

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



Le Cheminement vous accompagne tout au long de la quête principale, en vous proposant des solutions visuelles pour terminer l'aventure en toute sérénité. Il est précédé par une courte rétrospective qui vous aidera à comprendre les événements et concepts-clés des épisodes précédents.



L'intégralité des (très nombreuses) activités optionnelles du jeu passées au crible – une étape incontournable pour qui veut décrocher les 100% de synchronisation.



SOMMAIRE

Principes du jeu	6
Déroulement du jeu	8
Affichage à l'écran	10
Commandes essentielles	11
Déplacements	12
Cartes et points d'observation	15
Furtivité	16
Capacités utiles	20
Assassinats	22
Combat	23

Cheminement	24
Rétrospective	26
Prologue	28
Séquence 01	29
Séquence 02	34
Séquence 03	36
Passerelle : Paris 1898	40
Séquence 04	42
Séquence 05	48
Séquence 06	54
Séquence 07	57
Passerelle : Paris 1944	60
Séquence 08	62
Séquence 09	69
Séquence 10	77
Séquence 11	84
Passerelle : Paris 1394	91
Séquence 12	92

Quêtes annexes	106
Missions Coop	108
Missions Vol	123
Récits parisiens	130
Missions du café-théâtre	146
Missions de club	148
Missions Companion	156
Évènements publics	156
Faillies Helix	157
Meurtres à résoudre	166
Énigmes de Nostradamus	172
Cartes & Objets	188

Analyses & Tactiques	206
Déplacement rapide	208
Compétences	208
Ennemis	210
Armes	214
Outils	218
Objets consommables	221
Équipement	222
Objets à collectionner	233
Sources de revenus	233
Tactiques de combat	234
Café-théâtre	236
Clubs de réunion	238
Progression optimale	239
Points Crédo	240
Liste des mouvements	241
App Companion	242
Succès & Trophées	244
Liste des missions	246

Suppléments	248
Secrets	250
Résumé et analyse de l'histoire (SPOILER !)	252

Index

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

Les onglets

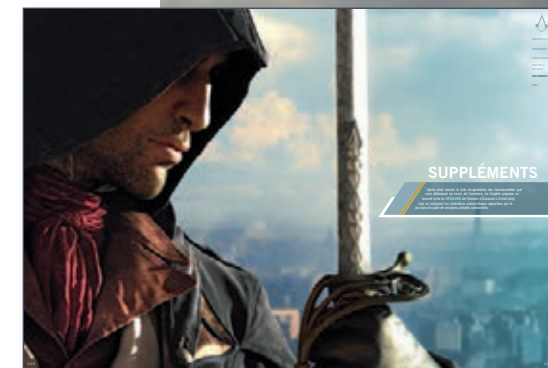
Le système d'onglets situés sur le bord droit de chaque double page vous présente l'ossature générale du guide. Les chapitres et leurs différentes sections y apparaissent respectivement en haut et en bas.

Note

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



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



Riches en révélations et « spoilers » potentiels, les Suppléments vous proposent un résumé et une analyse de l'histoire d'Assassin's Creed Unity, ainsi qu'une liste récapitulative des fonctionnalités que vous débloquent au cours du jeu.

AFFICHAGE À L'ÉCRAN



- 1 Données d'Arno :** La barre blanche qui apparaît en bas de cet affichage symbolise l'état de santé d'Arno. La petite jauge affichée au-dessus représente votre progression dans le jeu, chaque segment correspondant à un niveau ; à mesure que vous avancez dans l'aventure et que vous débloquez de nouvelles compétences ou pièces d'équipement, vous gagnez des niveaux jusqu'à un maximum de six – lorsque vous atteignez le niveau 6, la jauge devient jaune.
- 2 Mini-carte :** Ce plan sommaire des environs montre l'emplacement des ennemis et d'autres points d'intérêt ; le fonctionnement de la mini-carte est expliqué à la page 15.
- 3 Boussole :** La lettre « N » placée en bordure de la mini-carte indique le nord.
- 4 Arme :** Le symbole de l'arme de mêlée dont se sert Arno pour attaquer une cible quand vous appuyez sur **[X]**/**[A]**.
- 5 Arme à distance :** Le symbole de l'arme à distance que tient Arno en main (vous pouvez changer de pièce à l'aide de **[+]**). Appuyez brièvement sur **[L1]**/**[LB]** pour effectuer un tir réflexe, ou maintenez la touche enfoncée pour viser manuellement (déplacez le curseur avec **[R2]** et ouvrez le feu avec **[R2]**/**[RT]**). Le nombre total de munitions en réserve est affiché près du symbole.
- 6 Outil :** Le symbole de l'outil dont se sert Arno quand vous appuyez sur **[R1]**/**[RB]** (maintenez la touche enfoncée pour viser manuellement). Il peut par exemple s'agir d'une commande comme le Lancer d'argent, ou d'une arme secondaire comme les Bombes fumigènes. Vous pouvez sélectionner l'outil de votre choix à l'aide de **[+]**.
- 7 Diagramme des touches :** Cette interface montre les différentes actions contextuelles que peut effectuer Arno quand vous appuyez sur les touches de face de la manette.
- 8 Anneau de détection :** Un anneau circulaire entoure Arno quand il entre en conflit ouvert avec ses ennemis ou qu'il éveille leur attention ; les positions des icônes de détection sur cet indicateur (voir page 16) montrent la direction dans laquelle se situent chacun de ses adversaires déclarés ou potentiels.



LES COMMANDES ESSENTIELLES

Le tableau suivant détaille les fonctions des différentes touches de la manette ; n'hésitez pas à vous y référer durant les premiers moments de l'aventure si vous avez besoin de vous rafraîchir la mémoire.

Ce chapitre présente les principaux mouvements d'Arno, les techniques plus sophistiquées que vous débloquez en progressant dans le jeu étant quant à elles introduites au gré du Cheminement. Vous trouverez un récapitulatif complet des commandes dans le chapitre Analyses & Tactiques.

PS4	Xbox One	Fonction
[L]	[L]	Déplacer le personnage ; diriger les attaques lors des combats.
[R]	[R]	Orienter la caméra.
[+]	[+]	Sélectionner dans l'inventaire les armes et les outils portés par Arno. La palette d'options disponibles s'élargit au fil de l'aventure.
[X]	[A]	Sauter et grimper (en maintenant enfoncée la touche [R2] / [RT]) ; esquiver les attaques en combat ; se mettre à couvert derrière les éléments du décor.
[○]	[B]	Effectuer une course libre vers le bas (en maintenant enfoncée la touche [R2] / [RT]) ; parer les attaques adverses ; interagir avec l'environnement.
[□]	[X]	Utiliser l'arme de mêlée actuellement sélectionnée ; assassiner une cible.
[△]	[Y]	Activer la Vision d'aigle.
[L1]	[LB]	Utiliser l'arme à distance actuellement sélectionnée. Vous pouvez effectuer un tir réflexe en appuyant sur la touche, ou la maintenir enfoncée pour viser manuellement (ouvrez ensuite le feu avec [R2] / [RT]).
[R1]	[RB]	Utiliser l'outil actuellement sélectionné (appuyez brièvement sur la touche pour une utilisation immédiate, ou maintenez-la enfoncée pour viser manuellement).
[L2]	[LT]	Activer le mode Discretion (maintenez la touche enfoncée ou appuyez pour entrer/sortir).
[R2]	[RT]	Passer en mode Profil actif afin de courir, escalader un mur ou se lancer dans une course libre (maintenez la touche enfoncée) ; ouvrir le feu (en mode visée libre avec une arme à distance).
[L3]	[T]	Recharger les armes à feu ; afficher la légende des icônes (depuis l'écran de la carte principale).
[R3]	[TR]	Replacer la caméra derrière Arno ; faire disparaître les informations affichées à l'écran (maintenez la touche).
[OPTIONS]	[≡]	Ouvrir/fermer le menu principal.
Pavé tactile	[C]	Ouvrir/fermer la carte principale.

Note pour les joueurs PC

Dans la mesure où la visée et le tir à distance ne sont pas au cœur du gameplay d'Assassin's Creed Unity, jouer à la souris ne procure pas d'avantage particulier. En revanche, les sticks analogiques facilitent le contrôle des mouvements du personnage ; nous vous conseillons donc d'utiliser une manette Xbox 360, PlayStation 4 ou Xbox One (toutes relativement simples à configurer) afin de profiter du jeu dans les meilleures conditions.



PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

SUPPLÉMENTS

INDEX

DÉROULEMENT DU JEU

AFFICHAGE

COMMANDES

SE DÉPLACER

LES CARTES

LA FURTIVITÉ

CAPACITÉS

ASSASSINATS

LE COMBAT

Dans Assassin's Creed, vous arrivez souvent plus vite à vos fins en gardant profil bas plutôt qu'en faisant parler la poudre. Le fait qu'une approche furtive soit préconisée pour remplir certains objectifs confirme ce constat : subtilité et discrétion sont les ingrédients du succès dans bien des situations.

PROFIL PASSIF ET PROFIL ACTIF

Lorsqu'il se promène en ville, Arno passe inaperçu au milieu des soldats tant qu'il respecte des règles élémentaires de prudence. Les principales actions qu'il peut effectuer se divisent en effet en deux catégories : en mode **Profil passif**, ses mouvements sont discrets et pacifiques ; ils deviennent plus agressifs et sont susceptibles d'attirer l'attention en mode **Profil actif** (auquel vous donne accès la touche **R2/RT**). De façon générale, il ne faut recourir aux actions de type Profil actif (comme la course libre ou le sprint) qu'avec mesure lors des opérations d'infiltration.

LES ICONES DE DÉTECTION

Un ennemi dont vous avez éveillé l'attention est surplombé par un icône de détection (si l'individu en question se trouve en dehors de votre champ de vision, le symbole s'affiche sur l'anneau de détection pour indiquer sa position approximative – **01**). Cet icône, dont l'apparition est accompagnée d'un signal sonore, coiffe les adversaires potentiels dans les situations suivantes :

- Vous effectuez des actions spectaculaires ou répréhensibles de type Profil actif, comme des vols ou des agressions.
- Vous pénétrez dans une zone non autorisée (un périmètre étroitement surveillé, dessiné en rouge ou en bleu sur la mini-carte), ou dans laquelle votre présence n'est pas la bienvenue.
- Arno est déjà connu de ses ennemis potentiels. À titre d'exemple, les Extrémistes qui rôdent dans les rues de Paris vous attaqueront si vous restez près d'eux trop longtemps ; certaines missions mettent par ailleurs en scène des ennemis qui vous reconnaîtront quasiment au premier regard.
- Vous avez entamé une mission au cours de laquelle les soldats ou la cible que vous filez sont aux aguets.

Les icônes de détection traduisent le niveau d'alerte des ennemis potentiels à l'aide d'un code de couleur en trois phases.



L'indicateur des ennemis s'affiche en jaune lorsqu'ils aperçoivent Arno ; durant cette phase de détection, ils se tiennent aux aguets, sans pour autant passer à l'action. Il vous suffit de vous éloigner des individus concernés jusqu'à sortir de leur champ de vision pour faire disparaître leur icône – vous pouvez également dissiper leurs soupçons en vous réfugiant parmi la foule ou dans une cachette.



Quand leur indicateur devient orange, les ennemis entrent en phase d'investigation. Le moyen le plus sûr de ne pas déclencher l'alerte consiste à vous soustraire à leur regard avant de foncer se mettre à l'abri. Les individus concernés avancent jusqu'à la « dernière position connue » d'Arno (voir page de droite) ; s'ils ne trouvent plus aucune trace de lui une fois sur place, ils abandonnent les recherches et retournent à leur poste après quelques secondes. Dans les zones interdites, cette étape est sautée et les icônes de détection passent directement du jaune au rouge.



Lorsque leur icône vire au rouge, les ennemis sonnent l'alarme et passent à l'attaque. Si vous choisissez de prendre la fuite plutôt que de livrer bataille, les gardes se lancent à vos trousses ; l'alerte est levée une fois que vous échappez à

vos poursuivants (voir « Disparaître » sur la double page suivante), ou que le dernier d'entre eux périt sous vos coups. Notez que les indicateurs des ennemis en état d'alerte rétrécissent quand vous sortez de leur champ de vision : pendant cette période, ils se souviennent d'Arno et ils l'attaqueront immédiatement s'ils l'aperçoivent de nouveau.



NOTES

- Le temps que met l'indicateur pour passer du jaune au rouge dépend en premier lieu du comportement d'Arno ; le processus est accéléré si vous effectuez des actions spectaculaires (comme escalader une façade) sous les yeux d'un ennemi dont vous avez éveillé les soupçons. Par ailleurs, les adversaires sonnent d'autant plus vite l'alarme que vous êtes proche d'eux ; un soldat à l'affût sortira immédiatement son arme si vous vous retrouvez nez à nez avec lui.
- Les ennemis sur le qui-vive ne se comportent pas tous de la même façon. Certains n'esquissent pas le moindre geste lorsque vous passez brièvement dans leur champ de vision. D'autres, en revanche, réagissent au quart de tour dès qu'ils aperçoivent l'Assassin : après avoir marqué une courte pause, ils se dirigent toutes affaires cessantes vers sa dernière position connue. S'ils ne trouvent plus aucune trace du suspect une fois sur place, ils abandonnent leurs recherches et retournent à leur poste après quelques secondes.
- Dans certaines situations (notamment lorsque vous vous trouvez dans une zone non autorisée), la phase de détection est accélérée – il arrive ainsi que les ennemis dégagent leurs armes à l'instant où ils posent les yeux sur Arno.
- Les indicateurs étant visibles même à travers les murs (ainsi que sur l'anneau de détection qui entoure Arno), vous pouvez facilement suivre les mouvements des ennemis en état d'alerte ; guettez par ailleurs l'apparition du fantôme de dernière position connue pour déterminer à quel moment rentrer dans une cachette.
- Observez attentivement les alentours avant de quitter un abri lorsque vous essayez d'échapper à des poursuivants : un ennemi dont l'indicateur est encore de couleur rouge sonnera l'alarme au premier regard qu'il pose sur vous. Dès que leur icône a disparu, les soldats retournent à leur poste et retrouvent leur comportement habituel.

