

Este capítulo está pensado para ayudarte a desenvolvete en las primeras horas de juego de Assassin's Creed Unity. Se centra en las habilidades y conceptos presentados durante las primeras secuencias del juego.



Este capítulo te guiará a través de todos los recuerdos de la historia principal, con capturas de pantalla con anotaciones que te ofrecerán soluciones de fácil visualización. Nuestro Recorrido empieza con una sección llamada "Historia hasta ahora" que está pensada para ayudarte a comprender los sucesos más relevantes de la historia, así como los conceptos que fueron introducidos en capítulos anteriores.



Recorridos, mapas, análisis y consejos que cubren todas las actividades opcionales de Assassin's Creed Unity. Aquí está toda la información necesaria para alcanzar el 100% de sincronización total.



## CONTENIDO

Introducción	6
Estructura del juego y progreso	8
Pantalla	10
Resumen de controles predeterminados	11
Desplazamiento	12
Atalayas y mapas	15
Sigilo	16
Habilidades principales	20
Asesinatos	22
Combate	23

Recorrido	24
Historia hasta ahora	26
Prólogo	28
Secuencia 1	29
Secuencia 2	34
Secuencia 3	36
Puente del servidor: París, 1898	40
Secuencia 4	42
Secuencia 5	48
Secuencia 6	54
Secuencia 7	57
Puente del servidor: París, 1944	60
Secuencia 8	62
Secuencia 9	69
Secuencia 10	77
Secuencia 11	84
Puente del servidor: París, 1394	91
Secuencia 12	92

Misiones secundarias	106
Misiones cooperativas	108
Robos	123
Historias de París	130
Misiones del Café Théâtre	146
Misiones del club social	148
Misiones complementarias	156
Eventos multitudinarios	156
Distorsiones Helix	157
Asesinatos por resolver	166
Los enigmas de Nostradamus	172
Mapas y coleccionables	188

Referencia y análisis	206
Viaje rápido	208
Habilidades	208
Arquetipos enemigos	210
Armas	214
Herramientas/Armas a distancia	218
Consumibles	221
Equipo	222
Coleccionables	233
Dinero	233
Tácticas de combate útiles	234
Café Théâtre	236
Clubes sociales	238
Progresión óptima	239
Puntos de credo	240
Resumen de movimientos	241
Aplicación auxiliar	242
Logros y trofeos	244
Listas de misiones	246

Extras	248
Secretos	250
Resumen y análisis de la historia <b>(ADVERTENCIA: DETALLES DE LA TRAMA)</b>	252

### Índice

Si prefieres jugar con una ayuda mínima, usa el índice de la guía para ir directamente al tema que te interese cada vez que necesites información concreta o un consejo.

### Pestaña vertical

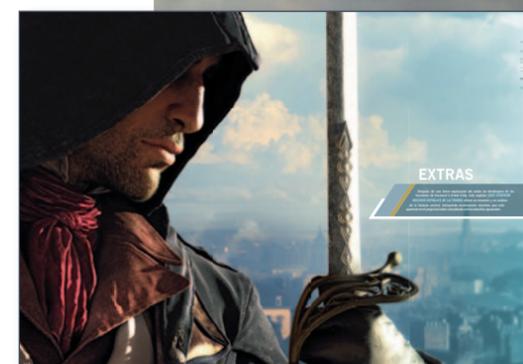
La pestaña vertical del margen derecho de cada página doble es una herramienta de navegación pensada para que te orientes al explorar la guía. La sección de arriba es una lista de todos los capítulos, y la de abajo destaca la parte del capítulo que estás leyendo.

### Aviso de actualización

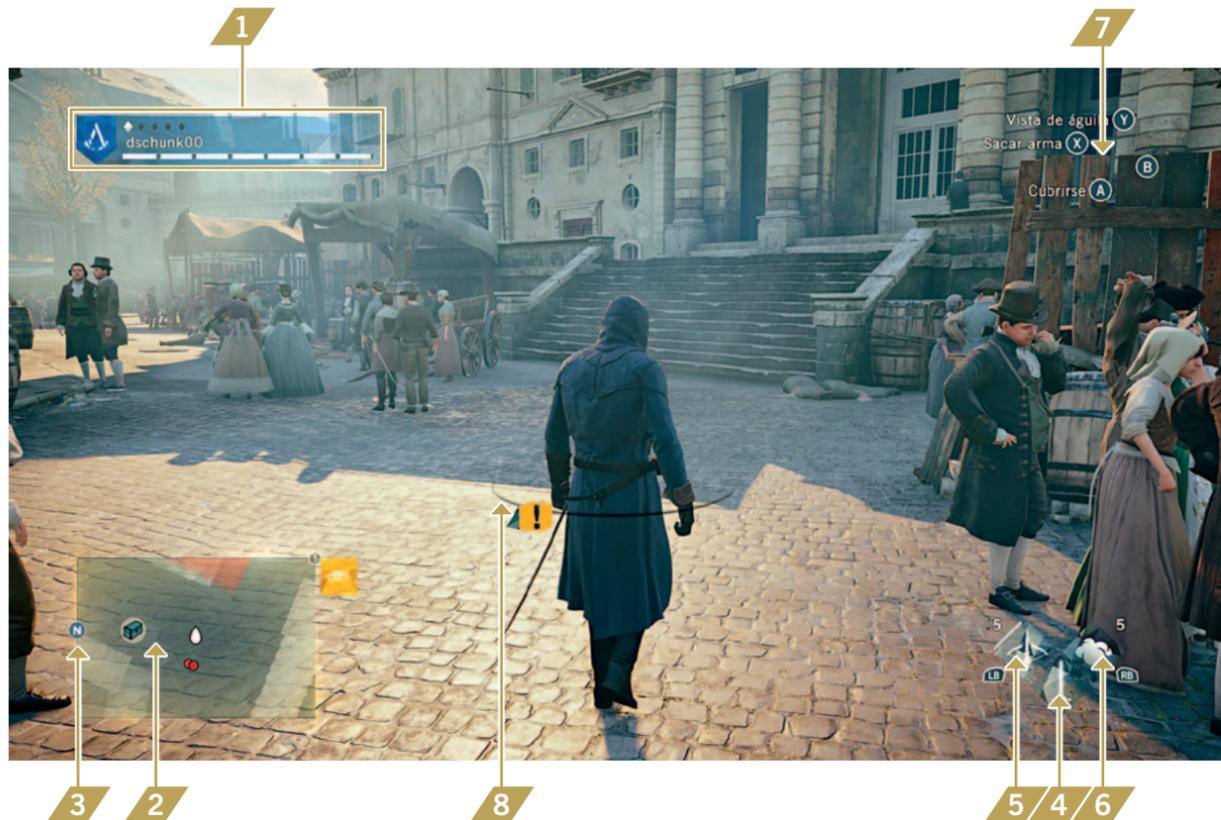
Nos hemos esforzado para que los contenidos de esta guía fuesen correctos en el momento de su impresión. Sin embargo, es posible que futuras actualizaciones de Assassin's Creed Unity contengan ajustes, cambios en el equilibrio del sistema de juego o incluso novedades imposibles de anticipar en el momento de redactar estas líneas.



Un capítulo imprescindible para mejorar tus habilidades y comprender las mecánicas que rigen el mundo de Assassin's Creed Unity.



En este capítulo ofrecemos un breve resumen del orden de desbloqueo de las funciones de Assassin's Creed Unity, así como un compendio y un análisis de la trama central (**CONTIENE NUMEROSOS DETALLES DE LA TRAMA**).



- 1 Datos de Arno:** la barra larga blanca situada en la parte inferior de este recuadro indica la salud de Arno, que representa su estado físico. A medida que avances en la historia y desbloquee nuevas habilidades y equipo para Arno, tu progreso se irá indicando en el medidor pequeño situado en la parte superior. Cuando se llene un segmento, querrá decir que se ha completado un nivel, hasta rellenar un total de cinco. Cuando llegues al nivel máximo, el sexto, el medidor se volverá dorado.
- 2 Minimapa:** muestra el entorno cercano de Arno, incluidos detalles esenciales como enemigos potenciales o puntos interactivos. Consulta la página 15 para obtener más detalles.
- 3 Brújula:** la N del minimapa siempre señala el norte.
- 4 Arma:** muestra el arma principal de Arno. Como norma general, los ataques se inician pulsando **○/X**.
- 5 Arma a distancia:** cuando Arno lleva un arma a distancia equipada, puedes disparar pulsando **L1/LB** o mantener ese botón pulsado, apuntar con **R2/R1** y luego disparar con **R2/R1**. El número que aparece junto al icono indica cuántos disparos puede realizar. Pulsa **○** para seleccionar o cambiar el arma.
- 6 Herramienta:** indica qué herramienta tiene seleccionada Arno. El ataque o la acción se activa con **R1/RB** (pulsa para usarla inmediatamente; mantén y suelta para apuntar). Puede tratarse de una habilidad especial (como Lanzar dinero) o de un dispositivo especial (como las bombas de humo). Puedes ir cambiando entre las acciones de esta categoría con **○**.
- 7 Interfaz de controles:** esta sección destaca acciones contextuales que puedes llevar a cabo con los botones del mando.
- 8 Cinturón de visualización:** cada vez que Arno está en peligro y atrae la atención de posibles agresores o participa activamente en un combate, aparece una pantalla de visualización frontal alrededor de su cuerpo en forma de "cinturón" que muestra el lugar donde se encuentran todos los combatientes reales o potenciales. La ubicación de cada icono de detección (consulta la página 16) indica la posición relativa de los agresores a los que debes enfrentarte o evitar.



A lo largo de esta guía se usan los iconos de la tabla que aparece a continuación para hacer referencia a cada uno de los botones de los mandos. Tanto los jugadores de PlayStation 4 como de Xbox One deberían reconocerlos sin problemas, pero si en algún momento necesitas refrescar la memoria, siempre puedes volver y consultarlos aquí.

Recuerda que no se trata de una lista exhaustiva de los controles y movimientos, sino de un compendio práctico de las funciones más relevantes durante las primeras fases del juego. Encontrarás un resumen completo de todos los movimientos en el capítulo "Referencia y análisis".

PS4	Xbox One	Resumen
<b>L</b>	<b>L</b>	Se utiliza para los movimientos básicos, así como para dirigir los ataques durante el combate.
<b>R</b>	<b>R</b>	Se utiliza para controlar la cámara del juego.
<b>+</b>	<b>+</b>	Se utiliza para equipar las armas y herramientas que quieras usar. Las habilidades disponibles se irán ampliando a medida que prograses en la historia de Arno.
<b>×</b>	<b>A</b>	Se utiliza para saltar y hacer parkour ascendente mientras mantienes <b>R2/R1</b> . También se utiliza para esquivar durante el combate y para fijar a Arno en los elementos de cobertura adecuados.
<b>○</b>	<b>B</b>	Se utiliza para hacer parkour descendente, para parar ataques durante el combate y para interactuar con el entorno.
<b>□</b>	<b>X</b>	El botón de ataque principal, que también se usa para realizar asesinatos.
<b>△</b>	<b>Y</b>	Activa la Vista de águila.
<b>L1</b>	<b>LB</b>	Pulsa para disparar rápidamente el arma a distancia seleccionada. Para realizar disparos precisos, mantén para apuntar y pulsa <b>R2/R1</b> .
<b>R1</b>	<b>RB</b>	Pulsa para lanzar rápidamente la herramienta seleccionada. Si quieres apuntar antes, mantén y suelta el botón.
<b>L2</b>	<b>LT</b>	Activa el modo Sigilo. Puedes mantenerlo pulsado y soltar para desactivarlo o pulsar el botón para activarlo y desactivarlo.
<b>R2</b>	<b>RT</b>	Mantén para cambiar al modo Perfil alto, que habilita actividades como parkour o trepar. También se utiliza para disparar manualmente con armas a distancia (al mantener pulsado <b>L1/LB</b> ).
<b>L3</b>	<b>LT</b>	Se usa para recargar armas de fuego. Muestra la leyenda de todos los iconos que aparecen en la pantalla del mapa.
<b>R3</b>	<b>RT</b>	Hace que la cámara del juego se oriente hacia delante. Mantén para eliminar la mayoría de los elementos que se muestran en la pantalla.
Botón <b>OPTIONS</b> (opciones)	<b>≡</b>	Permite entrar y salir del menú principal.
Hacer clic en el panel táctil	<b>Ⓜ</b>	Abre el mapa principal.

