il est indispensable d'améliorer cette caractéristique pour pouvoir arraisonner les plus gros bâtiments ennemis. Recruter de nouveaux marins en remplacement de ceux que vous perdez fait partie intégrante de vos responsabilités de capitaine. Reportez-vous à la page 234 pour plus de détails.
- 3 **Jauge de recherche**
Des icônes d'épées (⚔) indiquent votre niveau de recherche, ce qui détermine quels types de chasseurs de pirates se lancent à vos trousses. Lisez la page 240 pour en savoir plus sur ce système.
- 4 **Indices sonores**
Ouvrez grand vos oreilles lors de vos périples maritimes : votre équipage est susceptible de vous donner à tout moment des informations sur votre environnement ou les périls auxquels vous êtes confronté, notamment : les conditions météorologiques, la présence de caisses flottantes ou de survivants, la nécessité de s'abriter pour encaisser moins de dégâts, ou encore les risques imminents de collisions. 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 à chaque instant d'une vigilance à 360°.
- 5 **Vitesse de navigation**
Augmentez votre vitesse de navigation avec (A) et réduisez-la avec (B). En déployant toute la voile (A), vous gagnez de la vitesse mais le navire devient en contrepartie moins maniable. À mi-mât ou demi-voile (B), le navire avance à une allure réduite,

mais vire plus facilement. L'orientation du vent (symbolisée par une longue flèche fine sur la mini-carte) a également un impact sur votre allure. Des vents violents soufflent parfois à l'improviste dans certaines directions : pour contrer leurs effets, réduisez la voilure. Si le temps presse, jonglez entre les deux réglages afin de trouver le meilleur compromis entre vitesse et maniabilité.

Lors des longs trajets en mer, l'allure de croisière vous permet de rallier votre destination plus rapidement. En contrepartie, elle vous fait perdre l'accès à la plupart des fonctionnalités du Jackdaw et à l'affichage à l'écran. À cette vitesse, vous ne pouvez plus que manœuvrer le bateau et attraper les survivants et les caisses flottantes sur votre passage avec (R). L'allure de croisière se désactive automatiquement à l'approche d'un obstacle, lors des tempêtes et pendant certaines missions ou quêtes annexes.

- 6 **Les vagues et la météo**
Les conditions météorologiques défavorables se traduisent souvent par l'apparition de grosses vagues qui compliquent autant la navigation que les batailles navales. Chaque fois qu'une vague se dresse entre vous et votre cible, vous devez ajuster la trajectoire de vos tirs avec (R) pendant que vous visez. Certaines tempêtes donnent lieu à de gigantesques vagues scélérates : la meilleure manière de les négocier consiste à se présenter face à elles et à s'abriter juste avant l'impact.

Les trombes, matérialisées par des cercles orange sur la mini-carte, constituent un autre danger important. Tenez-vous loin d'elles, car elles aspirent tout bateau à proximité et provoquent des dégâts significatifs. Si vous entrez dans leur rayon d'action, réduisez la voilure pour augmenter vos chances de virer de bord, et à défaut abritez-vous quand vous approchez de la tornade elle-même.

Les autres bateaux font eux aussi les frais du mauvais temps, et peuvent même faire naufrage dans les cas les plus extrêmes. N'hésitez pas à en profiter pour récupérer les rescapés et les cargaisons abandonnées.

Il est possible de repérer certains orages en train de se former à l'horizon : ils prennent la forme d'un gros amas nuageux, dense et foncé. Si vous souhaitez les éviter, contournez la dépression ou rendez-vous directement à votre destination via la fonction de Déplacement rapide.

LES COMMANDES NAVALES

Xbox 360 & Xbox One	PS3 & PS4	Wii U	Terme générique	Fonction
L	L	L	L	Manœuvrer le bateau.
R	R	R	R	Orienter la caméra.
+	+	+	+	Changer ou arrêter les chants.
A	X	B	+	Augmenter la vitesse du bateau.
B	O	A	+	Réduire la vitesse du bateau.
X	□	Y	+	S'abriter : Kenway et l'équipage se baissent et s'accrochent pour mieux résister aux tirs ennemis, aux vagues scélérates et aux trombes.
Y	△	X	+	Canon sur pivot : maintenir pour viser, relâcher pour tirer.
RT	R1 (PS3) R2 (PS4)	ZR	Touche Profil actif	Tirer avec les canons : les canons sollicités dépendent de l'orientation de la caméra – les canons de bordée avec la caméra vers les côtés, les pièces de chasse avec la caméra vers l'avant, et les barils explosifs avec la caméra vers l'arrière du bateau.
LT	L1 (PS3) L2 (PS4)	ZL	Touche Visée libre	Lignes de trajectoire : maintenir pour concentrer le tir, viser avec R.
RB	R2 (PS3) R1 (PS4)	R	Touche Points d'Intérêt	Longue-vue : maintenir la touche, regarder alentour avec L, zoomer avec R et marquer une cible avec +.
LB	L2 (PS3) L1 (PS4)	L	Touche Recharge	Mortier : maintenir la touche, puis viser avec R, et tirer avec la touche Profil actif.
R	R3	R	R	Centrer la caméra vers la proue du Jackdaw.