LA DERNIÈRE POSITION CONNUE

Dans Assassin's Creed Unity, un signal visuel vous indique le moment précis où les ennemis en alerte perdent Arno de vue : la dernière position connue de l'Assassin est en effet matérialisée à l'écran par l'apparition d'un « fantôme » – une empreinte de sa silhouette qui reste figée à l'endroit où il a été aperçu pour la dernière fois (**02**). Les individus concernés s'approchent en général de cet emplacement dont ils explorent les alentours immédiats ; s'ils posent à nouveau les yeux sur Arno durant la phase de recherches, le fantôme disparaît aussitôt.

Cette fonctionnalité vous facilite la tâche lors des poursuites, mais vous pouvez également l'exploiter pour créer une diversion – le stratagème visant à forcer les gardes à quitter leur poste en attirant délibérément leur attention. Employez une ruse de ce type pour vous ouvrir un passage gardé par des sentinelles, ou pour tendre une embuscade à une patrouille lorsque le combat semble inévitable.



Le champ de vision

Les gardes souffrent d'une vision périphérique restreinte ; leur champ de vision couvre une zone limitée que l'on peut schématiser par un cône (**03**).

La notion de champ de vision intervient également lorsque vous prenez quelqu'un en filature. Dans ce type de situation, vous devez simplement veiller à ce que l'individu en question apparaisse à l'écran, indépendamment de ce que peut voir ou non votre personnage ; même si Arno fait face à un mur, par exemple, vous pouvez maintenir le contact visuel avec la cible en tournant la caméra avec **R**.



SE DISSIMULER DANS LA FOULE

Quand il se mêle à un groupe d'au moins trois citoyens (immobiles ou en train de marcher), Arno disparaît aux yeux de ses ennemis ; se mélanger à la foule est l'un des meilleurs moyens de passer inaperçu dans les rues de Paris.

- Des signaux sonores et visuels indiquent à quels moments débute et prend fin cette invisibilité ; la zone d'effet du phénomène se matérialise sur le sol avec l'apparition d'un cercle bleu (**04**).
- Lorsqu'il se fond ainsi dans la foule, Arno peut difficilement être repéré par ses ennemis. Seules certaines cibles de mission parmi les plus vigilantes sont susceptibles de ne pas se laisser duper si vous vous tenez trop près d'elles.
- En règle générale, les icônes de détection des ennemis disparaissent rapidement à partir du moment où Arno s'est dissimulé dans la foule. Un soldat ou une cible de mission dont vous n'avez pas réussi à dissiper les soupçons continuera toutefois à avancer vers vous dans le but de disperser le groupe de civils – le cas échéant, changez de cachette au plus vite sans quoi vous serez identifié.
- Votre invisibilité se prolonge durant une poignée de secondes quand vous quittez un groupe de citoyens. Vous pouvez ainsi circuler dans des rues bondées sans

courir le moindre risque d'être repéré pour peu que vous passiez rapidement d'un groupe à un autre.

- Le fait de commettre des actes prohibés ou agressifs provoque la dissolution immédiate du groupe de civils parmi lesquels vous vous cachez. En cas de conflit déclaré, Arno ne peut plus se dissimuler parmi les citoyens, car ils s'éloignent spontanément de lui.





MODE DISCRÉTION

Le mode Discrétion s'active à l'aide de la touche **L2/L1** (maintenez la touche enfoncée ou appuyez pour entrer/sortir). Quand il marche à pas de loup, Arno a plus de chances de passer inaperçu – il peut par exemple échapper à la vigilance de ses ennemis en se cachant derrière certains éléments du décor comme les meubles, les caisses ou les murs (**05**). De façon générale, les capacités de détection des soldats diminuent quand Arno se déplace discrètement.

SE METTRE À COUVERT

Appuyez sur **X/A** pour qu'Arno se mette à couvert dans l'angle d'un mur ou derrière un élément du décor (comme un meuble, une balustrade ou une caisse). Une fois à l'abri, vous pouvez vous mouvoir à l'aide de **L** ; appuyez à nouveau sur la touche ou inclinez **L** dans la direction opposée à la surface derrière laquelle vous vous cachez pour quitter votre refuge. Il est parfois possible de se déplacer latéralement entre deux abris rapprochés : tout en inclinant **L** dans la direction requise, appuyez brièvement sur **X/A** lorsque la commande « Changer de cachette » s'affiche dans le diagramme des touches.

Prenez la précaution de vous mettre régulièrement à couvert pour maximiser les chances de réussite de vos opérations d'infiltration ; considérez les éléments du décor comme autant de cachettes potentielles d'où vous pouvez discrètement observer les environs et neutraliser vos ennemis (**06**).



ASSOMMER

Lorsque la discrétion est de mise, les sentinelles que vous ne pouvez pas contourner doivent être neutralisées. Une fois que vous vous êtes faufilé dans leur dos, vous avez la possibilité de les assassiner en appuyant sur **Y/X** (voir page 22), ou de les assommer à mains nues avec **C/B** – si vous optez pour la seconde option, veillez à maintenir la touche enfoncée jusqu'à la fin de l'opération, sans quoi vos victimes pourraient donner l'alarme. Notez que la réalisation de certains objectifs de mission nécessite de neutraliser ses adversaires sans leur ôter la vie (**07**).

DISPARAÎTRE

Même les spécialistes de l'infiltration ne sont pas à l'abri d'un faux pas. Lorsqu'Arno a trahi sa présence, la fuite est la seule option qui s'offre à vous si vous ne voulez pas livrer bataille.

- L'utilisation des Bombes fumigènes (voir page 20) est un excellent moyen de prendre une longueur d'avance sur vos poursuivants quand vous vous enfuyez.
- Au moment où vos poursuivants vous perdent de vue (ce qui se produit automatiquement lorsqu'ils sortent du secteur couvert par la mini-carte), le fantôme bleu indiquant la dernière position connue d'Arno apparaît à l'écran (**08**). L'alerte sera dès lors rapidement levée pour peu que vous trouviez refuge dans un abri sûr (par exemple dans la foule ou dans une cachette), sans attirer à nouveau l'attention des ennemis. Si vous êtes surpris par un soldat avant la fin de l'alerte, la poursuite continue et la procédure se réinitialise.
- Une tactique de fuite payante (à condition de rester à distance des sentinelles) consiste à monter sur les toits. Le cas échéant, mettez ensuite un terme à la poursuite en réalisant un saut de l'ange directement dans un tas de foin.

LES CACHETTES

Le fait de pouvoir se rendre invisible aux yeux de ses ennemis en entrant dans une cachette a plusieurs applications :



Les tas de feuilles, de paille ou de branchages sont les principales cachettes disponibles.

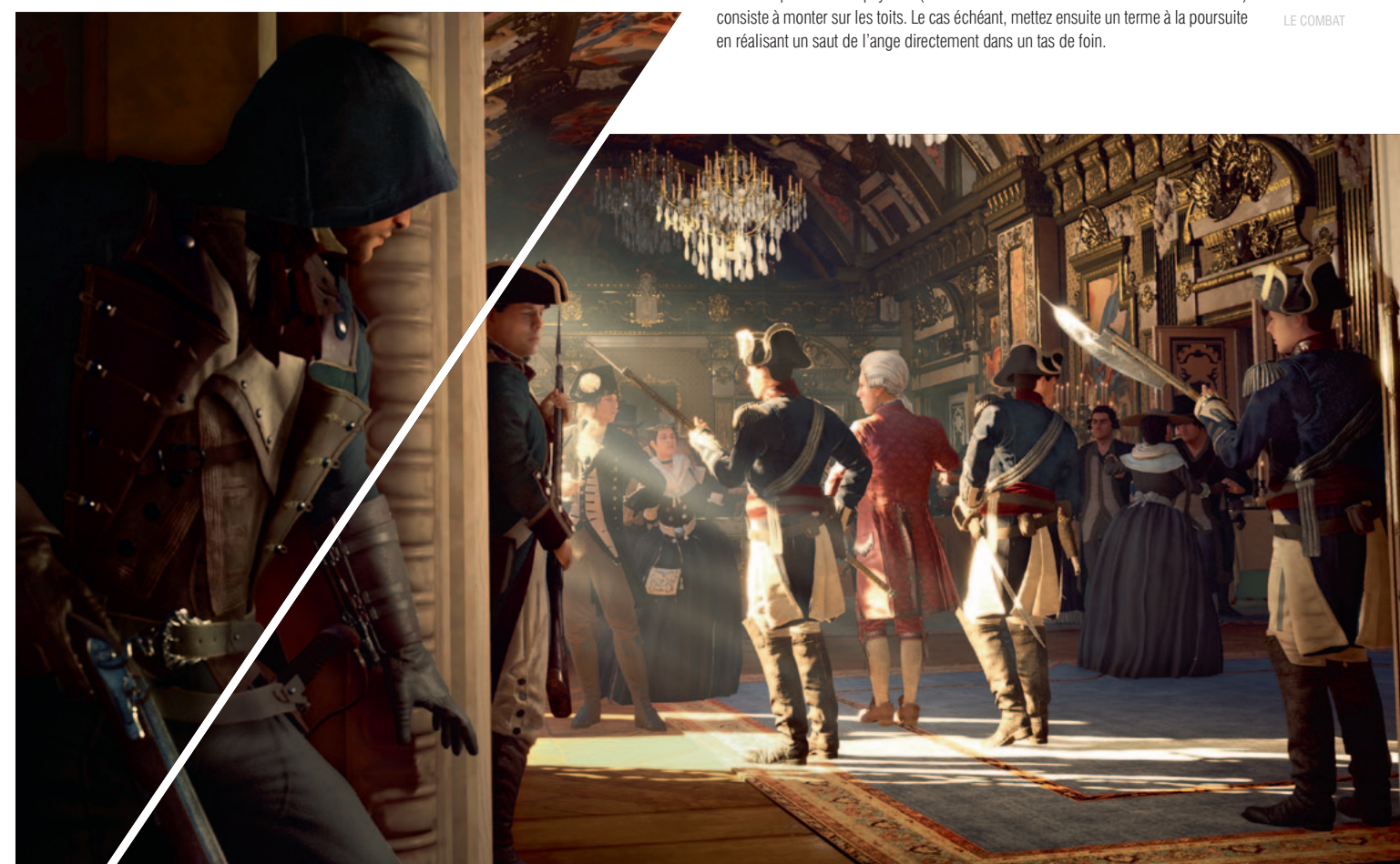
- Arno disparaît entièrement de l'écran quand il se terre dans certaines cachettes comme les tas de foin. Notez que vous pouvez directement plonger dans ces derniers en vous élançant depuis un endroit surélevé.
- Lorsque vous êtes pourchassé, réfugiez-vous dans une cachette après être sorti du champ de vision de vos poursuivants pour leur échapper définitivement ; lors des conflits ouverts, les cachettes sont représentées par des triangles bleus sur la mini-carte (**▼**). Notez qu'Arno ressort immédiatement de son abri si un ennemi vous aperçoit pendant la manœuvre.
- Les cachettes font office de postes d'observation d'où vous pouvez examiner les environs en toute impunité ; ces abris s'avèrent parfaits pour étudier les itinéraires des patrouilles quand vous vous infiltrez en territoire ennemi.
- Les techniques d'assassinat auxquelles donnent accès les cachettes sont idéales lors des opérations d'infiltration (voir page 22).



Situés dans les ruelles et à l'arrière des maisons, les petits cabanons aux portes recouvertes de draps constituent des cachettes de tout premier choix.



Vous êtes invisible aux yeux de vos ennemis aussi longtemps que vous restez assis sur un banc sur lequel siègent des civils.



LES ASSASSINATS

Les techniques d'assassinat auxquelles a accès Arno se divisent en deux catégories : celles du mode **Profil passif**, essentielles dans les situations où la discrétion s'impose ; et celles du mode **Profil actif**, plus spectaculaires et donc susceptibles d'attirer l'attention. De façon générale, les assassinats de type Profil passif s'exécutent

en appuyant uniquement sur **○/X**, tandis que ceux de type Profil actif nécessitent en plus de maintenir enfoncée la touche **R2/RB**. Au début de l'aventure, les techniques d'assassinat ne peuvent être utilisées qu'aux dépens d'une cible unique (l'accès aux mouvements de double assassinat se débloquent plus tard dans le jeu).



Assassinat classique : Arno est au même niveau que sa cible, ou que deux cibles se tenant côte à côte.

- **Profil passif** : Arno frappe sa ou ses cibles par surprise à bout portant. À utiliser de préférence sur des sentinelles isolées après s'être approché d'elles en toute discrétion.
- **Profil actif** : Arno prend de l'élan et bondit sur sa ou ses cibles ; il peut même effectuer ce mouvement en courant.



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

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



Assassinat depuis un abri : Arno est plaqué contre une paroi ou un élément du décor derrière lequel il s'est mis à couvert (à l'aide de la touche **X/A**).

- **Profil passif** : Arno frappe et attrape sa cible dans un même geste, avant de la poser à terre derrière son abri.
- **Profil actif** : Arno surgit de derrière son refuge et frappe sa cible aux yeux de tous.



Assassinat aérien : Arno se tient au-dessus d'une cible ou de deux cibles rapprochées ; même un ennemi situé plusieurs mètres en contrebas est vulnérable à ce type d'attaque.

- **Uniquement en mode Profil actif** : Arno s'élance sur sa ou ses cibles depuis un rebord surélevé et les assassine en retombant.