Nota para jugadores de PC

Para evitar confusiones y complicadas listas de botones y teclas a lo largo de esta guía, solo haremos referencia a los botones de los mandos de consola. Si aún no dispones de uno, no subestimes la diferencia que supone un buen mando de doble palanca. Cualquier mando de Xbox 360, PlayStation 4 o Xbox One es válido, y todos son relativamente fáciles de configurar para su uso en PC. Te recomendamos, pues, el uso de alguno de ellos para que puedas disfrutar de Assassin's Creed Unity del modo en que sus creadores lo idearon.



- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PANTALLA
- RESUMEN DE CONTROLES
- DESPLAZAMIENTO
- ATALAYAS Y MAPAS
- SIGILO
- HABILIDADES PRINCIPALES
- ASESINATOS
- COMBATE

Aunque es más que capaz de triunfar en cualquier clase de combate, en muchas ocasiones a Arno le interesará más evitar el conflicto abierto. A menudo te verás en situaciones en las que el sigilo será obligatorio o bien te llevará a un resultado más satisfactorio.

## PERFIL BAJO Y PERFIL ALTO

La primera lección sobre el sigilo en Assassin's Creed Unity es que si no puedes pasar inadvertido, al menos deberías poner todo tu empeño en llamar poco la atención hasta que puedas desaparecer. Hay una clara diferencia entre los tipos de acciones que puedes realizar. Las que se describen como de Perfil alto (como correr rápido, hacer parkour y atacar) atraerán la atención, mientras que los comportamientos de Perfil bajo suponen actuar como un ciudadano anónimo o mantenerte fuera de la vista de todos. Por regla general, las acciones realizadas mientras mantienes **R2/RT** son parte de la categoría de Perfil alto, y a menudo son incompatibles con una actitud sigilosa.

## ICONOS DE DETECCIÓN Y COMPORTAMIENTO DE LOS ENEMIGOS

Sobre la cabeza de los enemigos potenciales aparecerá un característico icono (o, si están fuera de la pantalla, en el cinturón de visualización que rodea a Arno, con unos iconos que representan su posición aproximada) siempre que Arno despierte sus sospechas (**01**). Estos indicadores visuales también están acompañados de señales sonoras claramente distinguibles y aparecen cuando se cumplen las siguientes condiciones básicas:

- Si Arno realiza acciones antisociales o extravagantes de Perfil alto, como actos de violencia o robos.
- Si Arno es visto allanando una zona restringida, destacada en rojo o azul en el minimapa, o bien si su objetivo actual lo lleva a un lugar donde su presencia no es bienvenida.
- Si los posibles agresores conocen a Arno. Por ejemplo, por las calles de París hay extremistas financiados por los templarios que podrían reconocer al Asesino si pasa cerca de ellos. Algunas misiones implican situaciones en las que los guardias lo atacarán en cuanto lo identifiquen.
- Si se dan ciertas condiciones especiales que provoquen que ciertos sujetos estén en una situación de gran ansiedad o alerta, como, por ejemplo, un blanco al que debes seguir como objetivo de la misión.

Los iconos de detección son muy fáciles de interpretar.



Cuando Arno está dentro del campo de visión de un enemigo, aparece un icono de detección amarillo. Para que la notificación desaparezca, deberás retirarte hasta una distancia prudente, esconderte o romper el contacto visual entre Arno y los posibles atacantes. Esta primera fase de detección debe respetarse, pero no temerse, especialmente si los enemigos están lejos. En cierto sentido, representa el tipo de curiosidad o sospecha que puede llegar a durar solo un instante.



Cuando el icono de detección se vuelve naranja, los posibles atacantes prestarán atención a Arno y se acercarán a investigar. La mejor manera de evitarlo es alejarse y ocultarse en otra esquina lejos de su "Última posición conocida" (que explicaremos en breve). Si los posibles atacantes no encuentran nada ahí o en el área circundante, volverán a sus puestos en seguida. En las zonas restringidas, este paso se omite y los iconos de detección pasan directamente de amarillo a rojo.



Si el medidor de detección se vuelve rojo, significa que Arno ha sido identificado, lo cual provocará que todos los enemigos cercanos lo ataquen. Una vez empiecen las hostilidades, todos los adversarios potenciales que se encuentren cerca intentarán enfrentarse a Arno o darle caza en caso de que huya. Puedes resolver la

situación matando a los enemigos activos o escapando. En cuanto Arno desaparezca de la vista de sus perseguidores, estos terminarán abandonando la búsqueda, pero no se olvidarán de él inmediatamente. Mientras sus iconos de detección sigan rojos y vayan disminuyendo de tamaño, los perseguidores seguirán recordando a Arno y atacarán si lo detectan.



## CONSEJOS SOBRE LA DETECCIÓN

- La velocidad a la que los iconos de detección cambian de amarillo a rojo depende de las acciones de Arno y de la proximidad de los posibles agresores. Las acciones de Perfil alto, por ejemplo trepar, aceleran el proceso, de modo que lo más prudente (a menos que sea necesario huir a toda prisa) suele ser alejarte de la vista de todos u ocultarte en algún lugar apropiado, por ejemplo entre la muchedumbre. La sospecha aumenta lentamente desde lejos, pero se acelera significativamente si un guardia está cerca. A muy corta distancia, la detección puede ser instantánea.
- Muchos enemigos potenciales no están tan atentos y no responderán a avistamientos breves. Los más dedicados abandonarán su actividad actual (como una patrulla o una guardia) para investigar una breve aparición de Arno. Tras una pausa para mirar en su dirección, se acercarán a él (o, si tienes el buen juicio de alejarte, hacia el último lugar en el que lo vieron). Si no ven a Arno, volverán a su puesto o su patrulla original.
- En algunas situaciones, especialmente cuando Arno traspasa el límite de una zona restringida o es visto dentro de una de ellas, la fase de sospecha inicial se acelera mucho, y en algunos casos los guardias atacarán nada más verlo. En tales ocasiones, lo más importante es asegurarte de no entrar en su campo visual.
- Puesto que los iconos de detección se pueden ver a través de superficies sólidas (y en el cinturón de visualización que rodea a Arno), puedes usarlos para controlar el movimiento de un enemigo y decidir dónde esconderte o, si es necesario, mover al Asesino para que no sea detectado.
- Durante una huida, mira bien antes de salir de tu escondite. Aunque el combate haya terminado, algunos agresores de la zona quizá tengan todavía iconos de detección rojos. En tal caso, incluso un breve vistazo bastará para que se reanuden las hostilidades. Si esperas un poco, el icono desaparecerá y los enemigos en cuestión volverán a ocuparse de sus asuntos.

## ÚLTIMA POSICIÓN CONOCIDA

Unity incorpora una nueva característica: el dispositivo de última posición conocida, que indica de forma clara y muy práctica el momento exacto en el que Arno desaparece de la vista de sus atacantes. La Última posición conocida está representada por un "fantasma" de Arno azul y congelado (**02**) que aparece en el mismo instante en que los agresores lo pierden de vista. Sus perseguidores correrán hacia esa posición si pueden y buscarán a Arno en los alrededores. Si un enemigo vuelve a verlo, el "fantasma" desaparecerá de inmediato.

La Última posición conocida también se puede usar para atraer a los agresores hacia posiciones concretas. Por ejemplo, para apartar a los centinelas de una entrada: mientras investigas la supuesta vía de escape de Arno, puedes volver sobre tus pasos por otro camino y entrar por la puerta sin ningún problema. Además, es una muy buena forma de tender emboscadas en zonas aisladas.

### Campo visual

Los guardias solo verán a Arno si entra en su campo visual. Este cono de visión invisible (aunque predecible) se extiende en la dirección en la que están mirando, pero es interrumpido por los obstáculos sólidos (**03**).

En las misiones en las que Arno debe seguir a un blanco y mantenerlo a la vista se aplican reglas diferentes. En esos casos, no es su campo visual real lo que se tiene en cuenta: lo único importante es mantener contacto "visual" moviendo la cámara del juego con **R3**, independientemente de lo que el propio Arno pueda ver.

## MEZCLARSE

Cuando estés muy cerca de grupos de tres o más civiles, Arno se "mezclará" automáticamente con ellos, lo que le permitirá esconderse a plena vista. En zonas urbanas muy pobladas, mezclarse es el método más común y sencillo de evitar ser detectado. El proceso de entrar y salir de una situación de mezclarse siempre viene acompañado por efectos visuales y auditivos.

- Cuando te mezclas, se muestra un característico círculo azul en el suelo para indicar los bordes del efecto (**04**), lo cual puede resultar útil si intentas cambiar sin interrupciones de un grupo a otro en una calle repleta de gente.
- Arno debe estar quieto o caminando para mezclarse. Cuando se mezcla, es invisible a todos los efectos para la mayoría de enemigos potenciales y para las personas a las que debe seguir o evitar.
- Al mezclarte, normalmente apaciguarás las sospechas de los enemigos cercanos. No obstante, los enemigos que estén más alerta podrían acercarse a investigar y dispersar a la multitud, y entonces el camuflaje fracasará al instante. En ese caso, puede que tengas que moverte rápidamente de un grupo a otro (o salir de una vía pública y esconderte en un callejón) para evitar al posible atacante.



- Cuando Arno deje de mezclarse, seguirá siendo invisible durante unos instantes, así que puedes aprovechar esta ventaja para pasar de un grupo a otro sin ser visto o para pasar inadvertido.
- Cualquier acción ilícita o censurable hará que Arno deje de mezclarse. En conflicto abierto, los ciudadanos normalmente retrocederán o escaparán cuando Arno se aproxime a ellos, de modo que le resultará imposible mezclarse.



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRAS

ÍNDICE

ESTRUCTURA DEL JUEGO

PANTALLA

RESUMEN DE CONTROLES

DESPLAZAMIENTO

ATALAYAS Y MAPAS

SIGILO

HABILIDADES PRINCIPALES

ASESINATOS

COMBATE



### INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRAS

ÍNDICE

ESTRUCTURA DEL JUEGO

PANTALLA

RESUMEN DE CONTROLES

DESPLAZAMIENTO

ATALAYAS Y MAPAS

SIGILO

HABILIDADES PRINCIPALES

ASEINATOS

COMBATE

## MODO SIGILO

Usa **L2/L1** para activar el modo Sigilo (**05**). Puedes mantener pulsado el botón y luego soltarlo para desactivar el modo Sigilo, o bien pulsar el botón para ir activándolo y desactivándolo. El modo Sigilo reduce tanto la visibilidad de Arno como el nivel de ruido que emite al moverse. Con esta habilidad, puedes pasar directamente por detrás de un guardia sin llamar su atención. También te permite permanecer oculto tras obstáculos no muy altos (como muebles, cajas, muros o vallas) para evitar las miradas de los centinelas cercanos y de las patrullas.

## USAR COBERTURAS

Si encuentras una superficie plana adecuada y pulsas **X/A**, Arno se pegará a ella. Eso le permite "fijar" parcialmente su cuerpo contra la superficie hasta que pulses el botón de cubrirte de nuevo o bien te separes de la superficie con **L1**. Esto puede resultar útil para permanecer completamente fuera de la vista de todos tras un obstáculo mientras te mueves a lo largo del mismo, o para acercarte a una esquina y estudiar la ruta sin dejarte ver (**06**). Incluso puedes asesinar a los guardias cercanos desde tu cobertura. Sin embargo, no hace que Arno se vuelva completamente invisible, ya que los que se acerquen desde determinados ángulos podrán detectarlo claramente; en esta habilidad debe aplicarse el sentido común.

Hay ocasiones en las que Arno puede alternar entre distintos elementos cercanos para cubrirse. Pulsa **L1** en dirección a la siguiente cobertura que encuentres; si aparece la acción "Cambiar cobertura" en la interfaz de controles de la esquina superior derecha de la pantalla, pulsa **X/A** para que Arno se desplace rápidamente hasta la nueva posición sin ponerse de pie.