La longue-vue

La longue-vue est un outil indispensable pour étudier les destinations et vaisseaux à l'horizon. Maintenez enfoncée la **touche Points d'intérêt** puis regardez alentour avec L et ajustez le niveau de zoom avec R. En observant un navire à portée avec la longue-vue, vous affichez une fenêtre à l'écran qui révèle des informations sur la cible :

- Son type et son niveau (par exemple un schooner de niveau 4). Tenez compte de ces éléments pour décider si vous êtes en mesure d'affronter le bateau – voir page 239. Le jeu lui-même vous donne un indice : quand le niveau d'un navire est trop élevé par rapport à vous, il apparaît en rouge.
- Le nom du vaisseau et le pavillon qu'il bat : britannique, espagnol, portugais, pirate ou civil.
- Les ressources transportées. Il peut s'agir de munitions, de cinq types de cargaison en quantités variables et, pour les plus gros bâtiments et les convois, de *reales*. Vous obtenez les ressources affichées en abordant la cible – voir page 234 pour davantage de détails.



« Marquer » les vaisseaux

Lors des grandes batailles, prenez la peine de « marquer » le navire le plus dangereux de l'armada adverse. Il vous suffit pour cela de le sélectionner avec un marqueur personnalisé sur la carte du jeu, ou de le visualiser avec la longue-vue et d'appuyer alors sur +. Un icône (📍) apparaît en permanence sur le bateau marqué, à la fois sur l'écran de jeu et sur la mini-carte. L'icône reste visible même si la cible se trouve derrière un obstacle ou hors de votre champ de vision. Il est accompagné par une mesure en mètres qui vous indique la distance vous séparant.

L'intérêt de ce procédé est qu'il vous permet de suivre à la trace le navire le plus menaçant de n'importe quelle flotte. Fort de cette information, vous avez toute latitude pour rester hors de portée de ses canons le temps que vous éliminez les autres bateaux (un atout considérable contre les frégates et man o'war), ou encore pour vous positionner de manière à ce que le bâtiment marqué soit dans l'angle de tir de vos canons de bordée et de vos mortiers.

LÉGENDE DE LA MINI-CARTE

	Le Jackdaw		Direction du vent
	Mission principale		
	Allié		
	Cible		Survivant
	Destination		
	Vaisseau ennemi (la pointe de l'icône correspond à la proue du bateau)		Trombe
	Possibilité d'abordage		Vague scélérate

UTILISATION DU GUIDE

RÉTROSPECTIVE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LÉGENDE

INDEX

LA NAVIGATION

LE DÉPLACEMENT RAPIDE

LE SYSTÈME DE RECHERCHE

LES ENNEMIS

LES ARMES

LES PISTOLETS

LES OUTILS

LES TENUES

CHASSE ET HARPONNAGE

LA FABRICATION

TACTIQUES DE COMBAT

LES OBJETS À COLLECTIONNER

LES ÉVÉNEMENTS COMMUNAUTAIRES

LE SYSTÈME ÉCONOMIQUE

LE REPAIRE DE GREAT INAGUA

LES MINI-JEUX

LISTE DES MOUVEMENTS

SUCÈS ET TROPHÉES

LISTE DES MISSIONS

Doté au départ d'un arsenal limité, le Jackdaw peut rapidement se transformer en véritable bâtiment de guerre à mesure que vous lui achetez de nouvelles armes et diverses améliorations (voir page 236).