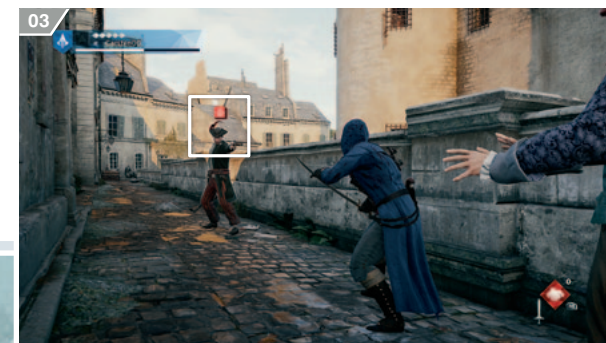
Assassinat depuis une cachette : Arno est dissimulé dans un tas de foin ou une autre cachette.

- **Profil passif** : Arno frappe sa cible, avant de dissimuler son cadavre dans la cachette.
- **Profil actif** : Arno jaillit hors de sa cachette et tue sa cible aux yeux de tous.

LE COMBAT

Cette section présente les principes de base du système de combat d'Assassin's Creed Unity ; une étude plus poussée de ses différents mécanismes vous attend dans le chapitre Analyses & Tactiques.

- **Engager le combat** : Quand un conflit éclate, Arno se met automatiquement en position de combat. Pour changer de cible, inclinez simplement **L** dans la direction d'un autre ennemi.



- **Attaquer** : Appuyez sur **○/X** pour attaquer un adversaire avec votre arme de mêlée ; vous pouvez enchaîner les assauts en appuyant à plusieurs reprises sur la touche.

- **Attaque chargée** : Si vous maintenez **○/X**, Arno effectue une attaque de mêlée plus lente mais aussi plus puissante (nécessite une compétence spécifique).

- **Parer** : Appuyez sur la touche **○/B** lorsque l'ennemi passe à l'assaut pour parer son attaque. La barre de vie d'un adversaire qui s'apprête à vous frapper clignote en rouge.

- **Parade parfaite** : Si vous appuyez brièvement sur la touche **○/B** au moment où la barre de vie de votre assaillant devient jaune, vous réalisez une parade parfaite (**01**) – votre agresseur perd alors l'équilibre et se retrouve momentanément à la merci d'un combo. La fenêtre de saisie de la commande est étroite : si vous ne la validez pas correctement, Arno effectuera une simple parade à la place.

- **Esquive** : Pour esquiver un assaut adverse, appuyez sur **X/A** tout en inclinant **L** dans la direction voulue au moment précis où l'ennemi passe à l'attaque (**02**). Vous pouvez également recourir à cette commande lorsque vous voulez gagner un endroit facile à défendre ou peu exposé durant un combat.

- **Armes à distance & Outils** : Appuyez respectivement sur les touches **L1/LB** et **R1/RB** pour utiliser en cours de combat l'arme à distance et l'outil que porte actuellement Arno. Un tir de pistolet dirigé contre un ennemi coriace peut faire tourner la situation en votre faveur durant un combat acharné.

- **Meurtre critique** : Lorsque votre ennemi se trouve dans un état critique (avec une barre de santé vide qui clignote), maintenez **○/X** pour lui donner le coup de grâce.

- **Compétences** : Vous avez l'opportunité de débloquent de nouvelles compétences à mesure que vous progressez dans l'aventure. Plusieurs de ces aptitudes améliorent votre efficacité au combat : avec l'Attaque puissante (maintenez **○/X**), Arno effectue une attaque spéciale dont la nature dépend de l'arme qu'il manie ; avec la Frappe étourdissante (maintenez **X/A**), il donne un coup d'épaule susceptible de déséquilibrer sa cible ; l'Exécution au sol (maintenez **○/X**) permet d'achever un ennemi que vous avez renversé. Une présentation complète du système des compétences vous attend à la page 208.

- **Tirs ennemis** : En situation de conflit déclaré, les soldats équipés d'une arme à feu sont prompts à prendre Arno pour cible. Le symbole « **♦** » s'affiche au-dessus d'un tireur qui se prépare à ouvrir le feu (**03**) ; vous pouvez éviter les balles en courant vous mettre à couvert, ou foncer directement sur votre agresseur pour le frapper avant qu'il ne tire.

- **Fuir le combat** : Vous êtes libre de fausser compagnie à vos adversaires à tout moment en piquant un sprint (maintenez enfoncée la touche **R2/RB** et inclinez **L** dans la direction voulue).



! MÉMOIRE 01 / « REMISE DE DIPLÔME »

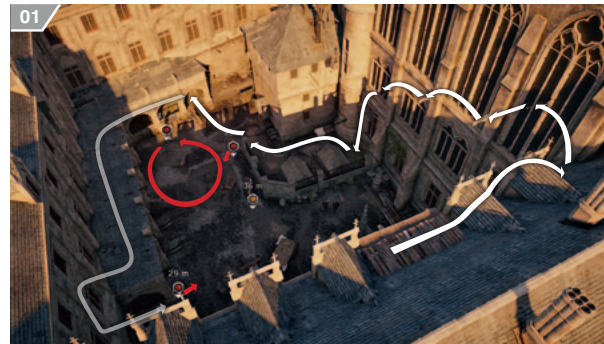
PRÉSENTATION DE LA MISSION

Défis :

- Tuer trois ennemis depuis un abri : voir 01.
- Suivre Bellec de près : voir 03.

Notes & Informations complémentaires :

- Le système des compétences est présenté au début de la Séquence 03 – vous en saurez plus sur ce sujet en vous référant à la page 208.
- Vous pouvez désormais prendre part aux missions Coop (voir page 108).



Prenez le temps d'étudier la situation en contrebas avant de descendre du toit. Les trois gardes postés dans la cour sont des candidats parfaits pour la réalisation du premier objectif optionnel, qui nécessite d'assassiner trois ennemis depuis un abri – en l'occurrence, vous devez frapper chacune de vos cibles (avec **C**/**X**) depuis l'angle d'une paroi derrière laquelle vous vous êtes mis à couvert en appuyant sur **X**/**A**. Vous pouvez éventuellement exploiter la fonctionnalité de la dernière position connue pour tendre une embuscade à chaque ennemi : après avoir délibérément attiré l'attention de votre cible, cachez-vous dans un angle et assassinez-la au moment où elle arrive à portée. Une fois que vous avez éliminé les trois gardes, approchez-vous de la cloche d'alerte et sabotez-la en appuyant sur **C**/**E**.



Une nouvelle cible est désignée à votre vindicte après l'opération de sabotage : exécutez-la puis fouillez sa dépouille à l'aide de **C**/**E**. Lorsque les soldats investissent les lieux, lâchez une Bombe fumigène et prenez la fuite en suivant Bellec : escaladez la façade montrée sur l'image et traversez le bâtiment en passant par les fenêtres. Le défi selon lequel vous devez rester au contact de l'Assassin entre en jeu à ce stade de la mission, et reste actif jusqu'à votre retour au quartier général des Assassins.



Le jeu vous invite un peu plus loin à neutraliser avec une Bombe fumigène les deux soldats qui vous barrent la route : suivez les instructions (maintenez enfoncé **R**/**B**) le temps de viser avec **F** et relâchez la touche pour tirer), puis assassinez le garde de gauche – Bellec se chargera de régler son compte à son camarade. Notez que vous pouvez frapper votre cible après vous être mis à couvert derrière la caisse si vous n'avez pas encore validé le premier objectif optionnel.



Si vous comptez relever le second défi optionnel, veillez à ne pas vous laisser distancer par Bellec à partir du moment où il monte sur les bâtiments. De façon générale, ne cherchez pas à lui emboîter le pas : lorsqu'il passe par une fenêtre ou qu'il effectue un détour compliqué, suivez-le depuis les toits en empruntant le chemin le plus direct.



Si vous perdez la trace de Bellec, un repère vous conduira jusqu'à destination. Lorsque vous arrivez sur la berge, passez par l'ouverture montrée sur l'image et ouvrez la porte sur votre droite en appuyant sur **C**/**E** ; avancez ensuite jusqu'au repère pour terminer la mission.

! MÉMOIRE 02 / « SANGLANTE CONFESSION »

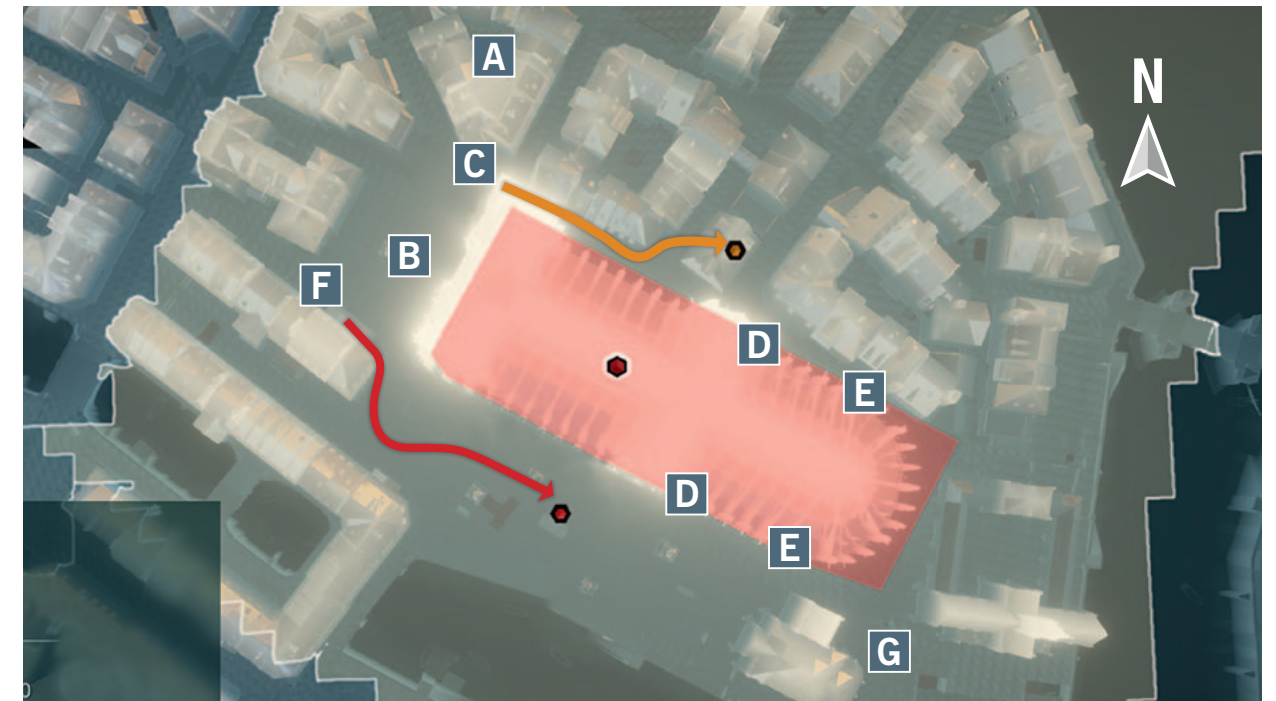
PRÉSENTATION DE LA MISSION

Défis :

- Tuer deux ennemis depuis une cachette : voir 08 (page suivante).
- Ne déclencher aucune alerte : voir 06 (page suivante).

Notes & Informations complémentaires :

- Le cheminement qui suit décrit pas à pas les différentes étapes à accomplir pour assassiner la cible dans les règles de l'art tout en réussissant les deux défis optionnels de la mission. N'oubliez pas que vous avez la possibilité de rejouer cette Mémoire à tout moment si vous souhaitez expérimenter d'autres approches.
- Vous devez franchir une première « Passerelle entre serveurs » immédiatement après la fin de cette mission.



A La position de départ d'Arno. Cette carte illustre les principales approches qu'il est possible de mettre en œuvre pour mener à bien la mission d'assassinat.

B Renoncez à l'idée de lancer un assaut frontal depuis le parvis de la cathédrale ; même si vous réussissez à vous frayer un passage jusqu'à votre cible, vous serez certainement taillé en pièces par les soldats avant d'avoir eu le temps de lui porter le coup de grâce.

C Les deux bandits qui dérobent les clés de la cathédrale au début de la mission suivent le chemin tracé en orange. Vous pouvez leur reprendre les clés par la force, ou attendre simplement qu'ils arrivent dans leur repaire pour leur faire les poches en toute discrétion.

D Les clés détenues par les bandits déverrouillent deux fenêtres situées sur les bras du transept ; vous pouvez utiliser ces accès pour pénétrer dans la cathédrale... ou pour disparaître rapidement après l'assassinat de Sivert.

E Les deux fenêtres ouvertes de part et d'autre du chevet de la cathédrale ne sont gardées par aucun soldat.

F Duchesneau se trouve ici au début de la mission ; lorsque vous approchez de sa position, il se rend dans le cimetière en suivant le chemin dessiné en rouge. Vous devez nécessairement vous débarrasser de l'associé de Sivert si vous souhaitez assassiner ce dernier selon le scénario idéal esquissé dans l'introduction de la mission. Si vous l'épargnez, Duchesneau quitte le cimetière après sa rencontre avec le prêtre et entame une longue ronde autour de la cathédrale.

G Le tunnel souterrain accessible depuis cet endroit débouche sur une entrée secrète au sud-est de la cathédrale – jetez votre dévolu sur ce passage si vous comptez terminer la mission en validant ses deux défis optionnels.