## NOQUEAR

Durante las secuencias de sigilo, muchas veces te encontrarás con guardias o centinelas solitarios que podrían frustrar tus planes o ponerte en peligro. Puesto que son amenazas que no siempre podrás sortear, a veces te verás en la obligación de eliminarlos. Para ello, tienes dos opciones: asesinarlos con **C/X** (consulta la página 22) o realizar una incapacitación no letal con **C/B**. Eso sí, asegúrate de mantener pulsado el botón hasta que el blanco esté completamente incapacitado, o si no, dará la alarma. Noquear lleva más tiempo que matar, pero puede ser muy útil si entre los objetivos de la misión se incluye el de no acabar con la vida de tus adversarios (**07**).

## DESAPARECER

Hasta las infiltraciones con sigilo más estudiadas pueden salir mal. Si eso ocurre, identificarán a Arno y habrá que pasar al combate. Una vez iniciado el conflicto, pelear puede ser una estrategia válida, pero a menudo resulta más sensato huir.

- El primer paso para escapar, naturalmente, es darte la vuelta y correr, moviendo a Arno fuera del alcance de los adversarios que lo persiguen. En esta fase, las bombas de humo (consulta la página 20) pueden resultar muy efectivas.
- Cuando tus perseguidores desaparezcan del minimapa o cuando te escondas tras un obstáculo, aparecerá el "fantasma" azul que indica la última posición conocida de Arno (**08**). Si puedes salir de la zona o encontrar un lugar apartado en el que refugiarte (como un escondrijo) sin que te vean, al final los enemigos dejarán de buscarte. Sin embargo, si un enemigo detecta a Arno, la persecución se reanuda.
- Usar los trayectos de parkour y recorrer los tejados puede ser una forma eficaz de poner distancia entre Arno y los soldados que lo persiguen, pero debes tener cuidado con los centinelas apostados en puntos de observación elevados. En muchas ocasiones podrás poner fin a una persecución si realizas un salto de fe a un escondrijo desde un tejado.

## ESCONDRIJOS

Si Arno necesita investigar los alrededores sin posibles interrupciones, ejecutar un asesinato silencioso o escapar de una multitud que lo persigue, entrar en un escondrijo suele ser lo mejor. Hay muchos tipos de escondrijos diferentes que presentaremos tras estas sugerencias y consejos:



Los **montones de hojas, ramas blandas, heno o productos agrícolas** son los escondrijos más comunes.

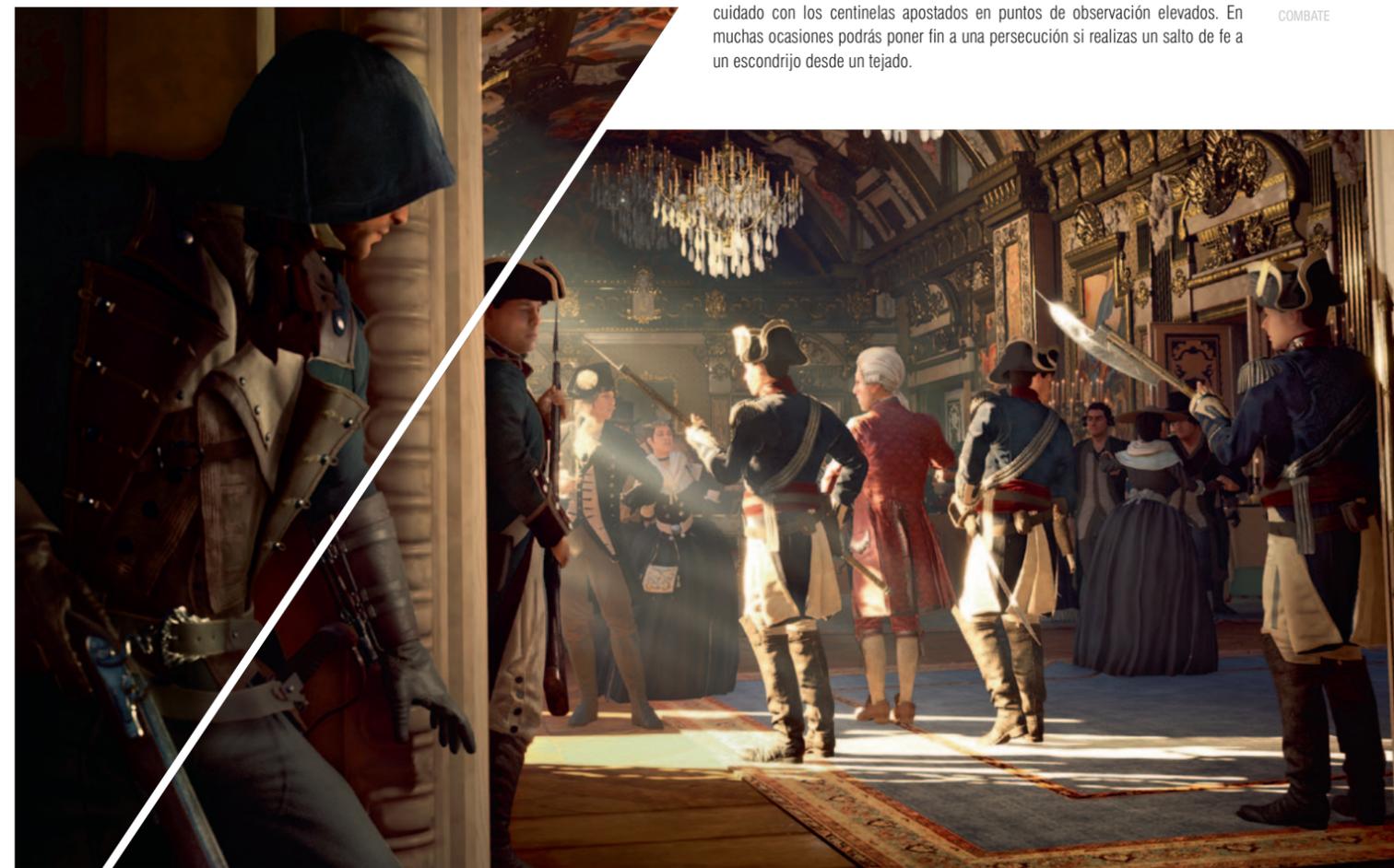
- Dirige a Arno a un escondrijo para hacerlo desaparecer. También puedes entrar en los escondrijos "blandos" (como montones de hojas o heno) mediante un salto de fe o con un salto normal desde arriba.
- Si Arno sale del campo visual de sus perseguidores, puedes terminar el conflicto abierto entrando en un escondrijo y quedándote quieto. Si ven a Arno entrar en un escondrijo, saldrá de inmediato: no puedes usar escondrijos a la vista de testigos hostiles.
- Para mayor comodidad, los escondrijos se indican como triángulos azules (**▼**) en el minimapa siempre que Arno está en conflicto abierto.
- Los escondrijos también se usan para realizar algunas de las técnicas de asesinato sigiloso más eficaces (consulta la página 22).



Las **letrinas** son escondrijos perfectos, ya que están en callejones o en la parte trasera de las casas.



Los **bancos** ofrecen a menudo un asiento de sobra desde el que Arno puede pasar completamente desapercibido, siempre y cuando haya otros civiles sentados también.



## ASELINATOS

Hay muchas técnicas distintas de asesinatos contextuales, que pueden dividirse en dos grupos: las de **Perfil bajo**, que son adecuadas para situaciones de sigilo; y las de **Perfil alto**, que tienen muchas más posibilidades de llamar la atención. Como norma general, un asesinato realizado solo con **○/X** será discreto, mientras que si mantienes pulsado **R2/RT**, se producirá una muerte más escandalosa y violenta.



**Asesinato normal:** se realiza estando al mismo nivel que uno o dos blancos alineados.

- **Perfil bajo:** Arno apuñalará a los blancos discretamente, aunque podría haber consecuencias si lo ven. Es muy efectivo cuando se usa por detrás contra centinelas o guardias de patrulla.
- **Perfil alto:** Arno derribará a los blancos mientras asesta el golpe mortal. Esta acción se puede llevar a cabo mientras corres.



**Asesinato desde cornisa:** se puede realizar estando colgado de una cornisa, justo debajo de un blanco.

- **Perfil bajo:** Arno alcanzará al blanco para agarrarlo (y apuñalarlo), y después arrojarlo por la cornisa. Este movimiento es útil si hay otros enemigos en el mismo nivel a los que debes evitar, pero no lo es tanto si hay patrullas o guardias debajo.
- **Perfil alto:** Arno dará un salto y tirará a su presa al suelo para asestar el golpe mortal. Esta es la técnica más eficiente contra los centinelas solitarios de los tejados.



**Asesinato desde cobertura:** solo disponible mientras se está apoyado en una superficie o esquina adecuada. Pulsa **○/A**.

- **Perfil bajo:** Arno rodea rápidamente la esquina, apuñala a la víctima y la arrastra de vuelta a su posición, sentándola en el suelo.
- **Perfil alto:** Arno irrumpe en la escena para saltar sobre su presa.

Durante las primeras fases de la historia, la mayoría de los asesinatos solo se pueden realizar contra un único blanco (quienes estéis familiarizados con la saga Assassin's Creed debéis tener en cuenta que Arno adquirirá la habilidad de realizar asesinatos dobles más adelante, al desbloquear nuevas habilidades).



**Asesinato aéreo:** este espectacular movimiento realizado desde arriba se puede llevar a cabo desde una posición muy alta.

- **Solo Perfil alto:** Arno se dejará caer sobre las víctimas resaltadas, asesinandolas al instante.



**Asesinato desde escondrijo:** se puede llevar a cabo desde cualquier escondrijo.

- **Perfil bajo:** Arno llegará a un blanco a su alcance, al tiempo que lo agarra y lo apuñala, para después ocultarlo en el escondrijo.
- **Perfil alto:** Arno saltará para apuñalar a un adversario que pase junto a él.

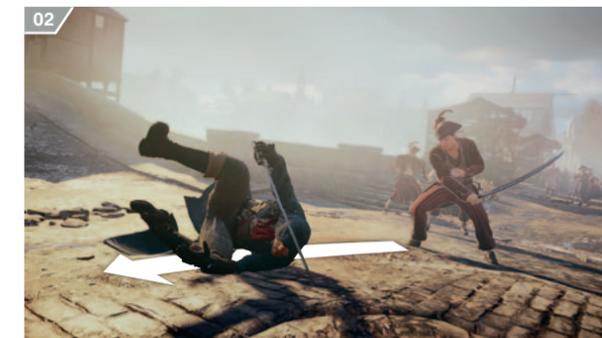
## COMBATE

No hacen falta provocaciones muy exageradas para incitar a los posibles adversarios de Arno a la violencia. Los consejos que aquí ofrecemos están diseñados para cubrir las características fundamentales del sistema de combate de Assassin's Creed Unity.

- **Modo Combate:** una vez empiece la lucha, Arno adoptará automáticamente una posición de combate y se girará para encararse con el enemigo. Elige a tu blanco inclinando **L** en dirección hacia él.

- **Atacar:** para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo, pulsa **○/X**.

- **Ataque potente:** si mantienes **○/X**, ejecutarás un ataque cuerpo a cuerpo más lento, pero más potente. Este movimiento solo está disponible tras desbloquear la habilidad correspondiente.



- **Parar:** pulsa **○/B** para que Arno bloquee los ataques cuerpo a cuerpo.

- **Parada perfecta:** si pulsas el botón de parar en el momento justo en el que el enemigo está a punto de atacar, puedes realizar una Parada perfecta, que desequilibra al enemigo y te da una oportunidad para contraatacar. Para identificar el momento perfecto en el que debes pulsar **○/B**, presta atención a la barra de salud de tu enemigo: si realizas la parada en el momento en que la barra se vuelve amarilla (**01**), iniciarás una Parada perfecta y dejarás a tu oponente vulnerable frente a un combo. Si no la realizas en el momento adecuado, Arno realizará un bloqueo sencillo.

- **Esquivar:** pulsa **○/A** para alejarte rodando de tu posición actual y esquivar un golpe (**02**). También se puede utilizar para desplazar a Arno hasta una posición más favorable, como un callejón estrecho que impida que los enemigos lo rodeen.

- **Armas a distancia y herramientas:** durante el combate, tienes acceso tanto a las armas a distancia como a las herramientas. Las armas a distancia se activan mediante **L1/LB** y las herramientas con **RT/RB**. Un disparo rápido para acabar con un oponente problemático puede ayudarte a salir airoso en un momento difícil.

- **Muerte crítica:** cuando la barra de salud de un enemigo esté casi vacía y parpadee, mantén **○/X** para ejecutarlo.