LES ARMES DU JACKDAW



Nom	Icone	Notes d'utilisation	Disponibilité	Munitions	Portée (m)
Canons de bordée		Boulets ronds : orientez la caméra vers un côté du Jackdaw, maintenez la touche Visée libre pour ajuster la trajectoire avec et concentrez votre tir, puis faites feu avec la touche Profil actif . Arme de base de votre arsenal, elle inflige des dégâts corrects tout en permettant de viser avec précision.	Dès le départ	Illimitées	0-250
		Boulets explosifs : utilisés automatiquement à la place des boulets ronds quand vous lâchez une bordée sans afficher de trajectoire de tir (autrement dit, sans appuyer sur la touche Visée libre). Les boulets explosifs infligent des dégâts immenses, mais seulement à bout portant. Servez-vous-en lorsque vous êtes tout près d'un vaisseau ennemi d'une simple pression de la touche Profil actif .	S'achète dans le menu des améliorations (900R – voir page 236)	Limitées	0-150
Canon sur pivot		L'arme faite spécialement pour frapper les points faibles apparaissant sur les bateaux ennemis touchés par vos canons. Maintenez jusqu'à ce que le viseur s'aligne sur le point faible, puis relâchez la touche. Une tactique de base consiste à alterner bordées et tirs de canon sur pivot afin de continuer à infliger des dégâts pendant que les canons principaux se rechargent.	Dès le départ	Illimitées	0-300
Pièces de chasse		Boulets chaînés : orientez la caméra vers l'avant, maintenez la touche Visée libre pour ajuster la trajectoire avec , puis faites feu avec la touche Profil actif . Cette arme peu puissante bénéficie d'une propriété qui la rend incontournable : ses tirs immobilisent ou ralentissent les navires ennemis. Cette caractéristique a des multiples applications contre les vaisseaux les plus dangereux.	Dès le départ	Illimitées	0-350
Mortier		Cette arme dévastatrice jouit d'une très longue portée. Ajustez votre tir en maintenant enfoncée la touche Recharge (la zone de tir devient rouge dès qu'une cible se trouve à l'intérieur), puis faites feu avec la touche Profil actif .	S'achète dans le menu des améliorations (800R – voir page 236)	Limitées	150-500
Barils explosifs		Orientez la caméra vers l'arrière du Jackdaw, ajustez votre lancer avec la touche Visée libre et , puis projetez les barils avec la touche Profil actif . Ces derniers explosent si un bateau les touche ou si vous les faites détoner à coups de canon sur pivot afin de prendre une cible voisine dans la déflagration.	Dès le départ	Limitées	40-55
Éperon		Foncez droit sur une cible pour lui infliger des dégâts. Plus vous arrivez avec de la vitesse, plus l'impact endommage l'ennemi.	S'achète dans le menu des améliorations (500R et 25 bois – voir page 236)	-	-

Les munitions

Vous n'avez qu'un stock limité de boulets explosifs, barils explosifs et obus de mortier. Il existe plusieurs moyens de faire le plein de ces trois types de munitions :

- Pillez les vaisseaux ennemis (en les examinant au préalable avec la longue-vue pour déterminer s'ils détiennent des munitions vous intéressant).
- Ramassez les caisses flottantes laissées par les bateaux faisant naufrage.
- Achetez-en auprès des capitaines de port (au prix de 50R l'unité).
- Ouvrez des coffres dans les repaires de contrebandiers et les épaves englouties.