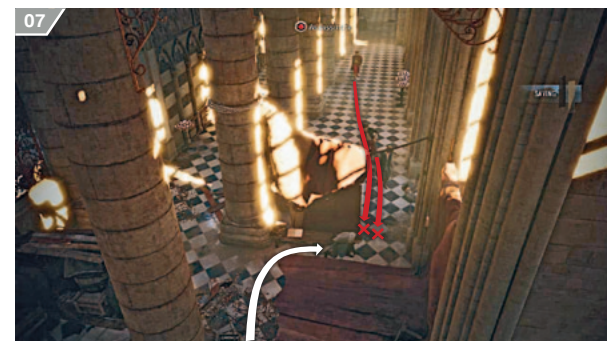
❗ MÉMOIRE 02 / « SANGLANTE CONFESSION » (SUITE)



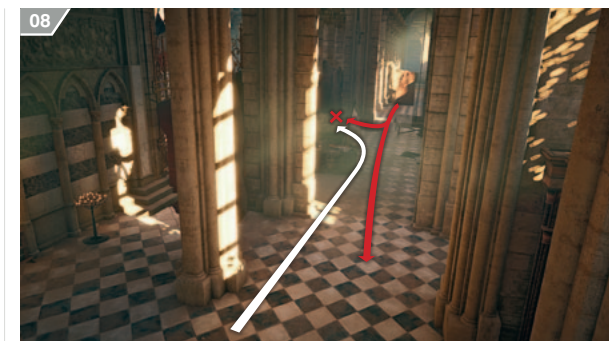
Fixez-vous comme premier objectif de récupérer les clés volées par le groupe de bandits – une fois que vous aurez assassiné Sivert, elles vous permettront de disparaître sans laisser de trace. Depuis votre point de départ, activez la Vision d'aigle pour identifier les voleurs en contrebas, puis suivez-les depuis les toits en réfrénant vos ardeurs belliqueuses : vous aurez l'occasion sous peu de récupérer le trousseau sans même avoir à tirer l'épée. Après avoir parcouru quelques dizaines de mètres, ils s'arrêtent dans un bâtiment dans lequel vous pouvez vous introduire en passant par la lucarne montrée sur l'image.



Descendez au rez-de-chaussée en activant le mode Discrétion, et immobilisez-vous près du bandit qui se tient en bas des marches : après lui avoir dérobé les clés (maintenez **Ⓞ/Ⓟ**), montez l'escalier et rebroussez chemin jusqu'au parvis de Notre-Dame.



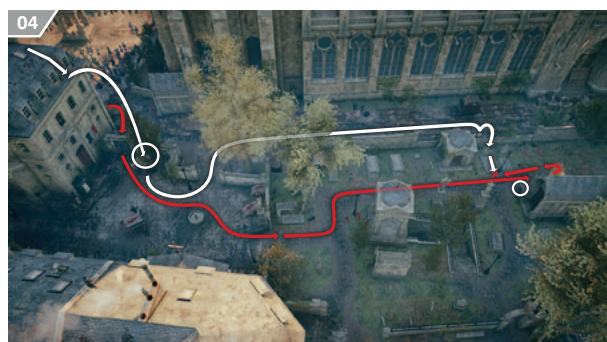
Les deux gardes qui patrouillent près des confessionnaux doivent être neutralisés avant l'arrivée de Sivert. Attirez-les à tour de rôle aux endroits montrés sur l'image en exploitant la fonctionnalité de la dernière position connue, puis assassinez-les depuis un abri dès qu'ils arrivent à portée.



Une fois que la voie est libre, avancez vers le chariot montré sur l'image ; identifiez Sivert à l'aide de la Vision d'aigle puis cachez-vous dans le foin au moment où il se met en route. Un de ses gardes du corps se détache du groupe et s'approche de votre position : dès qu'il arrive à portée, frappez-le depuis votre cachette en appuyant sur **Ⓞ/Ⓟ**.



Le meurtre de Duchesneau fait partie intégrante du scénario unique selon lequel Sivert trouve la mort dans un confessionnal. Approchez-vous de votre cible en passant par les toits pour éviter d'être repéré ; lorsque vous arrivez près de lui, Duchesneau part en direction du cimetière au sud de la cathédrale.



Si vous êtes suffisamment rapide, vous aurez l'occasion de frapper votre cible depuis le tas de foin entouré sur la gauche de l'image. Une autre opportunité vous est offerte lorsque Duchesneau rencontre un prêtre dans le cimetière : après avoir contourné les Extrémistes en longeant le mur d'enceinte par la rue, dissimulez-vous derrière les barils près du mausolée au moment où votre cible vous tourne le dos ; attendez qu'elle revienne sur ses pas puis assassinez-la depuis votre abri.



Laissez Sivert s'installer dans le confessionnal, puis emboîtez-lui le pas en mode Discrétion avant d'entrer dans l'isoloir de droite. À partir du moment où le symbole de la touche d'assassinat s'affiche à l'écran, vous disposez d'une fenêtre de quelques secondes pour passer à l'action – n'attendez pas trop longtemps, au risque de voir votre proie sortir de la cabine à l'issue de la scène. Le fait de frapper Sivert à travers la paroi du confessionnal vous permet de réussir le premier défi optionnel.



Une fois votre forfait accompli, actionnez l'élévateur près du chariot de foin pour monter sur le balcon supérieur.



Depuis le cimetière, avancez jusqu'à l'entrée des égouts située au sud-est de la cathédrale (veillez à rester à l'écart du groupe d'Extrémistes que vous croisez en chemin). Descendez l'échelle, puis suivez le tunnel avant de franchir l'ouverture sur votre gauche. Montez les marches et actionnez le bouton sur la paroi avec **Ⓞ/Ⓟ** pour ouvrir une porte en haut de l'escalier suivant ; pénétrez dans la cathédrale par cette entrée secrète en prenant soin d'activer le mode Discrétion.



Les défis deviennent opérationnels quand vous entrez dans Notre-Dame. Vous devez échapper à la vigilance de plusieurs soldats pour accéder à votre objectif (marqué par un « **Ⓞ13** » sur la mini-carte). L'un d'entre eux effectue une courte ronde près de votre position de départ : dès qu'il se retourne, glissez-vous dans son dos comme indiqué sur l'image. Notez qu'il est possible de commettre ici un assassinat depuis une cachette, mais deux autres opportunités se présenteront sous peu.



Approchez-vous du vitrail sur votre droite et déverrouillez la fenêtre à l'aide des clés que vous avez récupérées au début de la mission (vous pouvez également crocheter la serrure à condition de maîtriser une compétence de type « Serrurier »). Une fois à l'extérieur, traversez la rue en marchant sur les cordes et éloignez-vous par les toits.



Lorsque vous reprenez le contrôle d'Arno, avancez jusqu'au repère (🟢) en passant par les toits. Ne vous attardez pas en chemin : vous devez franchir le portail avant que le cercle de « balayage » ne se ferme sur votre position.



PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

SUPPLÉMENTS

INDEX

RÉTROSPECTIVE

PROLOGUE

SÉQUENCE 01

SÉQUENCE 02

SÉQUENCE 03

PASSERELLE : PARIS 1898

SÉQUENCE 04

SÉQUENCE 05

SÉQUENCE 06

SÉQUENCE 07

PASSERELLE : PARIS 1944

SÉQUENCE 08

SÉQUENCE 09

SÉQUENCE 10

SÉQUENCE 11

PASSERELLE : PARIS 1394

SÉQUENCE 12

PASSERELLE : PARIS 1898



01 Avancez jusqu'au carrefour et engouffrez-vous dans le métro dont l'entrée se trouve sur votre gauche, près du café à l'angle du bâtiment. Le décor autour de vous menaçant de s'effondrer, ne perdez pas trop de temps à admirer la vue sur la tour Eiffel.



02 Une fois sur le quai, traversez la voie ferrée et escaladez l'échelle sur la plateforme opposée.



03 Suivez le seul chemin disponible jusqu'à atteindre une nouvelle voie ferrée ; après le passage du train, franchissez la grille de l'autre côté des rails (voir l'image) et escaladez le mur au bout du passage.



04 Une fois au niveau supérieur, tournez à droite et suivez le chemin montré sur l'image. Avancez sur le parcours de course libre jusqu'à ce qu'une scène se déclenche ; à son issue, vous devez échapper à un train lancé à toute vapeur dans votre direction – forcez droit devant en évitant à l'aide de **○**/**ⓑ** les obstacles dressés sur votre chemin.



05 Après la séquence du train, franchissez la porte et actionnez l'élévateur pour remonter à la surface. De violentes rafales de vent projettent des débris dans le tunnel que vous devez traverser : avancez jusqu'à la sortie en prenant soin de vous mettre à couvert derrière les éléments du décor chaque fois que les bourrasques se déchaînent.



06 Profitez d'une accalmie pour atteindre la grue, puis élevez-vous sur l'échafaudage bâti autour de la statue de la Liberté. À ce stade, le vent ne représente plus une réelle menace : escaladez l'échafaudage dans le sens des aiguilles d'une montre, puis attrapez la corde au bout du parcours pour être propulsé dans le portail de sortie.



PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

SUPPLÉMENTS

INDEX

RÉTROSPECTIVE

PROLOGUE

SEQUENCE 01

SEQUENCE 02

SEQUENCE 03

PASSERELLE : PARIS 1898

SEQUENCE 04

SEQUENCE 05

SEQUENCE 06

SEQUENCE 07

PASSERELLE : PARIS 1944

SEQUENCE 08

SEQUENCE 09

SEQUENCE 10

SEQUENCE 11

PASSERELLE : PARIS 1394

SEQUENCE 12





MISSIONS COOP

Les missions en coopération sont très ouvertes et peuvent à ce titre être abordées d'une multitude de façons différentes, chaque approche présentant ses propres avantages. À cela se rajoute le fait qu'elles se jouent à plusieurs, le comportement des autres participants n'étant pas forcément prévisible. Du coup, plutôt que de vous offrir un cheminement contraignant et pas toujours évident à suivre en groupe, les pages suivantes vous proposent des angles d'approche et des stratégies faciles à mettre en œuvre pour faciliter la tâche de toute équipe d'Assassins un tant soit peu organisée.

Si vous avez besoin de plus d'informations sur les fonctionnalités ou pièces d'équipement évoqués dans les paragraphes suivants, n'hésitez pas à vous référer au chapitre Analyses & Tactiques.

DES TÊTES VONT TOMBER

Disponibilité :	Séquence 03
Joueurs :	jusqu'à 2
Difficulté :	◆◆◆◆◆
Récompenses :	Pantalon de rôdeur, Ceinture médiévale, Manteau ajusté de mousquetaire
Objets de point Sync :	Voir page 192



Votre premier objectif est de vous emparer de la clé que porte le directeur de la prison du Grand Châtelet. Depuis votre point de départ, montez sur le toit en position **A** en escaladant la tour.



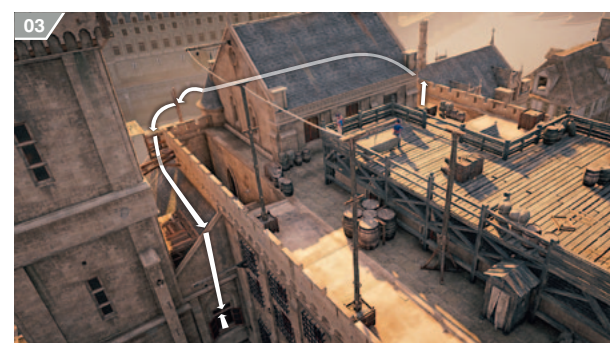
À votre arrivée, votre cible entame un parcours qui la conduit à l'étage inférieur avant de la ramener sur le toit. Plusieurs soldats surveillent le secteur : n'hésitez pas à éliminer discrètement les plus proches d'entre eux avec des armes distance. Pour ne pas attirer l'attention des gardes alentour, longez le rempart jusqu'au point **B**. Dès que le directeur descend l'escalier, hissez-vous sur la muraille et frappez-le depuis les airs, avant de récupérer la clé sur sa dépouille. (Vous pouvez également tenter de lui faire les poches en lui emboitant le pas, mais c'est à vos risques et périls.)



Avancez jusqu'au repère au sud-est pour entamer la seconde phase de la mission. Vous devez localiser et exécuter trois Templiers qui se cachent parmi la foule, en vous méfiant des Extrémistes et des soldats qui rôdent dans le secteur. L'image ci-dessus montre les endroits où vous avez le plus de chances de trouver vos cibles ; n'oubliez pas d'activer la Vision d'aigle pour faciliter vos recherches.



Au moment où le troisième Templier tombe à terre, les agents de la Confrérie lancent une attaque-surprise dont profite Paton pour s'enfuir en direction du nord-est. Suivez les repères jusqu'au cimetière (un secteur dans lequel les soldats sont légion), puis approchez-vous du bâtiment situé à l'extrémité sud de la zone interdite ; après avoir vérifié que la voie est libre, montez sur le toit en escaladant l'échafaudage comme indiqué sur l'image.



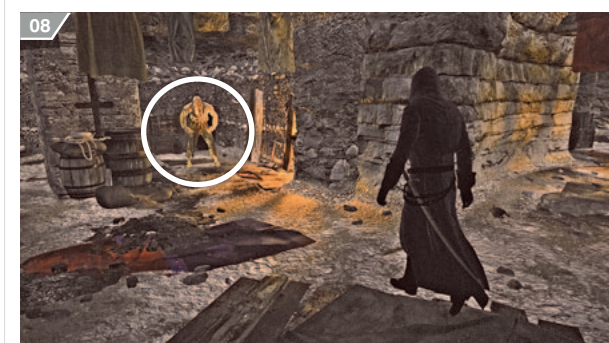
Votre prochaine tâche est de récupérer le carnet de Paton. Le chemin le plus direct vers votre objectif est celui indiqué sur l'image : longez la façade sud jusqu'à la fenêtre ouverte près de la tour carrée. Si vous jouez à deux, un Assassin peut directement se rendre à cet endroit tandis que l'autre s'occupe de régler son compte au directeur.



Après avoir vérifié que la voie est libre à l'aide de la Vision d'aigle, passez par la fenêtre et éliminez les soldats qui occupent la salle en utilisant les Lames fantômes ou la fonctionnalité de la dernière position connue. Le coffre renfermant le carnet repose au bout du couloir, à gauche ; débarrassez-vous de la sentinelle qui le surveille, puis emparez-vous de son contenu avant de sortir du bâtiment en rebroussant chemin.