- **Habilidades:** a medida que avances en la historia, tendrás la oportunidad de desbloquear nuevas habilidades para Arno. Algunas de ellas mejoran su eficiencia en combate dándole acceso a nuevos movimientos, como, por ejemplo, los ataques potentes (mantén **○/X** para ejecutar un ataque especial en función del tipo de arma que lleves en ese momento), los golpes desequilibrantes (mantén **○/A** para realizar una carga de hombro que desequilibre a tu blanco) o las ejecuciones terrestres (mantén **○/X** para asestar un golpe letal a un blanco que esté tumbado boca abajo). Encontrarás una presentación detallada del sistema de habilidades en la página 208.

- **Fuego enemigo:** muchos enemigos usarán sus propias armas a distancia para atacar a Arno durante las peleas. Puedes llegar a prever si alguien va a dispararte gracias a un icono especial (**03**) que aparece sobre la cabeza del soldado en cuestión (**03**). Para evitar que te alcance, puedes huir para alejarte de su campo visual, o bien atacar antes de que dispare.

- **Escapar de un combate:** para abandonar un combate activo, mantén **R2/RT**. Esto restablece el control normal de **L**, lo que te permitirá darte la vuelta y escapar. También puedes usar esta técnica para cambiar a Arno de posición si crees que el escenario de combate inicial no le favorece o si algún lugar cercano ofrece alguna ventaja estratégica.



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRAS

ÍNDICE

ESTRUCTURA DEL JUEGO

PANTALLA

RESUMEN DE CONTROLES

DESPLAZAMIENTO

ATALAYAS Y MAPAS

SIGILO

HABILIDADES PRINCIPALES

ASELINATOS

COMBATE

## RECUERDO 1 / "GRADUACIÓN"

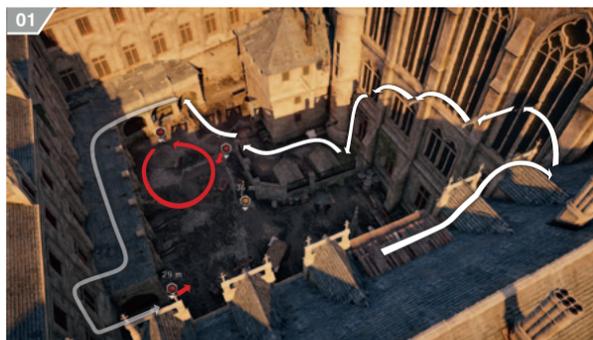
### DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN

#### Desafíos:

- Tres asesinatos desde cobertura (ver 01).
- Sigue a Bellec (ver 03).

#### Notas e información adicional:

- La secuencia 3 empieza con una introducción a las habilidades que se desbloquean al progresar en la historia principal (consulta la página 208).
- También puedes crear misiones cooperativas o unirse a una ya existente (consulta la página 108).



Desde tu posición en el tejado, estudia la zona inferior. Tu objetivo es eliminar a los tres guardias, pero puedes intentar hacerlo desde una cobertura para completar así el desafío opcional (aunque puedes completarlo en cualquier momento antes de que acabe la misión). Para realizar un asesinato desde una cobertura, pégate a una superficie usando **X/A**, y luego pulsa **○/ⓧ** para asestar un golpe mortal a cualquier blanco que tengas a tiro. Puedes planificar estas situaciones ayudándote del sistema de Última posición conocida; tendiendo trampas a los guardias recelosos. El desafío no se considera fallido si Arno es detectado: aún puedes huir de los agresores, alejarte de su vista, pegarte a una superficie (**X/A**) y eliminarlos cuando estén dentro de tu alcance. Cuando los tres guardias estén muertos, acércate a la alarma y pulsa **○/ⓧ** para sabotearla.



Asesina al objetivo como se indica y luego llévate las pruebas del cuerpo con **○/ⓧ**. Cuando la zona se llene de soldados y sea necesario huir, lanza rápidamente una bomba de humo y sigue a Bellec: escala el muro, atraviesa el edificio y luego vuelve a la calle cuando él lo haga. El segundo desafío de esta misión (seguir al Asesino mientras abandonas la zona destacada y viajar al santuario de la Hermandad) se activa en esta fase, pero al principio resulta fácil mantenerse cerca.



Completa el breve tutorial sobre cómo lanzar bombas de humo (mantén **R1/RB**, apunta con **ⓧ**, y suelta **R1/RB** para lanzar), da un paso al frente y asesina al hombre de tu izquierda; Bellec se encargará de su compañero. Si tienes un asesinato desde cobertura pendiente del primer desafío, puedes llevarlo a cabo aquí pegándote a una cobertura antes de encargarte de tu víctima. La siguiente parte del trayecto es a pie. Mientras sigues a Bellec, procura alejarte de los posibles agresores.



Cuando Bellec empieza a trepar a los tejados, el trayecto se vuelve un poco más complicado. Puedes simplificar enormemente el proceso de seguirlo (y, por tanto, completar el desafío) si permaneces en lo alto de los edificios: cuando atraviese ventanas o siga algún camino complicado, busca siempre una ruta alternativa más sencilla que te permita seguirle el rastro.



Si en algún momento le pierdes la pista a Bellec, aparecerá un punto de ruta del santuario en su lugar. Cuando llegues a la orilla del río (ya sea junto al Asesino o siguiéndole el rastro desde lejos), pasa por la abertura que se muestra aquí y gira a la derecha hasta que encuentres una puerta. Pulsa **○/ⓧ** para entrar y dirígete al punto de ruta que hay dentro para completar el recuerdo.

## RECUERDO 2 / "CONFESIÓN"

### DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN

#### Desafíos:

- Dos asesinatos desde escondrijos (ver 03 al dorso).
- No actives las alarmas (ver 06 al dorso).

#### Notas e información adicional:

- El recorrido al dorso y el mapa que aparece debajo te ofrecen una guía paso a paso para realizar un asesinato óptimo que, además, te permitirá completar los dos desafíos de la misión. Hay muchas otras formas de matar a Sivert, y puedes volver a jugar esta misión siempre que quieras. Tómate la libertad de experimentar y asegúrate de estudiar el mapa.
- El primer "puente del servidor" empieza inmediatamente después de que termine este recuerdo.



**A** Posición inicial de Arno. Hay muchas formas de completar esta misión de final abierto, y el mapa comentado destaca algunos de los principales enfoques entre los que puedes escoger.

**B** Un asalto frontal a la entrada, celosamente protegida, resulta ser la opción más temeraria y, probablemente, suicida. Aunque Sivert no se adentra mucho, Arno no cuenta con el factor sorpresa y es muy probable que lo reduzcan antes de que pueda debilitar al templario para realizar el asesinato con hoja oculta (obligatorio).

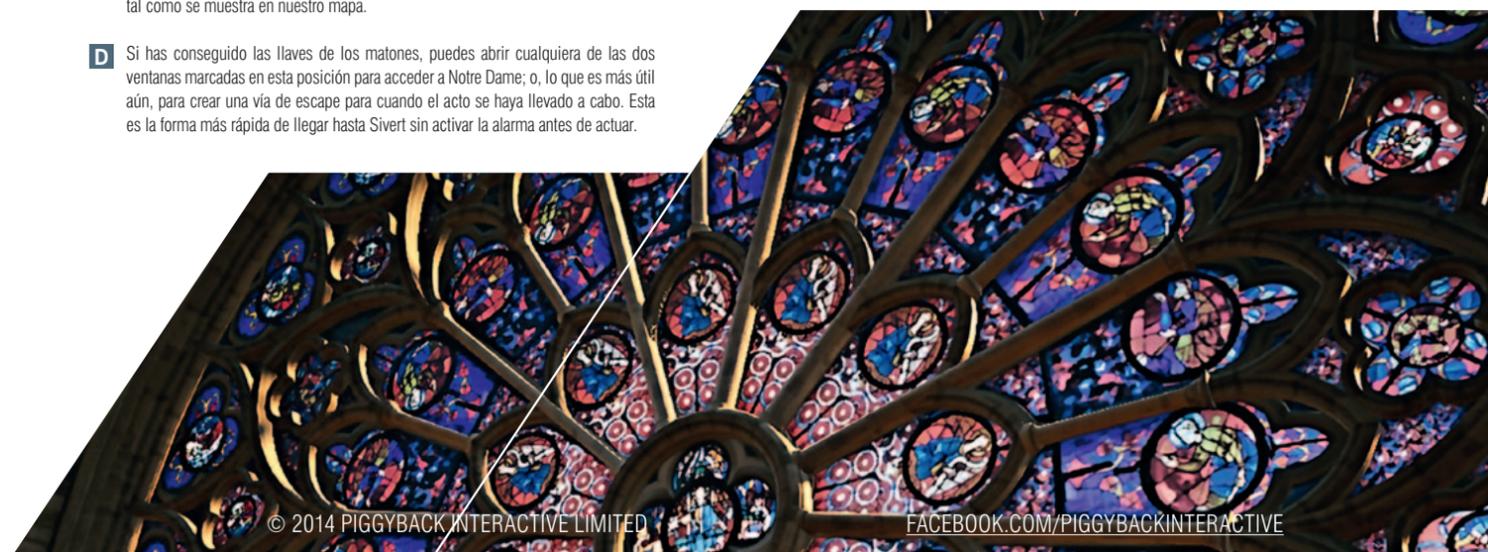
**C** En esta posición empiezan dos matones que tienen en su poder unas llaves robadas a un sacerdote de Notre Dame (como aparece en la secuencia de vídeo inicial), y luego recorren Notre Dame y entran en el edificio. Puedes enfrentarte a ellos para conseguir las llaves... o esperar a que se presente la oportunidad de hurtar cuando se delengan, tal como se muestra en nuestro mapa.

**D** Si has conseguido las llaves de los matones, puedes abrir cualquiera de las dos ventanas marcadas en esta posición para acceder a Notre Dame; o, lo que es más útil aún, para crear una vía de escape para cuando el acto se haya llevado a cabo. Esta es la forma más rápida de llegar hasta Sivert sin activar la alarma antes de actuar.

**E** En estas posiciones hay dos ventanas abiertas y sin vigilancia.

**F** Duchesneau, el socio de Sivert, empieza en esta posición, pero la abandona y se dirige al cementerio cercano (vigilado) para reunirse con un sacerdote; en ese momento, Arno se acerca a él, tal como se muestra en nuestro mapa. Matar a Duchesneau es un paso obligatorio si quieres realizar el asesinato "especial" de esta misión. Si pierdes a Duchesneau tras su encuentro con el sacerdote, debes saber que realiza una ruta de patrulla larga que rodea toda la catedral y, después, vuelve a repetir la trayectoria.

**G** En esta posición hay un acceso desde las cloacas que lleva a una entrada subterránea secreta (debes girar por la primera a la izquierda en el túnel) al sureste de Notre Dame. Ofrece una oportunidad fantástica de realizar un asesinato "perfecto" que te permite, además, completar los dos desafíos de este recuerdo.



## RECUERDO 2 / "CONFESIÓN" (CONTINUACIÓN)



El primer paso es hacerse con las llaves robadas de Notre Dame, que están en posesión del grupo de matones. Aunque no es estrictamente necesario, este paso te garantizará la salida más limpia y rápida una vez hayas matado a Sivert. Desde tu posición inicial, usa la Vista de águila para identificarlos en la calle de abajo, y luego síguelos por los tejados. Puedes enfrentarte a ellos si quieres, empezando tu ataque con un asesinato aéreo, pero existe una solución más elegante: esperar a que entren en el edificio que se muestra en la captura de arriba. Cuando estén dentro, entra por una ventana abierta.



Ve hacia las escaleras que aparecen aquí y usa el modo Sigilo para pasar a hurtadillas. Situándote con cuidado, puedes mantener **C**/**B** para hurtar las llaves al matón más cercano sin que se dé cuenta. Máchate por donde has venido y vuelve a la parte frontal de Notre Dame.