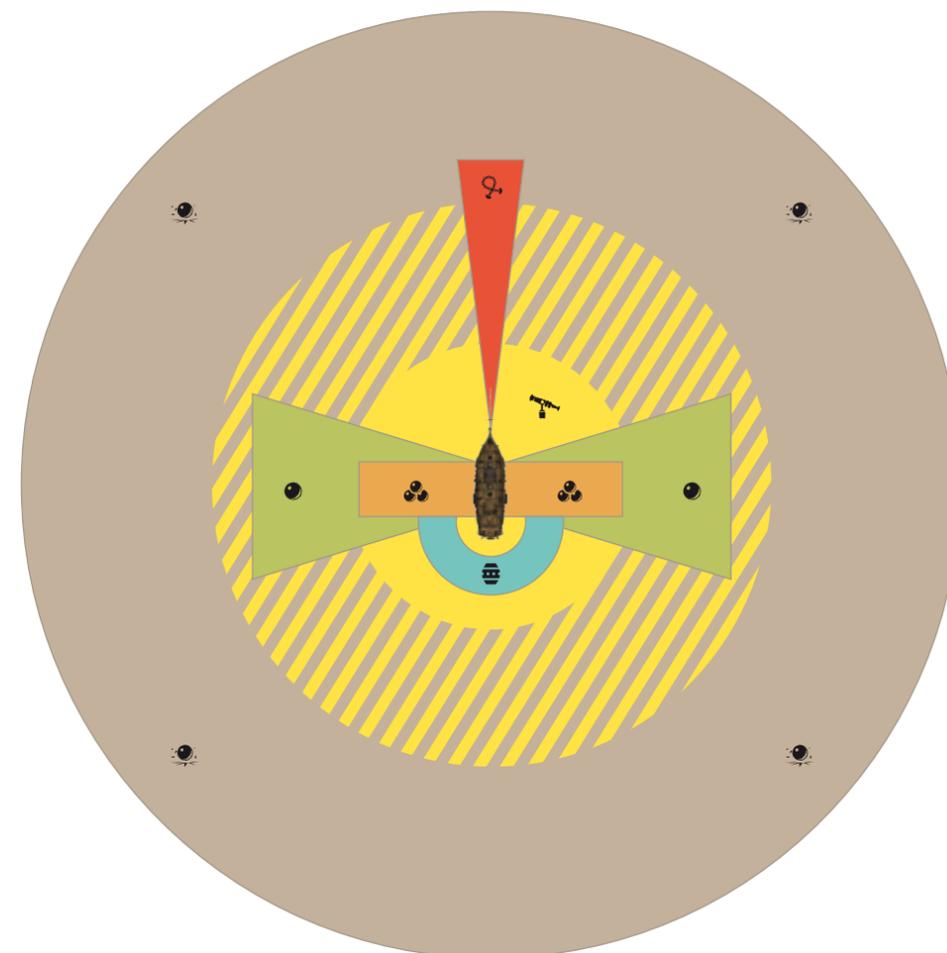
ANGLES DE TIR ET PORTÉE

Chaque arme dispose d'un angle de tir et d'une portée propres :

- Les canons de bordée tirent latéralement.
- Les pièces de chasse tirent vers l'avant.
- Les barils explosifs sont déposés à l'arrière du Jackdaw.
- Le mortier et les canons sur pivot tirent à 360°.

Quand vous maintenez enfoncée la touche de visée (**touche Recharge** pour le mortier, **touche Visée libre** pour les autres armes), la trajectoire de tir apparaît à l'écran. Vous pouvez modifier cette trajectoire avec , ou encore virer de bord avec , la trajectoire suivant les mouvements du Jackdaw. Avec les canons de bordée et les pièces de chasse, plus vous maintenez la touche de visée enfoncée, plus la trajectoire se resserre, ce qui permet de lancer des salves très concentrées. Cette fonctionnalité s'avère décisive lorsque vous cherchez à atteindre des points précis, comme la proue ou la poupe d'un navire.

Les canons de bordée projettent soit des boulets ronds (quand vous affichez la trajectoire de tir), soit des boulets explosifs (quand vous tirez à l'aveugle, sans solliciter la **touche Visée libre**). Le diagramme ci-dessous illustre l'angle de tir et la portée de chaque type d'arme.



Calcul des dégâts

Les dégâts qu'infligent les bateaux sont calculés individuellement pour chaque projectile. Dans le cas d'une bordée, par exemple, tous les canons concernés lancent un boulet, et chaque boulet qui frappe sa cible provoque des dégâts à hauteur du niveau d'amélioration de l'arme (comme indiqué dans le tableau de la page 237). Avec des canons de niveau « ordinaire », et des boulets ronds de puissance « ordinaire », chaque bordée émet 13 projectiles susceptibles d'infliger chacun 50 points de dégât.

Si vous voulez aller à l'essentiel, retenir simplement les points suivants :

- Visez toujours la coque des vaisseaux ennemis, car c'est la seule partie que vos canons sont sûrs d'atteindre. Si vous tirez plus haut, certains de vos boulets toucheront les mâts ou la voile, mais les autres manqueront leur cible (à moins bien sûr qu'un autre vaisseau ne se trouve derrière).
- À bout portant, faites feu sans afficher la trajectoire de tir afin de lancer des boulets explosifs, bien plus dévastateurs que les boulets ronds.
- Sur de plus longues distances, concentrez vos tirs jusqu'à ce que le faisceau de trajectoire soit plus étroit que la coque de votre cible. Vous rentabiliserez ainsi chaque boulet projeté.
- Le mortier inflige des dégâts considérables (surtout si vous vous procurez ses améliorations) et jouit d'une portée colossale. Compte tenu du temps de latence entre le moment où vous tirez et celui où les obus tombent, vous avez néanmoins intérêt à viser les navires en mouvement avec précision, en ciblant de préférence leur proue. Le mortier s'avère particulièrement efficace contre les gros bâtiments, comme les frégates et les man o'war : en effet, leur large périmètre les expose davantage à la pluie d'obus.
- Plus votre ensemble de canons comporte de pièces, plus vous lancez de boulets à chaque salve.
- Plus vos canons bénéficient d'une grande puissance, plus leurs projectiles infligent de dégâts individuellement.