Avancez de l'autre côté du toit et descendez le long de la façade jusqu'à la poutre, avant de vous débarrasser des deux sentinelles avec des Lames fantômes ou un double assassinat aérien. Franchissez l'arche puis tournez à droite pour plonger dans les catacombes.



Après avoir crochété la porte si nécessaire, engagez-vous dans le couloir avant de tourner à droite à la première intersection ; prenez à nouveau à droite au niveau de l'embranchement suivant et parlez à Paton afin de mettre un terme à la mission.



PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

SUPPLÉMENTS

INDEX

MISSIONS COOP

MISSIONS VOI

RÉCITS PARISIENS

CAFÉ-THÉÂTRE

MISSIONS DE CLUB

MISSIONS COMPANION APP

ÉVÉNEMENTS PUBLICS

FAILLES HELIX

MEURTRES À RÉSOUDRE

ÉNIGMES DE NOSTRADAMUS

CARTES ET OBJETS

Les Récits parisiens sont de courtes missions accessibles à n'importe quel moment dans des secteurs spécifiques de la ville. Le montant de la prime que vous recevez à l'issue de chaque mission dépend de la difficulté de la tâche. La plupart de ces objectifs sont disponibles dès la Séquence 02, mais il est préférable d'attendre qu'Arno ait fait l'acquisition des Lames fantômes et des Lames furie au début de la Séquence 04 pour les mener à bien ; vous devriez même patienter jusqu'au début de la Séquence 10 (stade auquel vous avez accès à la totalité des compétences et améliorations d'équipement) avant de participer aux missions les plus difficiles.

Notez que cette section classe les Récits parisiens dans le même ordre que celui du menu de Suivi de progression.

INDEX DES MISSIONS

Icone	Mission	Page	Icone	Mission	Page
01	Sombres personnages	132	26	Les carmélites	138
02	Le secret de Flamel : les moines	132	27	Arrêtez les presses !	139
03	Le secret de Flamel : Denis Molinier	132	28	Encyclopédie Diderot	139
04	Le secret de Flamel : l'élixir de vie	133	29	Du désir pour Désirée	139
05	Masques en rade	133	30	Le désarroi de Désirée	139
06	Triste cire	133	31	Le délice de Désirée	139
07	Rat d'égout	133	32	Les bijoux de la couronne de France	139
08	À la lanterne !	134	33	Sous le manteau	140
09	Le roi de l'évasion	134	34	Magot suisse	140
10	Couper court à la critique	134	35	Vice et vers	141
11	Côté courtisane	135	36	Des armes pour le peuple	141
12	Fontaine, je ne boirai...	135	37	Mission "d'escorte"	141
13	Mon royaume pour une croupe	135	38	Les constellations de Cassini	142
14	Le sursis de Sade	135	39	La méthode Condorcet	142
15	Chantage sadique	135	40	Promenade romantique	142
16	Le culte de Baphomet	136	41	Avertir Murat	142
17	Le rituel de Baphomet	136	42	Chappe de silence	143
18	La Bande noire	136	43	Précieuse correspondance	143
19	Iscaariotte le Géant	136	44	Construction d'un "rasoir"	144
20	La guillotine en tête d'affiche	137	45	Coup de feu	144
21	Pour une poignée de duellistes	137	46	Marianne regagne son foyer	144
22	L'alliance de la Rose écarlate	137	47	Le petit prince	144
23	Le retour de la Rose écarlate	137	48	Tortue, ours, serpent, papier, ciseaux	145
24	Crépuscule écarlate	138	49	Drôle de trame	145
25	Le garçon volant	138	50	Les mémoires de Cartouche	145





01 SOMBRES PERSONNAGES

Emplacement : Ile de la Cité

Disponibilité : Terminer la Mémoire 01 de la Séquence 02

Difficulté : ◆◆◆◆◆

Cheminement : Lors de cette mission, vous devez arpenter les rues de Paris et éliminer une à une les cibles désignées à votre vindicte. Chaque fois que votre alliée s'arrête, identifiez votre proie à l'aide de la Vision d'aigle (gueztez les individus entourés d'un halo jaune) avant de passer à l'offensive.

- Le fermier se trouve au sud de votre position. Vous pouvez l'éliminer à distance avec les Lames fantômes, après avoir vérifié qu'aucun adversaire potentiel ne regarde dans votre direction.
- Le soldat est situé sur une petite place bondée, où il est en général engagé dans un combat avec d'autres individus. Approchez-vous discrètement dans son dos et frappez-le par surprise.
- Le juriste se terre dans une maison sur votre gauche. Entrez dans le bâtiment puis assassinez votre cible par derrière.
- Le bandit se trouve dans une petite cour, à quelques pas au nord-ouest de l'endroit où Lenormand s'est immobilisée. Après avoir éliminé l'Extrémiste en faction dans la ruelle, approchez-vous discrètement de votre cible en vue de l'assassiner.

02 LE SECRET DE FLAMEL : LES MOINES

Emplacement : Ile de la Cité

Disponibilité : Terminer « Sombres personnages »

Difficulté : ◆◆◆◆◆

Cheminement : Après avoir accepté la quête, suivez le repère jusqu'à Notre-Dame. Les membres du culte se trouvent à l'intérieur de la cathédrale : vous pourrez facilement les identifier depuis la foule au centre de la zone d'enquête en activant la Vision d'aigle. Le mécanisme est détenu par l'individu qui marche dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Si vous êtes prêt à patienter une minute ou deux, vous aurez l'occasion de lui voler son bien au moment où il passe près de vous en même temps qu'il traverse la foule ; en procédant ainsi, vous échapperez à la vigilance des deux Extrémistes qui patrouillent dans le secteur. Une fois que vous avez pris possession de la pièce, retournez auprès de Lenormand.

03 LE SECRET DE FLAMEL : DENIS MOLINIER

Emplacement : Ile de la Cité

Disponibilité : Terminer « Le secret de Flamel : les moines »

Difficulté : ◆◆◆◆◆

Cheminement : Parlez à Lenormand et avancez jusqu'au repère. La demeure de Molinier se trouve dans une zone interdite, au sud du point d'observation de l'Ile Saint-Louis. Grimpez sur le toit en suivant le chemin dessiné sur l'image, puis entrez dans la maison en passant par la fenêtre (🔑) ; après avoir éliminé l'Extrémiste qui vous barre la route, montez au dernier étage et examinez le coffre qui repose près de l'ouverture. L'objectif suivant est de récupérer la clé du coffre : le Templier qui la détient se promène dans les deux cours du manoir (il apparaît en jaune à travers le spectre de la Vision d'aigle). La plupart des Extrémistes vous tournant le dos, vous pouvez faire les poches de votre cible depuis la foule, ou la neutraliser depuis une cachette. Servez-vous de la clé pour ouvrir le coffre, puis retournez auprès de Lenormand.



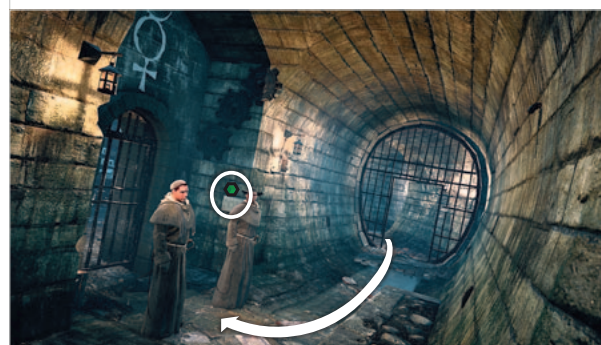
04 LE SECRET DE FLAMEL : L'ÉLIXIR DE VIE

Emplacement : Ile de la Cité

Disponibilité : Terminer « Le secret de Flamel : Denis Molinier »

Difficulté : ◆◆◆◆◆

Cheminement : Une large zone de recherche apparaît autour de Notre-Dame une fois que vous avez interagi avec Lenormand. Descendez dans les égouts via l'entrée située au sud-est de la cathédrale (voir page 37), puis avancez jusqu'à la porte du laboratoire (🔑) – contournez le groupe de moines que vous rencontrez en chemin en passant de l'autre côté du mur qui coupe le passage en deux. Après avoir neutralisé les deux gardiens en robe de bure, actionnez l'interrupteur et pénétrez dans la salle secrète ; récupérez l'élixir de Flamel (révélé par la Vision d'aigle), puis retournez auprès de Lenormand pour terminer la quête.



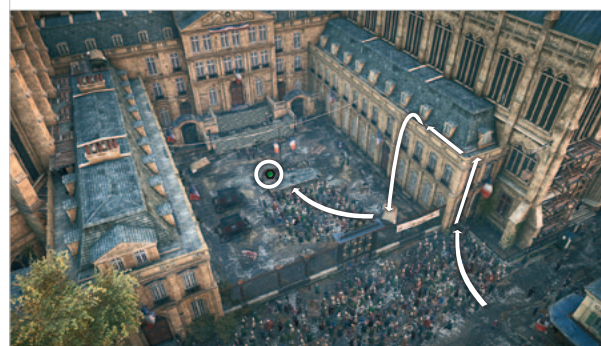
05 MASQUES EN RADE

Emplacement : Ile de la Cité

Disponibilité : Terminer la Mémoire 01 de la Séquence 02

Difficulté : ◆◆◆◆◆

Cheminement : Parlez à Madame Tussaud pour lancer la quête, puis dialoguez avec ses trois assistantes dans la maison. Avancez ensuite vers les repères à l'ouest, avant de plonger depuis le toit dans le chariot de foin situé dans l'angle de la cour (🔑). Parmi tous les objectifs disponibles, seul celui entouré sur l'image vous intéresse : approchez-vous de l'estrade en vous mêlant à la foule, puis utilisez la compétence Déguisement ou une Bombe fumigène pour vous protéger contre les regards indiscrets pendant que vous récupérez la tête. Sortez de la cour en revenant sur vos pas, puis visitez coup sur coup les deux prochaines zones d'enquête, dans lesquelles vous devez voler des documents à une cible marquée – les soldats brillant par leur discrétion, vous n'aurez aucun mal à commettre vos larcins. Rendez-vous ensuite dans la zone d'enquête apparue à l'intérieur de la Conciergerie : pénétrez dans le bâtiment en passant par une fenêtre de l'étage supérieur, puis neutralisez le garde qui vous tourne le dos en bas des marches avant de fouiller les deux coffres. Retournez enfin auprès de Madame Tussaud pour mettre un terme à la mission.



06 TRISTE CIRE

Emplacement : Ile de la Cité

Disponibilité : Terminer « Masques en rade »

Difficulté : ◆◆◆◆◆

Cheminement : Après avoir parlé à Madame Tussaud, vous devez vous introduire dans sa boutique, au nord de votre position. Escaladez la façade sans vous préoccuper des trois Extrémistes postés au rez-de-chaussée, et entrez par le petit balcon avant d'examiner la lettre dont l'emplacement est révélé par la Vision d'aigle. Identifiez de la même manière Jean Lessard dans la zone d'enquête située au sud-ouest ; suivez votre cible jusque dans la cour voisine en vous mêlant à la foule, puis éliminez-le discrètement avant de prendre la fuite (🔑).



07 RAT D'ÉGOUT

Emplacement : Ventre de Paris, Halles

Disponibilité : Terminer la Mémoire 01 de la Séquence 02

Difficulté : ◆◆◆◆◆

Cheminement : Après avoir lancé la mission (la personne qui vous la confie vous attend sur les toits), vous devez vous rendre dans les souterrains de la ville. Une longue route semée d'embûches vous sépare de votre cible si vous descendez via l'accès situé au sud de votre position de départ. Le plus court chemin jusqu'à Rotondo passe par l'entrée ouest des égouts (🔑) – en empruntant ce passage, vous aurez la possibilité de le frapper avec une Lame fantôme sans avoir à affronter les gardes qui occupent les tunnels. Une fois que vous avez accompli votre forfait, faites demi-tour et prenez la fuite pour valider la fin de la mission.



- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- QUÊTES ANNEXES
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLÉMENTS
- INDEX
- MISSIONS COOP
- MISSIONS VOI
- RÉCITS PARISIENS
- CAFÉ-THÉÂTRE
- MISSIONS DE CLUB
- MISSIONS COMPANION APP
- ÉVÈNEMENTS PUBLICS
- FAILLES HELIX
- MEURTRES À RÉSOUDRE
- ÉNIGMES DE NOSTRADAMUS
- CARTES ET OBJETS

Vous avez la possibilité de rénover un café (ou « club de réunion ») dans chacun des sept quartiers de Paris, ces opérations ayant pour effet d'augmenter les revenus générés par le café-théâtre. Chaque café que vous avez restauré vous donne accès à deux ou trois missions spécifiques ; une fois que vous les avez accomplies, le nombre d'Extrémistes qui rôdent dans les secteurs concernés diminue.

Attendez d'avoir fait l'acquisition des Lames fantômes et furie au début de la Séquence 04 avant de mener à bien ces missions – pour les plus difficiles d'entre elles, vous devriez même patienter jusqu'à la Séquence 10, stade auquel vous avez accès à la totalité des compétences et améliorations d'équipement offertes par le jeu.

Pour plus de commodité, notez que cette section classe les missions des clubs dans le même ordre que celui du menu de Suivi de progression.

Vous trouverez une présentation complète des fonctionnalités liées aux clubs de réunion dans le chapitre Analyses & Tactiques (voir page 238).

INDEX DES MISSIONS

Café/Club	Mission	Page
Ile de la Cité	Têtes de pont	149
	La missive de Marat	149
Ventre de Paris	Qu'ils brotent de l'herbe	149
	Le grain sur un toit brûlant	149
	Provision d'otages	150
Le Quartier Latin	Café Procope	150
	L'héritage de Roux	150
	Égyptologue de terrain	151
Le Marais	La toile de l'art est niée	151
	Sortie théâtrale	151
	Bourrasque au couvent	152
La Bièvre	Flexion, extorsion	152
	Chat-huant Chouan	152
	Les obsèques de Bara	153
Le Louvre	Le châtimement d'un agitateur	153
	Le cabinet noir	153
	Trahison d'une reine	154
Les Invalides	Cinq-cents	154
	Livraison en main sale	155
	Un arrière-goût de cendres	155



ILE DE LA CITÉ

TÊTES DE PONT

Disponibilité : Rénover le café de l'île de la Cité

Difficulté : ◆◆◆◆◆

Cheminement : Lors de cette mission, vous devez éliminer quatre cibles qui se trouvent chacune sur un pont de l'île de la Cité.