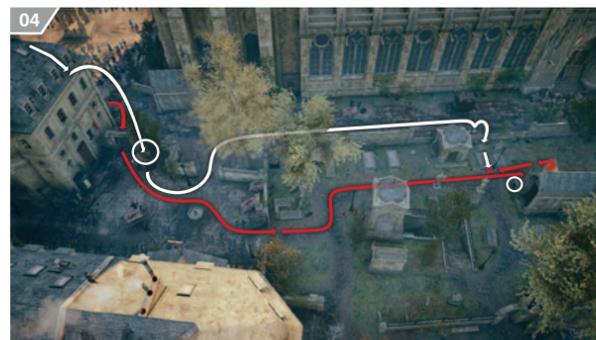
Hay dos guardias en la zona del confesionario a los que debes eliminar antes de que llegue Sivert. Usa la Última posición conocida para atraer a cada uno de ellos por separado hacia las posiciones que se muestran aquí, y luego realiza asesinatos desde cobertura cuando los tengas a tu alcance.



No debes entrar aún en el confesionario: aún queda un cabo suelto. Camina hacia el carro de heno cercano e identifica a Sivert con la Vista de águila para iniciar su patrulla. En cuanto empiece a moverse, escóndete en el carro de heno. Uno de sus guardaespaldas se desviará y pasará junto al carro. Cuando esté a tu alcance, pulsa **C**/**X** para completar el primer asesinato desde escondrijo del desafío correspondiente.



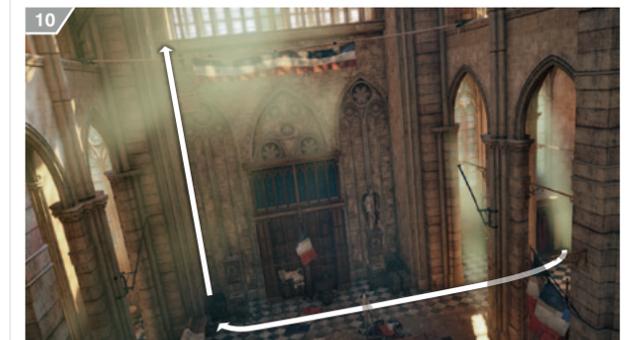
El segundo paso es eliminar a Duchesneau, lo cual activa la oportunidad de realizar el asesinato especial de esta misión. Para no ser detectado, lo lógico sería trepar por los tejados y acercarse a él desde abajo. Cuando estés cerca de su posición, empezará a caminar hacia el cementerio que hay al noreste.



Si eres rápido y decidido, puedes realizar un salto de fe hasta el carro de heno destacado en esta captura de pantalla y asesinar a Duchesneau cuando pase por tu lado. Si pierdes esta oportunidad, aún te queda otra en el cementerio, después de su encuentro con el sacerdote: baja y acércate por la calle para evitar a los extremistas, colócate tras los barriles cuando tu blanco esté detrás de la cripta, y luego realiza un asesinato desde cobertura cuando retroceda hacia ti.



Espera hasta que Sivert entre en el confesionario y luego, usando el modo Sigilo para no alertar a su guardia, entra en la cabina de la derecha y activa la secuencia de vídeo. Podrás realizar el asesinato especial en cuanto aparezca el indicador de **C**/**X** en el centro de la pantalla; de todas formas, puedes esperar a que acabe la conversación para atacar. Sin embargo, si esperas demasiado, Sivert saldrá del confesionario y perderás la oportunidad de realizar el asesinato especial. Matar a Sivert con este procedimiento te permite completar el desafío de asesinatos desde escondrijos.



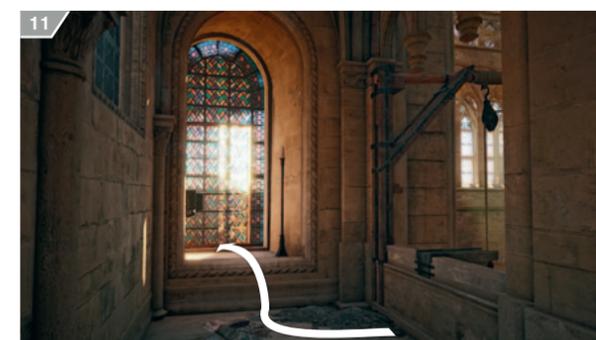
Usa el elevador que hay junto al carro de heno para llegar al balcón de arriba.



Ve por la calle que hay junto al cementerio hacia el sureste (corre para evitar a los extremistas que hay hacia el final) y localiza la entrada a las cloacas que aparece destacada en la captura de arriba. Baja por la escalera y luego sigue el túnel hasta que encuentres una abertura a tu izquierda. Pasa por ahí y empieza a subir los escalones. Acércate al botón que hay en la pared y pulsa **C**/**B** para abrir la entrada secreta a Notre Dame que hay sobre el siguiente conjunto de escalones. Usa el modo Sigilo cuando llegues arriba.



Ambos desafíos se activan cuando te introduces en Notre Dame. Debes pasar inadvertido ante dos guardias que hay en la parte trasera de la catedral para llegar a la zona donde se encuentra el confesionario clave para esta misión (marcado con el icono **12**). Uno de los guardias permanece inmóvil, pero el otro realiza breves rondas idénticas a intervalos regulares. Espera a que ambos estén mirando hacia otro lado y pasa. Hay una sencilla oportunidad de asesinato desde escondrijo aquí, pero pronto se te presentarán dos más.



Desde arriba, gira a la derecha y abre la salida con las llaves que has obtenido al principio de la misión (si no tienes las llaves, ten en cuenta que necesitarás una habilidad de cerrajero para forzar la cerradura). Fuera, usa las cuerdas para llegar al edificio contiguo y abandonar el área destacada.



El primer suceso del puente del servidor ocurre justo después de que aparezcan las estadísticas de fin del recuerdo. En cuanto puedas volver a controlar a Arno, dirígete al portal que hay en el punto de ruta **13** y métete dentro antes de que te alcance el "barrido".



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRAS

ÍNDICE

HISTORIA HASTA AHORA

PRÓLOGO

SECUENCIA 1

SECUENCIA 2

SECUENCIA 3

PUENTE: PARÍS, 1898

SECUENCIA 4

SECUENCIA 5

SECUENCIA 6

SECUENCIA 7

PUENTE: PARÍS, 1944

SECUENCIA 8

SECUENCIA 9

SECUENCIA 10

SECUENCIA 11

PUENTE: PARÍS, 1394

SECUENCIA 12

# PUENTE DEL SERVIDOR: PARÍS, 1898



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRAS

ÍNDICE

HISTORIA HASTA AHORA

PRÓLOGO

SECUENCIA 1

SECUENCIA 2

SECUENCIA 3

PUENTE: PARÍS, 1898

SECUENCIA 4

SECUENCIA 5

SECUENCIA 6

SECUENCIA 7

PUENTE: PARÍS, 1944

SECUENCIA 8

SECUENCIA 9

SECUENCIA 10

SECUENCIA 11

PUENTE: PARÍS, 1394

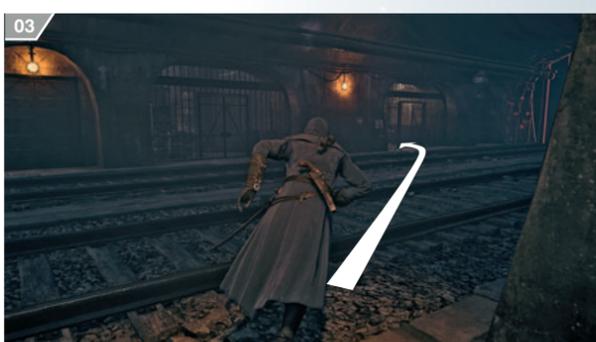
SECUENCIA 12



01 Camina por el callejón hasta que encuentres un cruce principal con vistas a la Torre Eiffel. Puedes dejarte engañar por las vistas si quieres, pero cuidado: la simulación falla tras un breve periodo de tiempo. Baja por los escalones de la entrada del metro, a la izquierda del café.



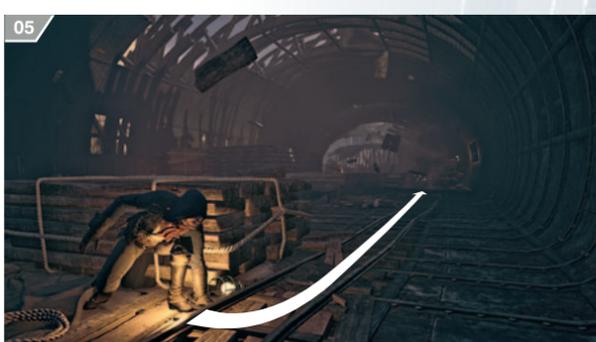
02 En el andén, cruza las vías y sube por la escalera del lado opuesto.



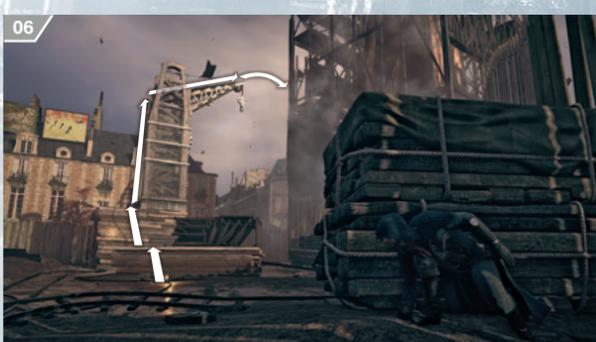
03 Sigue el camino lineal (incluyendo un poco de parkour) hasta que un tren pase como un rayo mientras te acercas a las vías. Cruza la entrada, ve hacia la derecha y trepa por el muro que hay dentro.



04 Desde el nivel superior, gira a la derecha y sigue la ruta que se muestra en la captura de arriba; recorre otro camino lineal haciendo parkour. Cuando la animación muestre un tren embalado, sortea los obstáculos. Como probablemente sabrás a estas alturas, mantener **○/B** para pasar por debajo de obstáculos o sortearlos puede resultar extremadamente útil.



05 Tras escapar del tren, cruza la puerta iluminada y monta en el elevador que te lleva hasta la superficie. En esta nueva sección, la inestabilidad en la simulación del Animus provoca repetidas explosiones de viento que arrojan escombros en tu dirección. Cuando eso ocurra, pégate a la cobertura más cercana con **○/A** y espera a que las explosiones remitan, tal como se muestra aquí.



06 Cuando llegues a esta posición, espera a que amaine la tormenta y trepa por la grúa hasta llegar al andamio que rodea a la Estatua de la Libertad. Ahora que el viento es más un espectáculo que un peligro, sigue el sentido de las agujas del reloj hasta alcanzar una cuerda del elevador que se encuentra en el nivel superior. Úsala para entrar en el portal y escapar del puente del servidor.





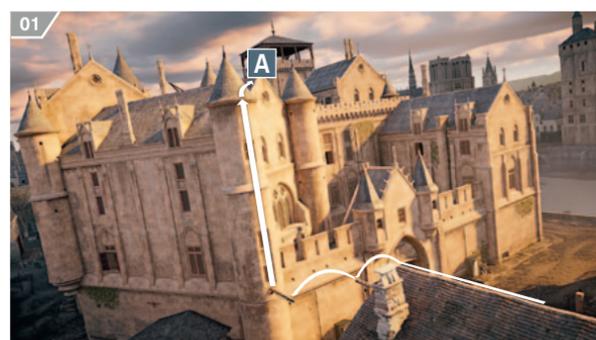
## MISIONES COOPERATIVAS

En Assassin's Creed Unity no existe una forma perfecta de realizar las misiones cooperativas. Todas las aproximaciones tienen su mérito y pueden conducir a situaciones memorables. De hecho, los triunfos a veces quedarán eclipsados por tribulaciones épicas. El proceso de coordinar el comportamiento simultáneo de varios jugadores es como intentar poner orden en una jaula de grillos, pero a un nivel de dificultad muy superior. Por lo tanto, nuestro objetivo en esta sección de la guía no es "resolver" las misiones cooperativas, sino centrar la atención en puntos de interés, rutas efectivas y estrategias generales que permitirán llegar hasta el final de cada misión incluso a los Asesinos menos hábiles (o no tan cooperativos).

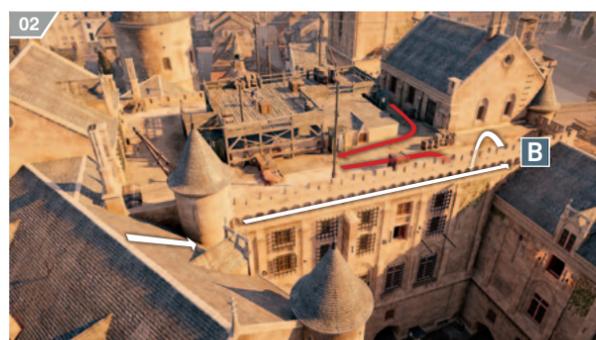
Para ver más consejos, sugerencias, posibles tácticas y otros puntos de interés útiles para las misiones cooperativas, consulta el capítulo de Referencia y análisis.