Icone	Nom
	Canons de bordée Boulets ronds (en affichant la trajectoire de tir)
	Canons de bordée Boulets explosifs (sans afficher la trajectoire de tir)
	Canon sur pivot
	Pièces de chasse Boulets chaînés
	Mortier
	Barils explosifs

- UTILISATION DU GUIDE
- RÉTROSPECTIVE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- QUÊTES ANNEXES
- ANALYSES & TACTIQUES
- MULTIJOUEUR
- SUPPLÉMENTS
- LÉGENDE
- INDEX
- LA NAVIGATION
- LE DÉPLACEMENT RAPIDE
- LE SYSTÈME DE RECHERCHE
- LES ENNEMIS
- LES ARMES
- LES PISTOLETS
- LES OUTILS
- LES TENUES
- CHASSE ET HARPONNAGE
- LA FABRICATION
- TACTIQUES DE COMBAT
- LES OBJETS À COLLECTIONNER
- LES ÉVÉNEMENTS COMMUNAUTAIRES
- LE SYSTÈME ÉCONOMIQUE
- LE REPAIRE DE GREAT INAGUA
- LES MINI-JEUX
- LISTE DES MOUVEMENTS
- SUCCÈS ET TROPHÉES
- LISTE DES MISSIONS

LE DÉPLACEMENT RAPIDE

Le système de Déplacement rapide vous permet de vous téléporter à peu près n'importe où dans le monde d'Assassin's Creed IV. Indisponible lors de certaines missions et pendant les phases de conflit, il s'impose dans tous les autres cas comme un moyen de locomotion irremplaçable chaque fois que vous devez entreprendre de longs voyages intra- ou inter-régionaux.

Ouvrez la carte principale, ajustez le zoom de manière à afficher la destination de votre choix, sélectionnez un icône approprié (voir ci-contre) et appuyez sur pour afficher l'option de Déplacement rapide ; une fois que vous avez confirmé votre choix, Kenway apparaît à l'endroit voulu après un bref

temps de chargement. Si vous arrivez sur un point d'observation, tous les points d'intérêt de la zone apparaissent en surimpression à l'écran.

Quand vous recourez au Déplacement rapide au sein d'un même lieu (par exemple d'un point de La Havane à un autre), toute la zone se trouve réinitialisée : les ennemis reviennent à leur emplacement d'origine, et les animaux sont également renouvelés, ce qui permet d'accumuler facilement des produits de la chasse.

Toutes les destinations potentielles de Déplacement rapide comportent un icône caractéristique () , bien qu'il faille d'abord les activer en les visitant ou en les synchronisant.

DESTINATIONS DE DÉPLACEMENT RAPIDE

Iconne	Description
	Points d'observation (synchronisés)
	Lieux majeurs
	Forts côtiers (conquis)
	Plantations
	Villages
	Îles
	Épaves englouties
	Grottes/Repaires de contrebandiers
	Ruines



LE SYSTÈME DE RECHERCHE

Le système de recherche pénalise les joueurs qui commettent des actes de violence répétés sur les mers. Libre à vous de piller et couler tous les bateaux que vous croisez ; sachez simplement que vos agressions finiront par rendre vos déplacements un peu plus compliqués, et que vous devrez payer de votre temps (ou de votre poche) pour pouvoir à nouveau goûter au confort de l'anonymat.

Le Jackdaw est à l'origine incognito. À mesure que vous attaquez et coulez des vaisseaux, cependant, votre niveau de recherche augmente d'une unité à la fois, jusqu'à un maximum de 4.

LES POINTS DE PÉNALITÉ

Action	Pénalité
Attaquer un navire	+5 points
Couler une canonnière	+5 points
Couler un schooner, un brick, une frégate ou un man o' war	+10 points

LES NIVEAUX DE RECHERCHE

Niveau	Seuil
Incognito	0-49 points
Niveau 1 (X)	50 points
Niveau 2 (X X)	100 points
Niveau 3 (X X X)	150 points
Niveau 4 (X X X X)	210 points

Dès que vous atteignez le niveau 1, un navire de chasseur se lance à vos trousses. Le jeu vérifie si un chasseur vous traque encore toutes les 8 minutes 30, et envoie des renforts si ce n'est pas le cas. Plus votre niveau de recherche augmente, plus les bâtiments vous pourchassant s'avèrent dangereux :

LES PATROUILLES DE CHASSEURS

Niveau de recherche	Chasseurs envoyés
Incognito	-
Niveau 1	Un brick de niveau 17 
Niveau 2	Un brick de niveau 20 et un schooner de niveau 8  
Niveau 3	Un schooner de niveau 11 et une frégate de niveau 38  
Niveau 4	Une frégate de niveau 38 et un man o' war de niveau 60  

Vous pouvez réduire votre niveau de recherche de trois manières :

- En soudoyant un officier local () , vous ramenez le niveau de recherche à 0. Vous trouverez ces agents dans les multiples villes et villages des Caraïbes, généralement près d'un capitaine de port. Le prix à payer dépend de votre niveau de recherche : 200R pour le niveau 1, 400R pour le niveau 2, 600R pour le niveau 3 et 800R pour le niveau 4.
- En choisissant l'option correspondante au terme d'un abordage, vous réduisez votre niveau de recherche d'une unité, quelle que soit la taille du vaisseau arraisonné.
- En étant désynchronisé, vous redevenez automatiquement incognito.