- **Pont sud :** Éliminez à distance les Extrémistes qui patrouillent sur le pont avant de pénétrer dans le bâtiment dans lequel se trouve le capitaine ; si vous maîtrisez la compétence Déguisement, utilisez-la pour vous approcher incognito de votre cible et assassinez-la avec la lame secrète.
- **Pont sud-ouest :** Dissimulez-vous parmi les civils et identifiez le capitaine avec la Vision d'aigle. Attendez que votre cible s'approche de votre position, puis éliminez-la en la visant à la tête avec une lame fantôme dès qu'elle a le dos tourné ; vous pouvez également la frapper au corps à corps après avoir commis un double assassinat aux dépens des deux Extrémistes qui vous barrent la route.
- **Pont nord-ouest :** Le capitaine et ses deux hommes de main se présentent de dos si vous vous approchez d'eux par le sud, en marchant sur le côté droit du pont ; frappez votre cible par derrière avec la lame secrète ou visiez-la à la tête avec une arme à distance.
- **Pont nord-est :** Le dernier capitaine effectue une courte ronde à l'extrémité nord du pont. Grimpez sur le toit du bâtiment voisin, puis plongez dans le chariot de foin situé sur le chemin qu'emprunte votre cible. Dès qu'elle passe devant vous en marchant vers le nord, emboîtez-lui le pas et frappez-la par derrière.

LA MISSIVE DE MARAT

Disponibilité : Rénover le café de l'île de la Cité

Difficulté : ◆◆◆◆◆

Cheminement : L'individu qui détient la lettre que vous convoitez se trouve dans le coin nord de la zone interdite. Grimpez sur le bâtiment situé à l'est du cimetière : attendez que la Brute s'éloigne, puis frappez votre cible depuis les airs avant de fouiller sa dépouille. Une fois que vous avez récupéré le document, remontez sur le toit en actionnant l'élévateur (E).

VENTRE DE PARIS

QU'ILS BROTENT DE L'HERBE

Disponibilité : Rénover le café du Ventre de Paris

Difficulté : ◆◆◆◆◆

Cheminement : Suivez le repère vers l'est jusqu'à la zone interdite, dans laquelle vous devez vous infiltrer pour éliminer six cibles au total (E).

A & E : Déverrouillez la porte à la lisière de la zone interdite et frappez votre cible par derrière après avoir vérifié à l'aide de la Vision d'aigle qu'aucun Extrémiste ne rôde dans les parages.

B : Approchez-vous de votre cible en vous mêlant à la foule ; éliminez-la à distance depuis votre cachette, ou ruez-vous sur elle pour la poignarder. Si vous êtes repéré, dissimulez-vous parmi les citoyens rassemblés à l'ouest de votre position.

C : Avancez vers votre cible en vous cachant dans la foule et frappez-la à distance avec les Lames fantômes lorsque ses alliés regardent ailleurs.

D & F : Entrez dans le bâtiment où se trouve votre cible en passant par le balcon, et éliminez-la à distance depuis le haut de l'escalier qui mène au rez-de-chaussée.



LE GRAIN SUR UN TOIT BRÛLANT

Disponibilité : Rénover le café du Ventre de Paris

Difficulté : ◆◆◆◆◆

Cheminement : Lors de cette mission, vous devez éliminer quatre cibles qui se terrent dans autant de zones d'enquêtes à l'est de votre position (E).

A : Grimpez sur le toit en escaladant la façade est du bâtiment, puis avancez dans le dos de votre cible avant de lui régler son compte.

B : Le lieutenant est posté devant une fenêtre au dernier étage du bâtiment. Vous avez la possibilité de le mettre en joue depuis l'autre côté de la rue en positionnant Arno à l'endroit marqué par une croix ; une autre option est de s'infiltrer dans la maison en passant par la fenêtre en question avant de poignarder la cible quand elle a le dos tourné.

C : Votre cible se tient sur le toit de ce bâtiment ; après avoir vérifié avec la Vision d'aigle qu'elle regarde ailleurs, éliminez-la depuis un bas de pente en la visant à la tête avec une Lame fantôme. Ne grimpez pas directement jusqu'à elle, au risque de vous faire repérer par la Brute qui patrouille dans les parages.

D : Infiltré dans le bâtiment depuis le balcon du premier étage. Après vous être assuré que la voie est libre, entrez dans la pièce et dissimulez-vous dans la cachette ou parmi les citoyens ; attendez que votre cible vienne jusqu'à vous avant de l'assassiner.



- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- QUÊTES ANNEXES
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLÉMENTS
- INDEX
- MISSIONS COOP
- MISSIONS VOI
- RÉCITS PARISIENS
- CAFÉ-THÉÂTRE
- MISSIONS DE CLUB
- MISSIONS COMPANION APP
- ÉVÉNEMENTS PUBLICS
- FAILLES HELIX
- MEURTRES À RÉSOUDRE
- ÉNIGMES DE NOSTRADAMUS
- CARTES ET OBJETS



A SATURNUS / CONSTELLATIO N°3



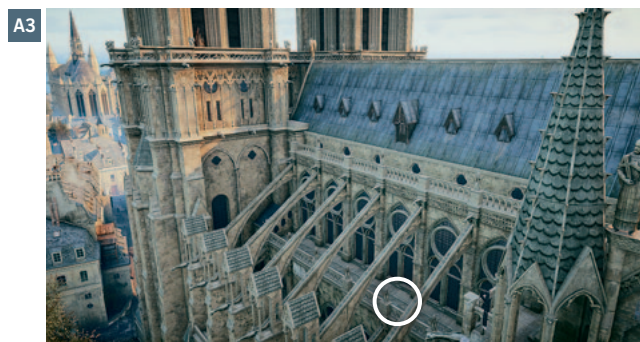
A1
Enigme
*Entre Justice et Loi
Deux lames acérées d'argent
Battent les douzaines justement
Pour monarques et manants.*

Solution
Le symbole se trouve sur l'horloge du palais de la Cité. Flanquée de deux statuettes représentant la Justice et la Loi, l'horloge est dotée de deux aiguilles (les « deux lames ») qui indiquent l'heure (« Battent les douzaines »).



A2
Enigme
*Elle se laisse envelopper par la lumière des 24 rayons
Grâce silencieuse drapée de pierre sacrée
Dame à la Rose, les échos du parvis te parviennent-ils ?
Cherchez la Rose. Cherchez la Femme.
Cherchez l'Occident.*

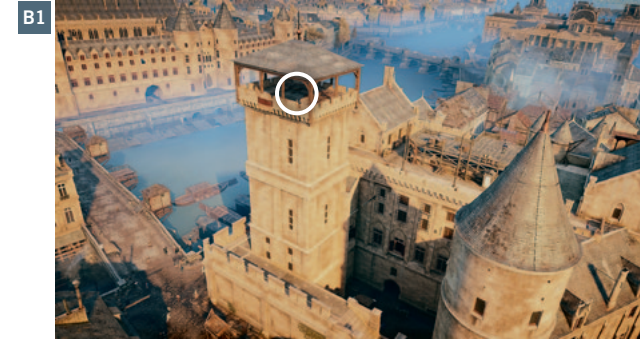
Solution
La « Dame à la Rose » désigne la cathédrale Notre-Dame, dont les façades sont ornées de plusieurs vitraux en rosace. Le symbole se trouve sur la rose ouest (« Cherchez l'Occident »), au niveau de la statue de la Vierge (« Cherchez la Femme »).



A3
Enigme
*Dame aux flans de pierre, près des flots,
Des clochers au transept je compte cinq.
Cinq arcs. Cinq œils. Cinq chimères.
Car, au bout du compte, se trouve l'infini.*

Solution
Le dernier symbole se trouve sur la façade sud de Notre-Dame (la « Dame aux flans de pierre » qui se dresse « près des flots », autrement dit près de la Seine), plus précisément sur la galerie supérieure, au niveau du cinquième arc-boutant en partant des clochers ; la phrase « cinq œils. Cinq chimères » fait référence aux gargouilles.

B LEO / ASTRI N°4



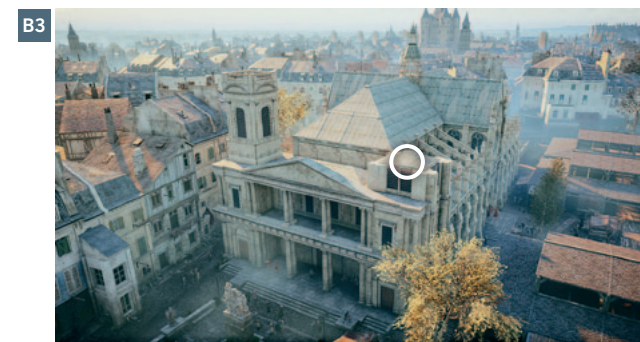
B1
Enigme
*Au-dessus des ombres
Du bastion d'autrefois,
La sentinelle carrée veille en silence.
Le 9e mois verse le sang.*

Solution
Le « bastion d'autrefois » désigne le Grand Châtelet, un édifice situé au sud-ouest de votre position de départ. Le glyphe se trouve au sommet du mirador (la « sentinelle carrée »). Notez que la phrase « Le 9e mois verse le sang » fait référence au massacre des prisonniers du Châtelet commis par des émeutiers en septembre 1792.



B2
Enigme
*Les martyrs d'Hérode,
Dans leur temple intemporel,
Hantent les pierres de l'alchimiste,
Par leur danse silencieuse et macabre.*

Solution
Le « temple intemporel » désigne le cimetière des Innocents au nord du Grand Châtelet (l'église dont il tire son nom était dédiée aux Saints Innocents, des enfants de Judée massacrés sur ordre du roi Hérode). Le symbole se trouve dans la galerie sud (dont la construction fut financée par Nicolas Flamel, le célèbre alchimiste), sur une fresque dont le motif est une danse macabre.



B3
Enigme
*Dans le ventre du monde,
Le saint du cerf sacré
Attend que sa main australe
Atteigne les cieux divins.*

Solution
« Le saint du cerf sacré » désigne Saint Eustache, un martyr de l'église catholique représenté avec un cerf portant un crucifix entre les bois ; l'église qui lui est dédiée se dresse au cœur du quartier des Halles, dans le ventre de Paris. Le glyphe se trouve au sud-ouest de l'édifice (le mot « austral » signifiant sud), au sommet du clocher.

C CAPRICORN / VAPORIS N°6



C1
Enigme
*Les Notables érudits de ta façade
Sont pétrifiés par le sang des exécutions.
Un jour, tu frémiras du feu
Qui te dévorera les entrailles.*

Solution
Les « notables érudits » désignent les statues en pied qui ornent la façade de l'Hôtel de Ville ; ils font face à l'échafaud dressé sur le parvis de la mairie. La dernière phrase de l'énigme fait référence à l'incendie qui ravagea le bâtiment en 1871. Le symbole se trouve à la base du campanile qui surplombe le bâtiment principal.



C2
Enigme
*« Ah ! ça ira, ça ira, ça ira » résonnera,
Singulière lumière tu porteras,
Ténèbres plus ne dissiperas
Briser les cous préféreras.*

Solution
La solution à cette énigme se trouve dans l'angle de l'échafaud dressé sur le parvis de l'Hôtel de Ville : il s'agit de la lanterne, qui fait désormais office de potence. Le glyphe apparaît sur le sol, sous les pieds du pendu. La première phrase fait référence à un célèbre chant révolutionnaire.



C3
Enigme
*O Tour orpheline, qu'est devenu le reste ?
Début du voyage du pèlerin.
Des souvenirs hantent les chimères :
Poids de l'air pour l'un, alchimie pour l'autre.*

Solution
Le dernier symbole vous attend au sommet de la tour Saint-Jacques, à l'ouest. Cet édifice constitue le seul vestige d'une église détruite pendant la Révolution (ce qui fait d'elle une « Tour orpheline »). Pascal y aurait effectué des expériences sur la pesanteur, tandis que Nicolas Flamel fut enterré sur ce site.



Les cartes de cette section révèlent, quartier par quartier, l'emplacement de tous les objets à collectionner dans Assassin's Creed Unity. Pour chacun de ces objets, vous trouverez, en plus de sa représentation sur la carte, une brève description précisant comment l'atteindre.

RÉVÉLER LES OBJETS

Il existe trois méthodes pour dévoiler sur la carte du jeu la position des objets à collectionner :

- Le fait de se synchroniser avec l'environnement depuis les points d'observation révèle l'emplacement d'un certain nombre d'objets situés dans les secteurs correspondants.
- Chaque fois que vous passez près d'un objet au gré de vos pérégrinations dans Paris, il se matérialise sur la carte.
- L'utilisation de la Vision d'aigle permet également de révéler tout objet situé dans son rayon d'action, ce qui inclut les souterrains et l'intérieur des bâtiments.

Une fois acquise, la position d'un objet reste en principe retranscrite sur la carte du jeu jusqu'à ce que vous l'ayez récupéré.