### RODARÁN CABEZAS

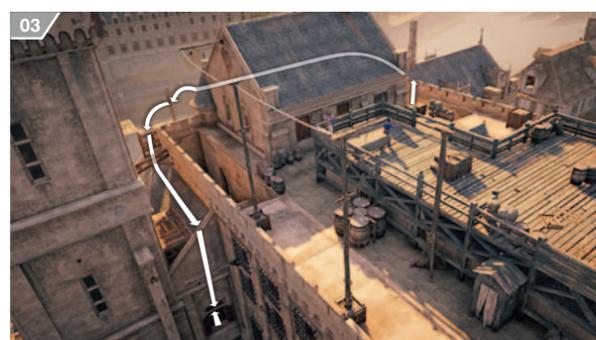
<b>Disponibilidad de la misión:</b>	secuencia 3
<b>Jugadores:</b>	2 máx.
<b>Dificultad:</b>	◆◆◆◆◆
<b>Recompensas de misión:</b>	calzones de merodeador hechos a mano, cinturón medieval hecho a mano, abrigo de mosquetero entallado
<b>Coleccionables de puntos de sincronización:</b>	consulta la página 192.



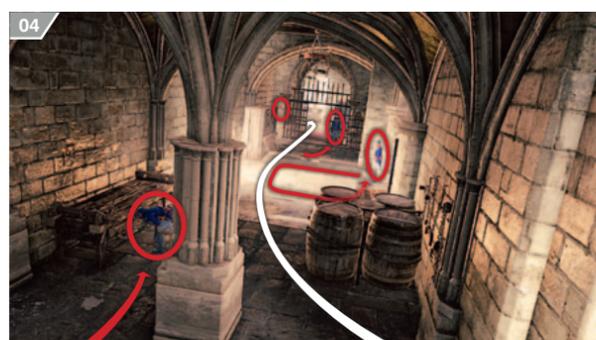
La primera tarea consiste en conseguir una llave que está en poder del alcaide del Grand Châtelet. Desde la posición inicial, escala la torre para alcanzar el tejado en la posición **A**.



En su ronda, el alcaide va de la zona del tejado a las celdas de la planta inferior, antes de regresar al tejado. El recorrido completo solo le lleva unos minutos. En este lugar hay varios guardias. Puedes disparar sin problemas a los más cercanos a tu posición para hacer más sencillo el siguiente paso. Para matar al alcaide y conseguir la llave sin provocar un altercado, avanza por la pared hasta la posición **B**. Cuando el alcaide descienda por la escalera, ejecuta un asesinato aéreo y saquea su cadáver para conseguir la llave (también puedes seguirlo escaleras abajo y robársela, aunque esto aumentará las probabilidades de ser detectado).



La siguiente tarea consiste en recuperar el cuaderno de Paton. La forma más directa de conseguirlo es hacer parkour siguiendo la pared sur hasta llegar a la ventana abierta que hay al lado de la torre cuadrada, como se muestra en la captura de pantalla. Si juegas con un amigo, un Asesino podrá avanzar hasta esta posición mientras el otro se ocupa del alcaide.



Antes de meterte por la ventana, asegúrate de que nadie esté mirando en tu dirección con la Vista de águila. Una vez dentro, elimina a todos los guardias con disparos en la cabeza con la hoja fantasma o usa la Última posición conocida para despejar el camino que te lleva hasta el cuaderno. El cofre que lo contiene se encuentra al final del pasillo, a la izquierda, tal y como se muestra aquí. Hay un soldado apostado junto a él, así que prepárate para eliminarlo cuando te acerques. Vuelve sobre tus pasos para salir del edificio.



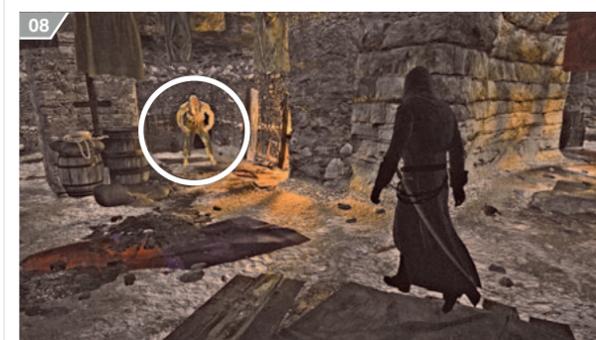
Dirígete al punto de ruta del sureste para iniciar la fase más desafiante de esta misión. Debes localizar y eliminar a tres seguidores templarios en una zona muy concurrida donde hay numerosos extremistas y guardias comunes. La captura de pantalla superior muestra algunas de sus posiciones más habituales, pero recuerda que son aleatorias. Activa la Vista de águila para simplificar el proceso de detectarlos.



En cuanto caiga el tercer templario, la Hermandad lanzará un ataque sorpresa como distracción y Paton escapará hacia el noreste. Sigue los marcadores de ruta hasta llegar al cementerio, que es una enorme zona de búsqueda rectangular muy vigilada. Afortunadamente, alcanzar a Paton te resultará mucho más sencillo si tienes alguna pista sobre su posición. Acércate al edificio situado en el extremo sur de la zona restringida y trepa hasta el tejado como mostramos aquí, prestando atención a la presencia de tiradores extremistas.



Desciende por el lado contrario del edificio hasta alcanzar la viga que descansa sobre dos extremistas y ejecuta asesinatos aéreos o asesinatos con la hoja fantasma sincronizados. A continuación, cruza el arco que protegían y gira a la derecha para acceder a los escalones que conducen a las catacumbas.



Fuerza la cerradura de la puerta si es necesario y avanza por el pasadizo hasta llegar a la primera intersección. Entonces, gira a la derecha y de nuevo a la derecha, para encontrar a Paton. Habla con él para finalizar la misión.



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRAS

ÍNDICE

MISIONES COOPERATIVAS

ROBOS

HISTORIAS DE PARÍS

CAFÉ THÉÂTRE

MISIONES DEL CLUB SOCIAL

MISIONES COMPLEMENTARIAS

EVENTOS MULTITUDINARIOS

DISTORSIONES HELIX

ASELINATOS POR RESOLVER

LOS ENIGMAS DE NOSTRADAMUS

MAPAS Y COLECCIONABLES

Hay 50 historias de París disponibles durante la aventura; son misiones secundarias relacionadas con la historia que encontrarás a lo largo del mapa de París y que, si quieres, puedes aceptar y completar. Ofrecen recompensas económicas que aumentan según la dificultad de cada una. Aunque puedes empezar a jugarlas una vez hayas terminado el recuerdo 1 de la secuencia 2, es preferible esperar un poco. El mejor momento es justo después de la primera reunión del Consejo en el santuario de la Hermandad al inicio de la secuencia 4, ya que es cuando Arno adquiere las hojas fantasma y las hojas enloquecedoras, que resultan prácticamente imprescindibles. En cuanto a las historias de París de dificultad más elevada, puedes esperar hasta el principio de la secuencia 10, momento en el que Arno obtiene la posibilidad de desbloquear todas las habilidades y mejoras.

Para que te resulte más sencillo, hemos clasificado las historias de París en el mismo orden en que aparecen en el indicador de progreso del juego.

## DIRECTORIO DE MISIONES

Icono	Misión	Página	Icono	Misión	Página
01	Grandes y oscuros desconocidos	132	26	Monjas carmelitas	138
02	El secreto de Flamel: los monjes	132	27	¡Que paren las imprentas!	139
03	El secreto de Flamel: Denis Molinier	132	28	Enciclopedia Diderot	139
04	El secreto de Flamel: el Elixir de vida	133	29	Désirée deseada	139
05	Usando cabezas viejas	133	30	Désirée consternada	139
06	Figuras de cera	133	31	Désirée encantada	139
07	Rata de cloaca	133	32	Joyas de la Corona francesa	139
08	¡A la lanterne!	134	33	Abrigo de armas	140
09	El gran escapista	134	34	Alijo suizo	140
10	Caída crítica	134	35	Versos despiadados	141
11	El centro de atención	135	36	Arma al pueblo	141
12	Un engaño diabólico	135	37	Misión de "escolta"	141
13	Mi reino por unas putas	135	38	Las constelaciones de Cassini	142
14	El indulto del marqués de Sade	135	39	El método Condorcet	142
15	Chantaje sádico	135	40	Un paseo romántico	142
16	El culto de Baphomet	136	41	Dando la señal al oficial Murat	142
17	El ritual de Baphomet	136	42	Bonita Chappe	143
18	La Bande Noire	136	43	Correspondencia valiosa	143
19	Iscariotte, el gigante	136	44	Creación de un "afeitado apurado"	144
20	Titulares de Guillotin	137	45	A las armas	144
21	Un puñado de duelistas	137	46	Marianne vuelve a casa	144
22	La Liga de la Rosa carmesí	137	47	El pequeño príncipe	144
23	El retorno de la Rosa carmesí	137	48	Tortuga, serpiente, oso, papel, tijeras	145
24	Atardecer carmesí	138	49	Ladrón de tapices	145
25	Niño volador	138	50	Los diarios de Cartouche	145



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRAS

ÍNDICE

MISIONES COOPERATIVAS

ROBOS

HISTORIAS DE PARÍS

CAFÉ THÉÂTRE

MISIONES DEL CLUB SOCIAL

MISIONES COMPLEMENTARIAS

EVENTOS MULTITUDINARIOS

DISTORSIONES HELIX

ASESINATOS POR RESOLVER

LOS ENIGMAS DE NOSTRADAMUS

MAPAS Y COLECCIONABLES



**01 GRANDES Y OSCUROS DESCONOCIDOS**

**Ubicación:** Île de la Cité

**Desbloquear:** completar secuencia 2, recuerdo 1

**Dificultad:** ◆◆◆◆◆

**Recorrido:** en esta misión debes seguir a Lenormand mientras señala a ciertos blancos por las calles de París. Cada vez que se detenga y diga que siente que hay un blanco cerca, debes utilizar la Vista de águila para identificar a la presa, que aparecerá resaltada en amarillo.

- El granjero está situado al sur de tu posición. Puedes reducirlo sigilosamente desde lejos con las hojas fantasma tras asegurarte de que nadie te vea.
- El soldado está en una pequeña plaza atestada de gente, donde normalmente se encuentra enzarzado en una pelea con dos personas más. A menudo lo matarán durante la trifulca sin necesidad de que intervengas pero, si no muere, aprovecha la confusión para asesinarlo de incógnito y por detrás mientras está ocupado luchando contra tus aliados civiles.
- El abogado está oculto en el interior de una casa que hay a tu izquierda. Puedes entrar con libertad y asesinarlo por detrás.
- El matón se encuentra en un pequeño patio que está a unos pasos al noroeste del punto donde se detiene Lenormand. Tras eliminar al único extremista del callejón, puedes acercarte a él de nuevo por detrás y ejecutar un asesinato simple y discreto.

**02 EL SECRETO DE FLAMEL: LOS MONJES**

**Ubicación:** Île de la Cité

**Desbloquear:** completar "Grandes y oscuros desconocidos"

**Dificultad:** ◆◆◆◆◆

**Recorrido:** una vez hayas iniciado la misión, dirígete al punto de ruta de Notre Dame; los miembros del culto se encuentran en el interior de la catedral. Con la Vista de águila, podrás distinguirlos fácilmente entre la multitud que se agolpa en la zona de investigación. Hay seis miembros del culto en total, situados en posiciones fijas y repartidos por toda la zona de investigación, pero ninguno de ellos posee la pieza que buscas: está en manos del único miembro del culto que hace la ruta en sentido contrario a las agujas del reloj. Si esperas uno o dos minutos, su ruta lo llevará hasta la multitud, y solo tendrás que dejar que se acerque a ti, detectarlo con la Vista de águila y robarle la pieza cuando pase por tu lado. De este modo, no tendrás que exponerte a las rutas de los dos extremistas. Cuando tengas la pieza, vuelve al punto de ruta y reúnete con el asignador de la misión.