Rien ne vous empêche de semer la désolation en mer pour atteindre le niveau 4 délibérément. Vous serez ainsi confronté régulièrement à un man o' war de niveau 60, ce qui peut constituer un excellent moyen d'accumuler des ressources ou de renforcer la Flotte de Kenway.

LES ENNEMIS

Les adversaires dans Assassin's Creed IV se divisent en différents groupes possédant chacun ses propres spécificités ; cette section examine le comportement, les forces et les faiblesses de ces « archétypes » d'ennemis. Selon leur nationalité ou emploi, des individus d'un même archétype portent des uniformes différents. Ils restent néanmoins facilement reconnaissables à leur carrure ou à leur arme de prédilection.

SOLDAT

Les soldats sont les ennemis les plus courants tout au long de l'aventure.

- Ils n'ont aucune résistance particulière, et ne donnent qu'un coup d'épée à la fois.
- Ils se montrent très vulnérables au pistolet : une seule balle les tue, même quand vous effectuez un « tir réflexe ».
- Quand vous affrontez des groupes très fournis, n'hésitez pas à éliminer rapidement tous les soldats dans une longue série d'assassinats : vous y verrez ainsi bien plus clair pour vous débarrasser des adversaires les plus dangereux.
- Même s'ils maîtrisent quelques mouvements de course libre, les soldats sprintent moins vite et escaladent moins bien que Kenway.



FUSILIER



Vous trouverez souvent des fusiliers sur les toits ou les tours de guet, prêts à ouvrir le feu sur Kenway dès qu'il pénètre dans une zone interdite.

- Quand vous apercevez un fusilier sur le point de vous tirer dessus pendant que vous vous battez, attrapez la cible la plus proche de vous avec  afin de vous en servir comme bouclier humain (voir page 42). Vous pouvez également annuler leur coup de feu en les frappant vous-même d'une balle de pistolet ou d'une fléchette de sarbacane.
- À défaut de pouvoir les contourner, essayez de sortir rapidement du champ de vision des tireurs d'élite (cachez-vous par exemple derrière les éléments du décor comme les cheminées). Une fois qu'ils ont identifié Kenway, ils ouvrent le feu à intervalles réguliers ; si vous êtes touché par un tir de mousquet durant une séance d'escalade, inclinez aussitôt  vers la paroi afin que Kenway se rattrape en catastrophe à un rebord en contrebas.
- Les fusiliers utilisent leur fusil comme arme de mêlée au corps à corps ; ils adoptent alors le même comportement que les soldats de base, à la différence près qu'il faut deux balles pour les abattre.
- Cet archétype devient beaucoup moins gênant une fois que vous disposez de la sarbacane. Il vous suffit en effet de les toucher avec une fléchette soporifique pour les neutraliser en silence, ou avec une fléchette furie pour semer la pagaille...



UTILISATION DU GUIDE

RÉTROSPECTIVE

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

MULTIJOUEUR

SUPPLÉMENTS

LÉGENDE

INDEX

LA NAVIGATION

LE DÉPLACEMENT RAPIDE

LE SYSTÈME DE RECHERCHE

LES ENNEMIS

LES ARMES

LES PISTOLETS

LES OUTILS

LES TENUES

CHASSE ET HARPONNAGE

LA FABRICATION

TACTIQUES DE COMBAT

LES OBJETS À COLLECTIONNER

LES ÉVÉNEMENTS COMMUNAUTAIRES

LE SYSTÈME ÉCONOMIQUE

LE REPAIRE DE GREAT INAGUA

LES MINI-JEU

Liste des mouvements

Succès et trophées

Liste des missions

LES SOURCES DE REVENUS

Voici une présentation de toutes les manières possibles d'accumuler les ressources nécessaires à l'achat des améliorations de Kenway, du Jackdaw et du repaire de Great Inagua.

COFFRE

Les coffres renferment des sommes d'argent non-négligeables, ainsi que des objets instantanément transformés en pièces sonnantes et trébuchantes. Chaque coffre que vous ouvrez contribue également à votre taux global de Synchronisation. Certains coffres, considérés comme secrets, contiennent des récompenses spéciales comme des pages de manuscrit. Les coffres apparaissent sur les cartes du jeu quand vous synchronisez les points d'observation. En ce qui concerne les coffres situés dans des lieux non-référencés, vous devez conquérir le fort de la région concernée. Notez enfin que vous trouverez en plus des coffres dans les grottes et les épaves englouties (voir page 197).