LES CATÉGORIES D'OBJETS

Assassin's Creed Unity compte plusieurs catégories d'objets à collectionner :

- Coffres** : De nombreux coffres sont placés sous surveillance ; une fois que vous avez fait place nette, examinez-les pour récupérer l'argent qu'ils renferment. L'ouverture des coffres verrouillés (🔒) nécessite une séance de crochetage, la qualité de la récompense et la difficulté de l'opération augmentant avec la solidité du verrou (🔒🔒🔒) – pour accroître vos chances, vous devez maîtriser une compétence de crochetage d'un niveau équivalent à celui de la serrure (voir page 208). Les coffres liés à Assassin's Creed Initiates (📖) et au Companion App (📱) sont accessibles une fois que vous avez effectué les tâches nécessaires sur les plateformes en question – voir page 242.
- Points Sync** : Ces objets ne sont disponibles que dans le cadre des missions Coop ; chacun rapporte un point Sync, que vous pouvez dépenser dans le menu de Personnalisation pour acheter de nouvelles compétences.
- Cocardes** : Les cocardes flottent généralement en hauteur sur les toits de la ville. Vous débloquez un Succès/Trophée une fois que vous avez complété la collection de ces objets.
- Points Nomad** : Les points Nomad servent de ressources dans le Companion App Assassin's Creed Unity. Ils réapparaissent au même endroit toutes les 24 heures.
- Artefacts** : Chaque quartier de Paris dispose de son propre assortiment d'Artefacts ; vous débloquez une pièce d'équipement chaque fois que vous complétez un nouveau lot. Les Failles Helix abritent deux groupes d'Artefacts spécifiques, dont vous pouvez vous emparer une fois que vous avez accompli certaines tâches dans Assassin's Creed Initiates (📖) et dans le Companion App (📱) – voir à ce sujet la page 242.

ASTUCES POUR LA CHASSE AUX TRÉSORS

Les objets à collectionner dans Assassin's Creed Unity se comptent par centaines – vous avez donc du pain sur la planche si vous voulez tous les récupérer. Vous devriez toutefois attendre la Séquence 10 (stade auquel vous avez accès à la totalité des compétences d'Arno) avant de vous lancer dans une fouille minutieuse et méthodique de l'aire de jeu : certains trésors sont en effet placés sous bonne garde, et leur acquisition nécessite de posséder une solide expérience du combat ainsi qu'un équipement suffisamment perfectionné ; vous devez par ailleurs maîtriser des compétences de crochetage spécifiques pour ouvrir sans trop de peine les coffres verrouillés (voir page 208).

- Le **marqueur personnalisé** offre une aide plus que bienvenue quand vous essayez de mettre la main sur un trésor spécifique : grâce à lui, l'icône de l'objet en question reste affichée en permanence à l'écran, accompagné d'un nombre indiquant la distance qui vous sépare de votre objectif. Ce système vous permet notamment de savoir précisément à quelle altitude se trouve un objet que vous avez du mal à localiser – notez d'ailleurs que les icônes des objets situés à une hauteur différente de celle d'Arno apparaissent grisés sur la mini-carte. En cas de doute sur l'emplacement exact d'un trésor, placez un marqueur personnalisé sur son icône.
- La **carte du jeu** (qui s'ouvre à l'aide du pavé tactile sur PlayStation 4 et de la touche **RT** sur Xbox One) montre le plan de la ville en trois dimensions. Une fois que vous avez positionné un marqueur personnalisé sur l'icône d'un objet, vous pouvez changer d'angle de vue et augmenter le niveau de zoom afin de déterminer de façon plus précise son emplacement – une fonction très utile pour savoir exactement à quelle hauteur se trouve un trésor caché dans un bâtiment, par exemple.
- Avec le marqueur personnalisé, la **Vision d'aigle** est l'autre outil indispensable des chasseurs de trésors. Elle révèle tous les points d'intérêt à portée, même ceux situés au sous-sol des bâtiments ou derrière les murs. Utilisez cette compétence sans modération lorsque vous partez à la recherche de nouveaux objets.
- Si vous avez intérêt à attendre la fin du jeu avant de vous atteler à récupérer tous les objets du jeu de manière méthodique, cela ne signifie pas que vous

devez ignorer tous ceux que vous croisez en chemin. Au contraire, emparez-vous de chaque objet sur lequel vous tombez dans le cadre des missions principales et secondaires auxquelles vous participez. Vous empochez ainsi des sommes non-négligeables, tout en vous avançant dans cette chasse aux trésors de longue haleine.

- Les **coffres** sont sans doute les objets dont vous voudrez au plus vite compléter la collection compte tenu des richesses qu'ils contiennent. Attendez-vous toutefois à devoir obtenir de haute lutte le droit d'ouvrir certains d'entre eux... Lorsque vous approchez d'un coffre, prenez soin d'activer la Vision d'aigle pour identifier les éventuels Extrémistes qui se dressent sur votre route : tous les coffres rouges (ceux qui renferment les plus fortes récompenses pécuniaires) sont placés sous bonne garde, et de nombreux coffres non verrouillés sont eux aussi sous surveillance.
- Chaque fois que vous récupérez un objet, l'icône correspondant disparaît sur les cartes du jeu. Les cocardes et les artefacts dont vous vous êtes emparé restent visibles sur l'aire de jeu sous la forme d'une silhouette transparente ; les coffres que vous avez déjà fouillés restent à leur place sans changer d'apparence, mais vous ne pouvez plus interagir avec eux.
- Choisissez avec soin votre **équipement** lorsque vous partez à la chasse aux trésors. Si vous décidez par exemple de fouiller tous les coffres verrouillés dans un secteur donné, équipez-vous d'une ceinture qui augmente le nombre maximal de crochets que peut porter Arno. Si les trésors que vous convoitez se trouvent au cœur d'une zone interdite, enfillez un manteau qui vous aide à passer inaperçu. Dans tous les cas, les capuches améliorant les caractéristiques de la Vision d'aigle représentent un atout de taille. Vous en saurez plus sur l'équipement d'Arno en vous référant à la page 222.
- Les **Points Sync** s'obtiennent uniquement dans le cadre des missions Coop. La plupart de ces objets sont bien cachés : pour mettre toutes les chances de votre côté, partez à leur recherche au sein d'une équipe complète de deux ou quatre Assassins, si possible après avoir joué les missions correspondantes une première fois en vue de vous familiariser avec leur structure et l'environnement de jeu.



- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- QUÊTES ANNEXES
- ANALYSES & TACTIQUES
- SUPPLÉMENTS
- INDEX
- MISSIONS COOP
- MISSIONS VOL
- RÉCITS PARISIENS
- CAFÉ-THÉÂTRE
- MISSIONS DE CLUB
- MISSIONS COMPANION APP
- ÉVÈNEMENTS PUBLICS
- FAILLES HELIX
- MEURTRES À RÉSOUDRE
- ÉNIGMES DE NOSTRADAMUS
- CARTES ET OBJETS



COFFRES

Icone	Notes	Niveau du verrou
01	Dans un tunnel gardé par quatre extrémistes, avec deux accès depuis la berge.	—
02	Dans le passage accessible depuis la berge.	—
03	Dans une pièce du premier étage, accessible par une fenêtre sur la façade nord-ouest.	—
04	Accessible via l'une des deux ouvertures au nord de la berge, avec des Extrémistes à proximité.	—
05	Sur le toit.	—
06	Dans une pièce au premier étage ; passez par une trappe sur le toit.	—
07	Accessible via l'ouverture pratiquée dans la paroi à la fin de la Mémoire 01 de la Séquence 08 ; derrière une porte verrouillée (🔒).	—
08	Près de la porte arrière du bâtiment, avec trois Extrémistes à proximité.	—
09	Derrière un muret près des marches ; trois Extrémistes à proximité.	—
10	Sous terre, accessible via l'ouverture en forme d'arche ; tournez à gauche en bas des marches.	—
11	Descendez les marches sous la cocarde n°05, puis suivez le passage et ouvrez la porte verrouillée (🔒).	—
12	Au rez-de-chaussée de la maison, accessible par la fenêtre du premier étage ; trois Extrémistes répartis sur les deux niveaux.	—
13	Dans le jardin, gardé par trois Extrémistes.	—
14	Sous terre, accessible depuis la berge au sud. Au niveau de la première jonction, glissez-vous sous la grille recouverte de végétation.	—
15	Passez par la fenêtre du second étage ; derrière une porte verrouillée (🔒).	—
16	Sous terre, accessible via l'entrée située sous la cocarde n°16 ; gardé par une poignée d'Extrémistes.	—
17	Au premier étage d'une maison gardée par quatre Extrémistes (deux devant l'entrée principale et deux au premier étage).	—
18	Derrière une porte verrouillée (🔒), dans un bâtiment occupé par des Extrémistes.	—
19	Au premier étage du bâtiment, sous un escalier.	—
20	Près d'une calèche ; quatre Extrémistes à proximité.	—
21	Dans une pièce du premier étage.	—
22	Sous terre, accessible via les marches au nord. Prenez à droite à chaque embranchement.	—
23	Ouvrez la porte verrouillée (🔒) du côté sud du bâtiment ; trois Extrémistes près de l'entrée et un autre à l'intérieur.	—
24	Sur le toit en terrasse au-dessus de l'arche.	—
25	Au rez-de-chaussée du bâtiment, derrière une porte verrouillée (🔒). Passez par une fenêtre du premier étage.	—
26	Au troisième étage du bâtiment occupé par plusieurs Extrémistes ; derrière une porte verrouillée (🔒).	—
27	Au premier étage du bâtiment, gardé par des Extrémistes.	—
28	À droite de l'entrée de la brasserie, gardé par plusieurs Extrémistes.	—
29	Au second étage du bâtiment, accessible via une fenêtre du premier étage.	—
30	Sous terre, accessible via les marches à l'ouest ; trois Extrémistes sur le chemin.	—
31	Dans une cour murée ; gardé par cinq Extrémistes.	—
32	Sur le toit.	—
33	Sur le toit.	—
34	Au rez-de-chaussée du bâtiment, avec pour seul accès une trappe sur le toit. Quatre Extrémistes à l'intérieur.	—
35	Au rez-de-chaussée, juste derrière la porte bleue.	—
36	Dans une cour murée ; gardé par deux Extrémistes.	—
37	Par terre, derrière le bâtiment ; gardé par quatre Extrémistes.	—
38	Au premier étage d'un bâtiment gardé par plusieurs Extrémistes.	—
39	Sur le toit.	—
40	Derrière la maison, gardé par quatre Extrémistes.	—

COFFRES INITIATE & NOMAD

Icone	Notes
41	À droite des doubles portes.
42	Près du mur, entre des tonneaux.
43	Près d'un étal de marchandises.
44	Près d'une haie dans le jardin.
45	Derrière la statue.
46	Au niveau du sol, placé bien en vue.

ARTEFACTS

Icone	Notes
01	Au premier étage du bâtiment.
02	Au second étage du bâtiment.
03	Au second étage du bâtiment.
04	Sur la porte près de la fontaine.
05	Au rez-de-chaussée, à droite de la cheminée.

COCARDES

Icone	Notes
01	Sous terre, accessible via l'échelle au nord-ouest.
02	À gauche dans l'entrée des égouts située sur la berge.
03	Sautez depuis la corde sur la barrière en contrebass.
04	Sous terre. Avancez jusqu'à la porte verrouillée en vous conformant aux instructions du coffre n°07, puis suivez le seul chemin.
05	Juste au-dessus d'une corde accrochée entre deux arbres.
06	Sautez depuis le haut de l'arbre vers le mur en contrebass.
07	Effectuez un saut de la foi depuis le toit voisin.
08	Entre une fenêtre ouverte et la branche d'un arbre.
09	Au-dessus de la statue.
10	Au-dessus de la corde.
11	Au milieu des branches en haut d'un arbre.
12	Sautez depuis le haut de l'arbre.
13	Entre les deux bâtiments, près des poutres.
14	Devant une fenêtre ronde juste en-dessous du sommet du toit.
15	Au-dessus de la flèche au sommet de la tour.

POINTS SYNC (« LE SACRIFICE DE DANTON »)

Icone	Notes
01	Dans les tunnels souterrains sous la place de la Concorde.
03	Au rez-de-chaussée du bâtiment.
05	À l'étage d'un bâtiment uniquement accessible via une porte verrouillée (🔒).

POINTS SYNC (« LA MACHINE INFERNALE »)

Icone	Notes
02	Sur le toit de l'Hôtel de Ville, à deux pas du point d'observation.
04	Dans les catacombes, derrière une porte verrouillée (🔒).
06	Au second étage du bâtiment.



PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

SUPPLÉMENTS

INDEX

MISSIONS COOP

MISSIONS VOI

RÉCITS PARISIENS

CAFÉ-THÉÂTRE

MISSIONS DE CLUB

MISSIONS COMPANION APP

ÉVÉNEMENTS PUBLICS

FAILLES HELIX

MEURTRES À RÉSOUDRE

ÉNIGMES DE NOSTRADAMUS

CARTES ET OBJETS

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 Unity. 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 dans Paris.

Deux types d'icônes sur la carte principale donnent accès aux déplacements rapides :

- Points d'observation synchronisés (▶▶)
- Cafés/Clubs de réunion rénovés (🏠)

Ouvrez la carte principale, puis sélectionnez un de ces icônes avant d'appuyer sur **Ⓢ/Ⓜ** pour afficher l'option de Déplacement rapide ; une fois que vous avez confirmé votre choix, Arno apparaît à l'endroit voulu après un bref temps de chargement.

Notez que vous pouvez retourner à tout moment à Versailles, le théâtre des premières Mémoires de la Séquence 01, en interagissant avec la calèche garée devant le café-théâtre.



LES COMPÉTENCES

Les compétences que vous débloquent en progressant dans l'aventure apparaissent dans le menu Personnalisation, où vous pouvez les acheter avec des points Sync (Δ). Vous recevez des points Sync en terminant les Mémoires principales et les missions Coop ; vous pouvez également en récupérer directement sur le terrain (sous la forme d'objets à ramasser) dans le cadre des missions Coop.

Il existe trois catégories de compétences : certaines procurent un bonus dont vous bénéficiez en permanence ; d'autres vous donnent accès à de nouvelles aptitudes (outils ou techniques de combat) ; enfin, les compétences dites « actives » confèrent un pouvoir spécifique aux effets temporaires.