**03 EL SECRETO DE FLAMEL: DENIS MOLINIER**

**Ubicación:** Île de la Cité

**Desbloquear:** completar "El secreto de Flamel: los monjes"

**Dificultad:** ◆◆◆◆◆

**Recorrido:** después de hablar con el asignador de la misión, ve al punto de ruta. La casa de Molinier se encuentra en una zona restringida dentro de la zona de investigación, justo al sur de la atalaya de Île Saint-Louis. Desde el tejado, puedes identificar a Molinier, que se encuentra en el patio, pero no puedes interactuar con él aún; primero debes investigar la planta superior del edificio. Cuélate por la ventana abierta (E), asesina al extremista silenciosamente y, a continuación, sube por las escaleras. Al examinar el cofre que hay junto a la ventana, aparecerá un nuevo objetivo que te pedirá que le robes la llave a Molinier. Si usas la Vista de águila, aparecerá resaltado en amarillo y podrás identificarlo mientras realiza su ruta entre los dos patios de la mansión. Tendrás muchas oportunidades de robarle o reducirlo, utilizando los escondrijos o mezclándote con la muchedumbre en el patio que hay debajo de tu posición; muchos extremistas están de espaldas a ti, así que no te resultará difícil. Cuando tengas la llave, dirígete hacia el cofre y, a continuación, reúnete con el asignador de la misión.



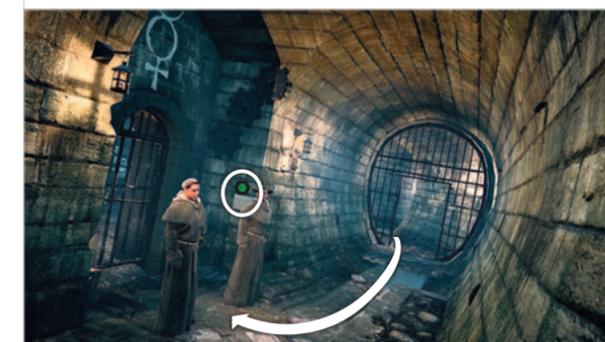
**04 EL SECRETO DE FLAMEL: EL ELIXIR DE VIDA**

**Ubicación:** Île de la Cité

**Desbloquear:** completar "El secreto de Flamel: Denis Molinier"

**Dificultad:** ◆◆◆◆◆

**Recorrido:** tras interactuar con el asignador de la misión, desbloquearás una gran zona de investigación que rodea la catedral de Notre Dame. Tu objetivo se encuentra en las cloacas, a las que puedes acceder fácilmente desde la entrada situada al sureste de Notre Dame. Para obtener más detalles, consulta E en la página 37. Deberás seguir por el túnel hasta que descubras a un grupo de monjes hostiles; rodéalos ocultándote en el lado opuesto a la pared central que divide el túnel en dos. A continuación, sigue recto hasta que llegues a la entrada (E). Encárgate de los dos guardias en cuanto tengas la ocasión y, acto seguido, pulsa el interruptor. Encontrarás el elixir de Flamel en el interior del laboratorio usando la Vista de águila. Finalmente, vuelve con Lenormand para completar la misión.



**05 USANDO CABEZAS VIEJAS**

**Ubicación:** Île de la Cité

**Desbloquear:** completar secuencia 2, recuerdo 1

**Dificultad:** ◆◆◆◆◆

**Recorrido:** después de hablar con madame Tussaud para iniciar la misión, habla con sus tres ayudantes en la casa y, a continuación, dirígete hacia los puntos de ruta que hay al oeste. Hay muchos puntos interactivos en el patio, pero solo uno de ellos contiene la cabeza que estás buscando. Trepa por la pared hacia el norte del patio, métete en el carro de heno y camina entre la multitud hasta que llegues al lugar correcto: la estructura de madera situada en medio del patio (E). Aunque los guardias no deberían percatarse de tu presencia, puedes utilizar la habilidad Distrástrate o una bomba de humo para seguir de incógnito mientras recoges la cabeza. Cuando la tengas, vuelve sobre tus pasos hasta que te encuentres de nuevo en el patio. Después, sigue los puntos de ruta hasta que llegues a las dos zonas de investigación siguientes, donde deberás robar unos documentos a dos blancos. En esta zona no hay prácticamente ningún guardia, así que no te resultará difícil. A continuación, encontrarás la última zona de investigación en las inmediaciones, dentro de la Conciergerie. Infiltrate por la ventana de la planta superior y luego baja por las escaleras hasta que veas a un guardia que se encuentra de espaldas a ti. Elimínalo y examina los dos cofres para recuperar las cabezas perdidas; finalmente, informa a madame Tussaud.



**06 FIGURAS DE CERA**

**Ubicación:** Île de la Cité

**Desbloquear:** completar "Usando cabezas viejas"

**Dificultad:** ◆◆◆◆◆

**Recorrido:** cuando hayas hablado con madame Tussaud, dirígete hacia el norte hasta su tienda; hay tres extremistas en la planta inferior, pero puedes ignorarlos. Trepa hasta la planta superior y entra por la puerta del pequeño balcón. Una vez ahí, utiliza la Vista de águila para identificar una carta y examínala. A continuación, sigue el punto de ruta hacia el suroeste hasta que llegues a la zona de investigación donde se encuentra oculto Jean Lessard. Identifícalo con la Vista de águila y síguelo por el patio contiguo mientras te mezclas entre la multitud; de este modo, evitarás ser detectado (E). Finalmente, asesínalo sigilosamente y escapa de la zona para completar la misión.



**07 RATA DE CLOACA**

**Ubicación:** Vientre de París, Halles

**Desbloquear:** completar secuencia 2, recuerdo 1

**Dificultad:** ◆◆◆◆◆

**Recorrido:** después de hablar con el asignador de la misión en el tejado, deberás localizar al blanco, Rotondo, en la zona de investigación cercana; aunque en un primer momento resulta difícil de detectar, se encuentra oculto bajo tierra. Al sur de tu posición inicial encontrarás un acceso a las cloacas, pero durante la ruta hacia tu blanco encontrarás muchos enemigos dentro de la zona restringida. En cambio, si utilizas la entrada oeste (E), a la cual se llega por un camino lineal, minimizarás el tiempo que pasas en la zona restringida y podrás asesinar a Rotondo con una hoja fantasma sin necesidad de luchar contra otros guardias. Cuando hayas completado la tarea, vuelve sobre tus pasos y abandona la zona para completar el contrato.



- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE
- MISIONES COOPERATIVAS
- ROBOS
- HISTORIAS DE PARÍS
- CAFÉ THÉÂTRE
- MISIONES DEL CLUB SOCIAL
- MISIONES COMPLEMENTARIAS
- EVENTOS MULTITUDINARIOS
- DISTORSIONES HELIX
- ASELINATOS POR RESOLVER
- LOS ENIGMAS DE NOSTRADAMUS
- MAPAS Y COLECCIONABLES



## MISIONES DEL CLUB SOCIAL

Podrás reformar un café o "club social" en cada uno de los principales distritos de París. Cada café que reformes te concederá una bonificación a tus ingresos periódicos del Café Théâtre y te dará acceso a dos o tres misiones del club social. Completarlas hará que se reduzca la presencia de extremistas en los subdistritos correspondientes.

Sin embargo, te aconsejamos que esperes, al menos, hasta la secuencia 4 para intentar completar alguna de estas misiones, ya que pueden resultar extremadamente difíciles si no dispones de hojas fantasma ni enloquecedoras. En el caso de las misiones más complicadas, es razonable esperar hasta el inicio de la secuencia 10, puesto que es entonces cuando Arno obtiene acceso a las habilidades más útiles.

En cuanto a las historias de París, hemos ordenado las misiones del club social tal como aparecen en el indicador de progreso del juego para que puedas encontrarlas fácilmente.

Si buscas una presentación general sobre los clubes sociales o necesitas consejos sobre cómo y cuándo comprarlos, consulta la página 238.

### DIRECTORIO DE MISIONES

Café/Club social	Misión	Página
Île de la Cité	Bandoleros de puentes	149
	Misiva de Marat	149
Vientre de París	Que coman heno	149
	La comida sobre el tejado de zinc	149
	Acaparando rehenes	150
El Barrio Latino	Café Procope	150
	Los restos de Roux	150
	Un apasionado egiptólogo	151
Le Marais	Un prófugo muy astuto	151
	Un éxito dramático	151
	Rompiendo el hábito	152
La Bièvre	Extorsión y contorsión	152
	Enigmas de los chuanes	152
	El funeral de Bara	153
El Louvre	Castigo para un demagogo	153
	El Despacho negro	153
	El traidor de la reina	154
Los Inválidos	Borbón saboteado	154
	Entrega especial	155
	Ahumado pero con cuerpo	155



HAY MÁS PÁGINAS DE MUESTRA EN WWW.PIGGYBACK.COM

### ÎLE DE LA CITÉ



#### BANDOLEROS DE PUENTES

**Desbloquear:** reformar el café de Île de la Cité

**Dificultad:** ♦♦♦♦♦

**Recorrido:** tu tarea en esta misión consiste en eliminar a los capitanes de los matones, cada uno situado en uno de los cuatro puentes que rodean el café.

- El capitán del puente del sur es muy fácil de alcanzar si cuentas con la habilidad Disfrazarse. Transfórmate en civil cuando estés cerca de los extremistas, entra en la casa donde se oculta el matón y apuñálalo por detrás. Si no tienes esa habilidad, dispara a los extremistas del puente para asegurar tu entrada.
- Para el puente del oeste (parte sur), mézclate entre la multitud y utiliza la Vista de águila para identificar al capitán. Cuando patrulle cerca de tu posición, espera a que te dé la espalda y mátalos con un disparo en la cabeza con la hoja fantasma, o bien apuñálalo por detrás de forma que ejecutes un asesinato doble sobre los dos extremistas.
- El capitán del puente del oeste (parte norte) es quizá el más sencillo de eliminar, siempre y cuando llegues por el sur, que es lo más probable. Camina por el lado derecho del puente y, cuando te encuentres al capitán y a sus dos guardaespaldas, mata a tu blanco de un solo disparo en la cabeza o apuñálalo por detrás.
- El último capitán, el del puente del noreste, realiza una breve ruta hacia la parte norte. Si trepas por el tejado del único edificio del puente, puedes ocultarte en un carro de heno situado cerca del itinerario de tu blanco. Observa cómo pasa junto a ti, síguelo y apuñálalo por detrás para desencadenar una solución silenciosa e indolora.



#### MISIVA DE MARAT

**Desbloquear:** reformar el café de Île de la Cité

**Dificultad:** ♦♦♦♦♦

**Recorrido:** la carta que buscas está en manos de un hombre apostado en el extremo norte de la zona restringida. Acércate por el tejado y colócate al norte de su posición; espera a que el bruto cercano se aparte y, acto seguido, ejecuta un asesinato aéreo sobre tu blanco. Finalmente, saquea la carta de su cuerpo inerte. Puedes usar el elevador para escapar de la zona rápidamente (E).



### VIENTRE DE PARÍS



#### QUE COMAN HENO

**Desbloquear:** reformar el café del Vientre de París

**Dificultad:** ♦♦♦♦♦

**Recorrido:** sigue el punto de ruta hacia el este hasta llegar a una zona restringida donde debes matar a seis acaparadores (E).

- A** y **E**: fuerza la cerradura de la puerta de la calle (en el exterior de la zona restringida) y podrás apuñalar o disparar a ambos acaparadores por detrás sin problemas. Usa la Vista de águila para asegurarte de que no haya extremistas mirando durante el proceso.
- B**: mézclate entre la multitud situada al sur de este acaparador y, desde ahí, dispárale o bien corre hacia él y asesínalo antes de que pueda reaccionar. Si te detectan, puedes volver a ocultarte entre una muchedumbre aún mayor situada a unos pasos al oeste.
- C**: de nuevo, coloca a Arno entre la multitud que hay al sur de este acaparador y dispárale con las hojas fantasma mientras sus aliados miran hacia otro lado.
- D** y **F**: desde el balcón del piso superior, accede a la casa donde está apostado el acaparador. Dirígete a las escaleras que conducen a la planta inferior y dispárale desde arriba.



#### LA COMIDA SOBRE EL TEJADO DE ZINC

**Desbloquear:** reformar el café del Vientre de París

**Dificultad:** ♦♦♦♦♦

**Recorrido:** para esta misión es necesario que elimines a cuatro de los lugartenientes de Foulton, que se ocultan en sus respectivas zonas de investigación situadas al este (E).