PILLER LES CARGAISONS DE NAVIRES

Chaque fois que vous prenez le dessus sur un bateau, vous avez accès à la marchandise transportée à bord (cargaison et/ou munitions, voire parfois des *reales*). Vous obtenez la totalité des ressources si vous prenez le temps d'aborder le vaisseau, et la moitié seulement (sous la forme d'une caisse flottante) si vous le coulez directement. N'hésitez pas à examiner chaque cible à la longue-vue avant de passer à l'action, vous saurez ainsi si le jeu en vaut la chandelle. Trois types de cargaison servent à améliorer le Jackdaw (métal, bois et tissu) ; vendez les autres (rhum et sucre) pour faire une belle plus-value. Vous trouverez des astuces pour accumuler rapidement des ressources en mer à la page 238.

LES CARTES AU TRÉSOR

Une fois en votre possession, ces cartes vous indiquent l'emplacement d'un coffre enterré quelque part dans les Caraïbes, contenant une grosse somme de *reales* (entre 3 000R et 4 000R) et, pour certains, un Plan d'amélioration pour le Jackdaw. À eux seuls, ces coffres suffisent à financer de nombreux achats essentiels pour votre navire, et ce très tôt dans l'aventure. Cette chasse au trésor s'avère en plus très amusante pour les amateurs d'exploration. Les cartes

et les coffres enterrés apparaissent sur les cartes du guide dans le chapitre Quêtes Annexes, à partir de la page 130.

LA FLOTTE DE KENWAY

Accessible exclusivement en ligne, le jeu de la Flotte de Kenway vous attend dans la cabine du capitaine sur le Jackdaw, ou par le biais d'un deuxième écran. Reportez-vous à la page 218 pour tout savoir sur cette activité très lucrative.

ATTAQUER LES CONVOIS

Les convois sont des flottes de bateaux que vous pouvez piller afin d'obtenir une récompense de 2 000R, 3 000R, ou 5 000R selon leur niveau de difficulté. Vous avez la possibilité de faire apparaître des convois en achetant des informations dans une taverne pour 200R.

CONQUÉRIR LES FORTS CÔTIERS

Dix forts côtiers sont répartis aux quatre coins des Caraïbes en plus de Punta Guarico. Si vous les libérez (voir page 193), vous obtenez des récompenses importantes : 1 000R pour les forts faciles, 3 000R pour les moyens, et 5 000R pour les difficiles. En plus de cette prime, vous bénéficiez d'un second avantage essentiel en capturant un fort : toute la région à laquelle il appartient se dévoile sur la carte du jeu, révélant notamment l'emplacement des objets à collectionner, y compris ceux situés dans des lieux non-référencés.

PILLER LES ENTREPÔTS

Plusieurs îles et plantations des Caraïbes comportent un entrepôt (voir page 208). Volez la clé et ouvrez la porte de la bâtisse : vous obtiendrez ainsi des quantités non-négligeables de tous les types de cargaisons, plus un paiement en argent si vous avez réussi l'opération sans qu'aucune cloche d'alarme n'ait sonné. Avec un peu de pratique, les entrepôts peuvent devenir une source importante de revenus.

REVENDEUR LE GIBIER

En dépeçant et en harponnant des animaux, vous accumulez des produits de chasse permettant de fabriquer des améliorations pour Kenway. N'hésitez pas à revendre tout produit de chasse que vous

accumulez en excédent. Vous trouverez tous les détails sur le sujet à la page 248.

CHASSER LES TEMPLIERS

Vous pouvez mener à bien quatre chasses aux Templiers, chacune d'elles consistant en quatre missions uniques (voir page 184). Prises seules, ces missions ne paraissent pas rentables, mais en les accomplissant toutes, vous obtiendrez tout de même 3 050R par série de quêtes.

REEMPLIR LES CONTRATS D'ASSASSIN

Chaque contrat d'Assassin que vous réussissez (voir page 188) vous rapporte 1 000R, plus une prime si vous n'êtes pas entré en conflit ouvert pendant l'opération.

LES CONTRATS NAVALS

Dans chaque fort que vous libérez, vous avez accès à au moins un contrat naval (voir page 212). Remplissez ces derniers et vous recevez entre 1 200R et 2 400R selon leur niveau de difficulté.