Vous pouvez assigner une compétence active à la touche **Ⓢ** parmi Déguisement, Cache d'Assassin, Partage sensitif ou Soins collectifs. Rendez-vous pour cela dans le menu Personnalisation ➔ Dotation d'équipement ➔ Boosts et

compétences coop. Ces compétences sont particulièrement utiles dans le cadre des missions multijoueur, où leurs effets peuvent être partagés avec les autres membres de l'équipe.

Si vous ne savez pas par où commencer, voici dans l'ordre les compétences que nous vous conseillons d'acheter en priorité au fil de votre progression dans le jeu :

- Arme à distance
- Apprenti serrurier
- Frappe étourdissante
- Peau de sanglier
- Cache d'Assassin
- Double assassinat
- Double assassinat aérien
- Compagnon serrurier
- Peau de cuir bouilli
- Exécution au sol
- Bombes : gaz toxique
- Maître serrurier
- Peau de gargouille
- Lame fantôme améliorée
- Peau de fer

LISTE DES COMPÉTENCES

	Icone	Compétence	Description	Coût (Δ)	Disponibilité
Corps-à-corps		Frappe étourdissante	<ul style="list-style-type: none"> Une charge qui renverse la cible ou l'étourdit pendant quelques secondes. Vous pouvez tuer sur le coup un ennemi à qui vous venez d'infliger une Frappe étourdissante en effectuant un tir rapide avec une arme à distance, en particulier les lames fantômes. 	2	Terminer la Séquence 02
		Maître à l'arme longue	<ul style="list-style-type: none"> Donne accès aux attaques puissantes avec les armes longues (maintenez puis relâchez Ⓢ/Ⓜ). Les victimes de cette attaque tombent à la renverse, ce qui vous donne l'opportunité de les achever avec une Exécution au sol. 	4	Terminer la Séquence 05
		Maître à l'arme lourde	<ul style="list-style-type: none"> Donne accès aux attaques puissantes avec les armes lourdes (maintenez puis relâchez Ⓢ/Ⓜ). Les ennemis ne peuvent pas parer cette attaque, qui leur inflige de lourds dégâts. 	4	Terminer la Séquence 05
		Maître à l'arme à une main	<ul style="list-style-type: none"> Donne accès aux attaques puissantes avec les armes à une main (maintenez puis relâchez Ⓢ/Ⓜ). Les ennemis capables de parer vos assauts standard ne peuvent rien contre cette technique ; vous mettez votre cible à votre merci en enchaînant des combos de deux coups avec une Attaque puissante – une stratégie qui fonctionne à merveille contre les Brutes. 	4	Terminer la Séquence 05
		Exécution au sol	<ul style="list-style-type: none"> Permet de terrasser instantanément les ennemis tombés au sol. Vous pouvez renverser vos adversaires (et créer des opportunités d'exécution) en enchaînant une Parade parfaite avec une Frappe étourdissante, ou en réalisant des Attaques puissantes avec une arme longue ou lourde. Les Traqueurs et les Officiers sont capables d'effectuer une roulade pour échapper à une tentative d'exécution. 	8	Terminer la Séquence 09
Portée		Arme à distance	<ul style="list-style-type: none"> Arno peut utiliser les armes à feu. Les tirs de Pistolet sont mortels si la cible est touchée à la tête, mais la déflagration est susceptible d'alerter les ennemis alentour. À partir de la Séquence 04, privilégiez les Lames fantômes dans le cadre des opérations d'infiltration. En général, une cible que vous venez de neutraliser avec une Frappe étourdissante meurt sur le coup si elle est atteinte par un tir rapide. 	1	Terminer la Séquence 02
		Cache d'Assassin	<ul style="list-style-type: none"> Permet de renouveler les réserves de munitions et d'objets (balles de pistolet, lames fantômes, bombes fumigènes et étourdissantes, pétards, bourses et crochets). Appuyez sur Ⓢ pour activer cette compétence. 	10	Terminer la Séquence 02
		Bombes : bourse	<ul style="list-style-type: none"> Arno peut lancer des bourses pour provoquer un attroupement de citoyens. Il est possible de se dissimuler parmi les civils regroupés autour des pièces (voir page 219). 	2	Terminer la Séquence 02
		Bombes : bombes étourdissantes	<ul style="list-style-type: none"> Arno peut lancer des Grenades étourdissantes. Les adversaires situés dans le rayon d'action de l'explosion sont étourdis pendant cinq secondes (voir page 220). 	2	Terminer la Séquence 02
		Lame fantôme améliorée	<ul style="list-style-type: none"> Permet de lancer deux Lames fantômes d'affilée sans avoir besoin de recharger – vous pouvez donc éliminer en silence jusqu'à deux cibles coup sur coup lors des opérations d'infiltration. 	8	Terminer la Séquence 09
		Bombes : gaz toxique	<ul style="list-style-type: none"> Donne accès aux Bombes à gaz toxique. Les adversaires pris dans le rayon d'action de l'explosion perdent peu à peu de la vie (voir page 220) ; Arno n'étant pas immunisé contre les effets du gaz, veillez à ne pas pénétrer dans le nuage de fumée. 	8	Terminer la Séquence 09
		Partage sensitif	<ul style="list-style-type: none"> Permet de partager l'affichage de la Vision d'aigle avec ses alliés lors des missions en multijoueur. Appuyez sur Ⓢ pour l'activer. 	4	Terminer la Séquence 02
		Déguisement	<ul style="list-style-type: none"> Permet de prendre l'apparence de la cible sélectionnée (militaire ou civile) pendant un bref laps de temps. Appuyez sur Ⓢ pour l'activer. L'artifice cesse dès que vous effectuez des actions de type Profil actif ou que vous vous approchez trop près d'un ennemi. 	6	Terminer la Séquence 02
		Apprenti serrurier	<ul style="list-style-type: none"> Permet de crocheter les portes et les coffres verrouillés. Faites de l'acquisition de cette compétence un objectif prioritaire. 	2	Terminer la Séquence 02
		Compagnon serrurier	<ul style="list-style-type: none"> Améliore les capacités de crocheteage d'Arno. Lors des séances de crocheteage, la vitesse du curseur diminue et la taille de la zone sûre augmente. 	6	Apprenti serrurier ; Terminer la Séquence 05
Discretion		Maître serrurier	<ul style="list-style-type: none"> Améliore grandement les capacités de crocheteage d'Arno. Produit les mêmes effets que la compétence précédente, mais de façon encore plus marquée. 	9	Compagnon serrurier ; Terminer la Séquence 09
		Roulé-boulé	<ul style="list-style-type: none"> Permet de limiter les dégâts que vous subissez en cas de mauvaise chute. Appuyez sur Ⓢ/Ⓜ au moment où Arno atterrit pour effectuer une roulade. 	2	Terminer la Séquence 02
		Double assassinat aérien	<ul style="list-style-type: none"> Permet d'éliminer simultanément deux cibles rapprochées depuis les airs. Validez la commande d'assassinat dès que les deux cibles sont entourées d'un halo rouge. Cette technique est essentielle lors des opérations d'infiltration. 	4	Terminer la Séquence 05
		Double assassinat	<ul style="list-style-type: none"> Permet d'éliminer simultanément deux cibles se tenant côte à côte après s'être approché par derrière. Validez la commande dès que les deux cibles sont entourées par un halo rouge. Une technique indispensable lors des opérations d'infiltration. 	4	Terminer la Séquence 05
		Dissimulation	<ul style="list-style-type: none"> Permet à Arno de se soustraire aux regards en s'asseyant sur les bancs. Le banc sur lequel s'assoit Arno doit être occupé par des civils pour que le stratagème fonctionne. 	1	Terminer la Séquence 05
Santé		Soins collectifs	<ul style="list-style-type: none"> Permet de soigner les coéquipiers dans le cadre des missions Coop et Vol. Appuyez sur Ⓢ pour l'activer. 	10	Terminer la Séquence 02
		Peau de sanglier	<ul style="list-style-type: none"> Réduit les dégâts encaissés par Arno lors des combats. 	2	Terminer la Séquence 02
		Peau de cuir bouilli	<ul style="list-style-type: none"> Réduit les dégâts encaissés par Arno lors des combats (efficacité accrue par rapport à la précédente compétence). 	5	Peau de sanglier ; Terminer la Séquence 05
		Peau de gargouille	<ul style="list-style-type: none"> Réduit les dégâts encaissés par Arno lors des combats (efficacité accrue par rapport à la précédente compétence). 	9	Peau de cuir bouilli ; Terminer la Séquence 09
		Peau de fer	<ul style="list-style-type: none"> Réduit les dégâts encaissés par Arno lors des combats (efficacité accrue par rapport à la précédente compétence). 	12	Peau de gargouille ; Terminer la Séquence 09

Note : Les valeurs fournies dans ces tableaux sont susceptibles de changer après la sortie du jeu.



PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

QUÊTES ANNEXES

ANALYSES & TACTIQUES

SUPPLÉMENTS

INDEX

DÉPLACEMENT RAPIDE

COMPÉTENCES

ENNEMIS

ARMES

OUTILS

OBJETS CONSOMMABLES

ÉQUIPEMENT

OBJETS À COLLECTIONNER

SOURCES DE REVENUS

TACTIQUES DE COMBAT

CAFÉ-THÉÂTRE

PROGRESSION OPTIMALE

POINTS CRÉDO

LISTE DES MOUVEMENTS

APP COMPANION

SUCCÈS & TROPHÉES

LISTE DES MISSIONS

Les paragraphes suivants offrent une sélection de conseils et astuces qui vous aideront à tirer votre épingle du jeu dans certaines situations de conflit ouvert.

ATTAQUES PUISSANTES



Les Attaques puissantes s'effectuent en maintenant enfoncé **Q**/**X** (au lieu de simplement appuyer sur la touche pour une attaque normale) ; vous avez accès à ces techniques (propres à chaque catégorie d'armes) une fois que vous avez débloqué les compétences correspondantes.

- Exécutée avec une arme longue, l'Attaque puissante renverse les cibles à portée (**01**). Les victimes restent au sol pendant une seconde ou deux, ce qui vous donne l'occasion de les tuer sur-le-champ si vous maîtrisez la compétence Exécution au sol.
- L'Attaque puissante d'une arme lourde inflige d'importants dégâts à sa cible et la fait tomber à la renverse (**02**). Pour ne pas être interrompu pendant la période de charge, validez la commande une fois que vous avez réussi à créer une ouverture en esquivant un assaut ou en effectuant une Parade parfaite.
- Les Attaques puissantes exécutées avec des armes à une main ne peuvent pas être parées, y compris par les archétypes les plus dangereux. Vous ne laisserez aucune chance à votre cible de réagir si vous enchaînez sans relâche les deux premiers coups d'un combo avec l'Attaque puissante d'une arme à une main – cette stratégie se montre très efficace contre les Brutes.



LES COMBATS ENTRE FACTIONS

Des combats opposent parfois dans les rues de Paris les Extrémistes (vêtus en rouge) aux gardes nationaux (en uniforme bleu) ou aux alliés d'Arno (dont les silhouettes sont dessinées en vert à travers le spectre de la Vision d'aigle) – vous pouvez déclencher délibérément de telles batailles en attirant un groupe d'Extrémistes vers une faction rivale. Le cas échéant, vous avez l'occasion de vous débarrasser rapidement de vos ennemis pendant qu'ils sont occupés à se battre : faites-vous oublier en vous éloignant de la mêlée, puis approchez-vous dans le dos de vos cibles et enchaînez les assassinats gratuits en profitant de la diversion causée par les affrontements (**03**) – notez qu'il est possible d'aboutir à la même situation en frappant avec une Lame furie un ennemi appartenant à un groupe isolé.



LES ARMES À DISTANCE

Les armes à distance peuvent vous sortir de bien des mauvais pas : chaque fois que vous appuyez sur **L**/**R**, vous éliminez instantanément un ennemi, quel que soit son archétype, à condition de l'avoir d'abord neutralisé avec une Parade parfaite ou une Frappe étourdissante. Avec les Lames furie, ce préalable n'est pas nécessaire : éloignez-vous, et vous verrez les gardes encore sains d'esprit affronter leur ancien collègue, vous laissant toute latitude pour les achever à votre guise (**04**).

Les Lames furie jouent un rôle essentiel lors des opérations d'infiltration, dans la mesure où le remue-ménage provoqué par un soldat enragé attire l'attention de tous les ennemis alentour. Prenez pour cible un individu très résistant (comme un Défenseur ou un Traqueur), et éliminez un à un les autres adversaires en les visant à la tête avec des Lames fantômes une fois qu'ils se sont regroupés autour de votre victime.



LES BOMBES



Dans les situations désespérées, vous pouvez utiliser les bombes pour vous offrir un peu de répit. Les Bombes fumigènes et les Grenades étourdissantes vous donnent l'occasion de prendre la fuite ou de gagner un endroit plus facile à défendre. Les Bombes à gaz toxique sont une arme redoutable si vous combinez



leur utilisation avec celle des Lames furie : une fois que tous les ennemis alentour se sont rassemblés autour du soldat que vous avez empoisonné (**05**), lancez une bombe à gaz en visant le centre du groupe pour faire un carnage (**06**).

EXÉCUTION AU SOL

La compétence Exécution au sol vous donne la possibilité de terrasser n'importe quel adversaire en un tournemain : contrez un de ses assauts avec une Parade parfaite (**07**), puis neutralisez-le avec une Frappe étourdissante (**08**), avant de lui infliger le coup de grâce pendant qu'il est à terre (**09**). Naturellement, vous ne pouvez appliquer cette stratégie qu'à partir de la Séquence 10, lorsque la compétence Exécution au sol devient disponible.

Dans la mesure où vous avez besoin de plusieurs secondes pour enchaîner les trois mouvements, vous êtes susceptible d'être interrompu par l'attaque d'un autre adversaire pendant le processus ; le cas échéant, réalisez une Parade parfaite pour bloquer l'assaut du nouvel assaillant et recommencez l'exercice à ses dépens.