FOUILLER LES MESSAGERS

En attrapant ou en tuant ces individus particulièrement agiles, souvent au terme d'une course-poursuite éfrénée, vous héritez d'une petite somme, mais surtout de munitions en quantités généreuses. Compte tenu du temps qu'il faut pour coincer les messagers, voyez plus en ce défi un moyen de vous divertir de temps à autres qu'une véritable source de revenus.

DÉTROUSSER ET FOUILLER

Voler les passants et fouiller les cadavres ne rapporte guère plus que quelques pièces. Les gardes ont le mérite de porter sur eux des munitions. Fouillez-les régulièrement : vous éviterez ainsi de vous ruiner dans les magasins généraux.

JOUER AUX MINI-JEUX

Dans chaque taverne, vous trouverez un partenaire prêt à vous affronter dans une partie de Fanorona, de Morris ou de Dames. Si c'est vous qui l'emportez, vous recevez le double de la somme mise au départ – une activité amusante, mais pas vraiment lucrative. Vous saurez tout sur les mini-jeux en vous reportant à la page 255.



- UTILISATION DU GUIDE
- RÉTROSPECTIVE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- QUÊTES ANNEXES
- ANALYSES & TACTIQUES
- MULTIJOUEUR
- SUPPLÉMENTS
- LÉGENDE
- INDEX
- LA NAVIGATION
- LE DÉPLACEMENT RAPIDE
- LE SYSTÈME DE RECHERCHE
- LES ENNEMIS
- LES ARMES
- LES PISTOLETS
- LES OUTILS
- LES TENUES
- CHASSE ET HARPONNAGE
- LA FABRICATION
- TACTIQUES DE COMBAT
- LES OBJETS À COLLECTIONNER
- LES ÉVÉNEMENTS COMMUNAUTAIRES
- LE SYSTÈME ÉCONOMIQUE
- LE REPAIRE DE GREAT INAGUA
- LES MINI-JEUX
- LISTE DES MOUVEMENTS
- SUCCÈS ET TROPHÉES
- LISTE DES MISSIONS



ANALYSE DES CARTES

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.

SAINT-PIERRE



LÉGENDE			
	Palan		Liane
	Suspension		Territoire (mode Domination)
	Portail		Relique & Base (mode Assaut de relique)

- Lorsque vous défendez la base située près de la mer en mode Assaut de relique, tendez une embuscade à vos adversaires en piégeant le premier portail vers la ville (1) (utilisez la capacité Obstacle piégé ou placez une Bombe de proximité au milieu du passage).
- Une autre tactique consiste à attendre vos ennemis de l'autre côté du portail en question (2), et à les frapper par surprise au moment où ils émergent.
- Vous pouvez essayer de surprendre vos rivaux en prenant place sur les palmiers de la place nord (3) – la plupart du temps, vos adversaires ne remarqueront pas immédiatement votre présence.
- Si plusieurs poursuivants sont à vos trousses, cherchez refuge à l'intérieur des bâtiments au centre de la carte ou près de la plantation. Dissimulez-vous parmi les civils et défendez-vous en faisant appel à un Garde du corps ou en lançant une Bombe fumigène.



LA HAVANE



- Cette carte donnant lieu à des parties très rythmées, privilégiez l'utilisation des capacités Pistolet, Bouclier Animus et Bombe fumigène au détriment des Couteaux ou du Poison.
- La moindre action de type Profil actif est susceptible de vous trahir lorsque vous opérez dans le marché (1) ; méfiez-vous des joueurs qui guettent une proie facile depuis les toits des bâtiments avoisinants.
- Le marché nord (1), la cour ouest (3) et la taverne au sud-est de la carte (2) sont les seuls endroits dans lesquels vous n'êtes pas exposé aux attaques aériennes.
- En mode Assaut de relique, traversez la carte en vous déplaçant de préférence sur les toits : les façades des bâtiments offrent une protection naturelle contre les tirs de Pistolet et les lancers de Couteaux.
- En mode Domination, infiltrez-vous en territoire adverse en passant par une entrée dérobée. Si vous optez pour un assaut frontal, aidez-vous des obstacles et des éléments du décor pour échapper à vos assaillants.



- UTILISATION DU GUIDE
- RÉTROSPECTIVE
- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- QUÊTES ANNEXES
- ANALYSES & TACTIQUES
- MULTIJOUEUR
- SUPPLÉMENTS
- LÉGENDE
- INDEX
- LES BASES
- PERSONNAGES
- SCORE & PROGRESSION
- PROFILS DE CAPACITÉS
- LES CAPACITÉS
- LA CONFIGURATION
- LES ATOUTS
- LES SÉRIES
- MODES DE JEU
- MODE MEUTE
- LABO DE JEU
- ASTUCES AVANCÉES
- ANALYSE DES CARTES