- A**: este blanco es un centinela de los tejados. Trepas hasta el tejado por la cara este del edificio y, a continuación, acércate al hombre por detrás y elimínalo del modo que mejor te parezca.
- B**: este lugarteniente se encuentra en el piso superior del edificio. Si Arno está situado en la posición marcada con una cruz, bastará con disparar al blanco a través de la ventana desde el otro lado de la calle. También puedes colarte por esa misma ventana cuando te dé la espalda y apuñalarlo.
- C**: este lugarteniente está situado en un tejado. Acércate a él directamente desde la calle, justo desde debajo de su posición; utiliza la Vista de águila para asegurarte de que no esté mirando y, acto seguido, acaba con él con un disparo en la cabeza con la hoja fantasma. Intenta no trepar hasta el tejado, ya que por ahí patrulla un bruto que podría detectarte fácilmente.
- D**: accede a este edificio desde el balcón del piso situado justo por encima del nivel de la calle. Comprueba que el blanco no esté en la sala aún y entra en el escondrijo o mézclate entre los civiles que hay justo enfrente. Espera unos instantes y tu blanco aparecerá para que puedas asesinarlo sin problemas.



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRAS

ÍNDICE

MISIONES COOPERATIVAS

ROBOS

HISTORIAS DE PARÍS

CAFÉ THÉÂTRE

MISIONES DEL CLUB SOCIAL

MISIONES COMPLEMENTARIAS

EVENTOS MULTITUDINARIOS

DISTORSIONES HELIX

ASESINATOS POR RESOLVER

LOS ENIGMAS DE NOSTRADAMUS

MAPAS Y COLECCIONABLES



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRAS

ÍNDICE

MISIONES COOPERATIVAS

ROBOS

HISTORIAS DE PARÍS

CAFÉ THÉÂTRE

MISIONES DEL CLUB SOCIAL

MISIONES COMPLEMENTARIAS

EVENTOS MULTITUDINARIOS

DISTORSIONES HELIX

ASELINATOS POR RESOLVER

LOS ENIGMAS DE NOSTRADAMUS

MAPAS Y COLECCIONABLES

**A SATURNUS / CONSTELLATIO 3**



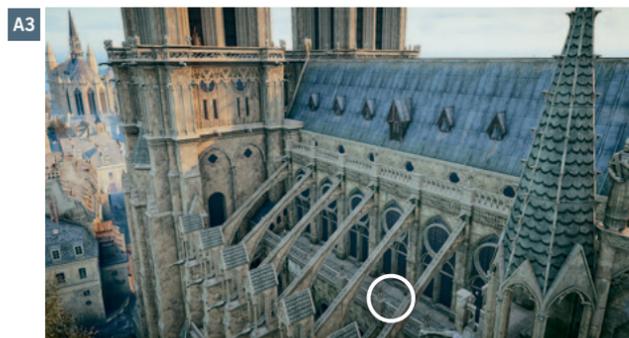
**Enigma**  
*Empuño dos hojas,  
 me flanquean la Justicia y la Ley.  
 Mi señal es precisa, hora tras hora,  
 para los ciudadanos y para el Rey.*

**Solución**  
 Este enigma señala al famoso reloj del Boulevard du Palais en Île de la Cité. Las "dos hojas" hacen referencia a las manecillas del reloj; la frase "me flanquean la Justicia y la Ley" hace referencia a las dos estatuillas que representan ambos conceptos; y la "señal precisa, hora tras hora" hace referencia al paso de las horas.



**Enigma**  
*Rodeada por 24 pétalos de luz,  
 nuestra Señora de las Rosas vigila,  
 silente como piedra,  
 por encima de los creyentes.  
 Observa cómo brilla nuestra Señora con el sol poniente.  
 Observa cómo la rosa florece.*

**Solución**  
 Los "24 pétalos de luz" hacen referencia a los pétalos de cristal del rosetón de Notre Dame; "nuestra señora" hace referencia a Notre Dame; y el "sol poniente" señala al oeste. El símbolo se encuentra en la base del rosetón de Notre Dame, en el lado oeste de la catedral.



**Enigma**  
*Acompaña a nuestra Señora, entre las aguas que fluyen.  
 Cuenta uno por cada libro del Pentateuco de la rosa al transepto.  
 Cinco arcos, cinco ojos atentos, cinco pesadillas.  
 El último se asienta sobre nuestro tesoro:  
 la puerta al infinito.*

**Solución**  
 Sin salir de Notre Dame, ("entre las aguas que fluyen" se refiere a las dos bifurcaciones del Sena, en otras palabras, a Île de la Cité), trepa por la cara sur de la catedral y cuenta cinco arcos ("uno por cada libro del Pentateuco"). Además, cada arco corresponde a una gárgola con los ojos muy abiertos. El último símbolo se encuentra bajo el quinto arco, en el nivel superior.

**B LEO / ASTRÍ 4**



**Enigma**  
*Sobre las oscuras sombras  
 del antiguo bastión,  
 el alto centinela cuadrado callado ve  
 correr la sangre en el noveno mes.*

**Solución**  
 Este enigma señala al Grand Châtelet (al suroeste de tu posición inicial); se refiere a él como un "antiguo bastión" porque originalmente era una fortaleza. El "alto centinela cuadrado" es la inconfundible torre cuadrada, en cuya parte superior se encuentra el símbolo. La mención al "noveno mes" hace referencia a las Masacres de septiembre, en la que murieron los prisioneros del Châtelet.



**Enigma**  
*Los mártires de Herodes,  
 en su templo eterno,  
 aparecen en las piedras del alquimista,  
 con su danza macabra y muda.*

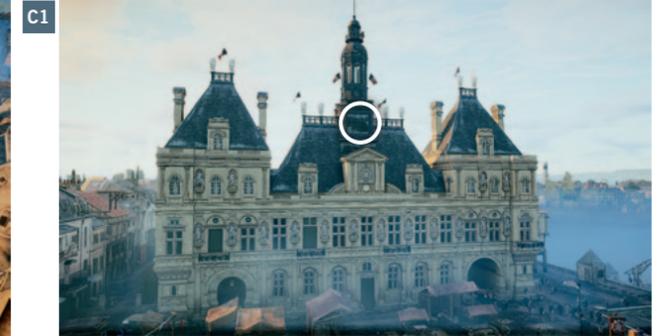
**Solución**  
 Este enigma señala al Cementerio de los Santos Inocentes (los "mártires de Herodes"), ubicado unos pasos al norte del Grand Châtelet. El cementerio fue parcialmente financiado por el alquimista Nicolas Flamel, por eso se hace referencia a las "piedras del alquimista". En la galería sur puede verse un mural de la Danza Macabra (en otras palabras, la "danza macabra y muda"), y es ahí donde se encuentra el símbolo.



**Enigma**  
*En el vientre del mundo,  
 el santo del ciervo sagrado  
 espera aún que su torre austral  
 alcance la divinidad celestial.*

**Solución**  
 Este enigma señala a la cercana Église St. Eustache. El "vientre del mundo" hace referencia al Vientre de París, donde se encuentra la iglesia. El símbolo original de San Eustaquio está formado por una cabeza de ciervo coronada por una cruz, por eso se menciona al "santo del ciervo sagrado". La "torre austral" señala al sur, y el símbolo se encuentra en lo alto del campanario suroeste.

**C CAPRICORNUS / VAPORIS 6**



**Enigma**  
*Sabios gobernantes en tu fachada  
 impávidos ante la sangre de las ejecuciones.  
 Algún día te estremecerás  
 y la furia arderá en tus entrañas.*

**Solución**  
 Este enigma señala al Hôtel de Ville, donde se encuentra el símbolo; concretamente, sobre el frontispicio de la entrada principal. La clave reside en que los bustos que hay en la fachada del edificio están orientados a la guillotina. Además, en una época posterior (en 1871) prendieron fuego al interior del lugar.



**Enigma**  
*"Ya irá, ya irá" se escuchará.  
 En un infausto giro del destino,  
 donde antes se ahuyentaba la oscuridad,  
 ahora se rompe el cuello a más de uno.*

**Solución**  
 Este enigma hace alusión a la famosa canción revolucionaria ("Ah! Ça ira!"), que cuenta cómo se colgaba a los aristócratas de faroles en las calles. El símbolo de este enigma está a los pies de un farol del que cuelga el cadáver de un hombre, enfrente del Hôtel de Ville. Dado que ya no se usa para alumbrar, sino como horca, el farol ya no "ahuyenta la oscuridad".



**Enigma**  
*Una torre huérfana, ¿qué ha sido del resto?  
 Comienzo de la ruta de un peregrino.  
 Los recuerdos brotan del pico de las quimeras:  
 en una, presión atmosférica; en otra, alquimia.*

**Solución**  
 El símbolo de este enigma se encuentra al oeste, en lo alto de la Tour St. Jacques. En el pasado, la torre había estado unida a una iglesia de la que ya no queda nada, por eso es una "torre huérfana". Se cree que, ahí, Pascal podría haber realizado experimentos sobre la presión atmosférica y que es el lugar en el que está enterrado el alquimista Nicolas Flamel.

En esta sección te ofrecemos mapas detallados y de alta resolución de las ubicaciones de todos los coleccionables de Assassin's Creed Unity. Incluyen descripciones breves para que tengas clara la situación de todos y cada uno de los objetos.

## DESCUBRIR COLECCIONABLES

Hay tres métodos básicos para descubrir las ubicaciones de los coleccionables en la pantalla del mapa principal (y, por extensión, en el minimapa):

- Normalmente, tras sincronizar las atalayas, aparecerán inmediatamente numerosos coleccionables en el subdistrito correspondiente, pero no todos.
- A través de la pura y simple exploración, especialmente por los tejados, poco a poco irás descubriendo objetos adicionales. El proceso de completar los recuerdos de la historia principal y las misiones secundarias inundarán gradualmente el mapa de nuevos iconos, aunque no los veas de inmediato.
- El uso frecuente de la Vista de águila te ayudará a encontrar coleccionables adicionales, especialmente los que están bajo tierra o dentro de edificios.

Una vez el objeto haya aparecido en alguno de los mapas, su posición quedará registrada hasta que lo recojas.

## TIPOS DE COLECCIONABLES

En Assassin's Creed Unity hay varios tipos distintos de coleccionables:

- Cofres:** los cofres contienen dinero y deben abrirse de forma manual (mientras que, en el caso de otros coleccionables, basta con acercarte a ellos para recogerlos). Los más valiosos están cerrados con llave (🔒) y deberás abrirlos con ganchúas y mediante un minijuego antes de poder abastecerte de su contenido. Cuanto más difícil de abrir sea la cerradura (🔒🔒🔒), mejor será la recompensa, pero también aumentará el nivel de exigencia en cuanto a tu capacidad de reacción y al nivel de habilidad para forzar cerraduras de Arno (consulta la página 208). Además, muchos cofres están protegidos por grupos de extremistas y no se pueden saquear hasta que los neutralices. Hay ciertos cofres que están vinculados a Assassin's Creed Initiates (🏠) o a la aplicación auxiliar (📱) y requieren que completes tareas o que te registres en estas plataformas para poder acceder a ellos (consulta la página 242).
- Puntos de sincronización:** cada uno de esos coleccionables te otorga un punto que puedes gastar en habilidades nuevas. Los puntos de sincronización solo están disponibles durante las misiones cooperativas.
- Escarapelas:** normalmente están flotando en el aire, por encima del nivel del suelo, pero no siempre. A menudo también se encuentran justo sobre los tejados, los árboles y otros puntos elevados. Al reunir todas las escarapelas, desbloquearás un logro o trofeo.
- Puntos de Nomad:** otorgan dinero para usar en la aplicación Assassin's Creed Unity Companion. Reaparecen cada 24 horas en el mismo lugar.
- Artefactos:** hay un conjunto de artefactos en cada distrito de París y dos conjuntos en las distorsiones Helix. Al recogerlos desbloquearás una pieza de equipo o un arma. Los artefactos que se encuentran en las distorsiones están vinculados a Assassin's Creed Initiates (🏠) o a la aplicación Assassin's Creed Unity Companion (📱), por lo que deberás completar tareas en dichas plataformas (consulta la página 242).

## CONSEJOS PARA LA BÚSQUDA DEL TESORO

En Assassin's Creed Unity hay, *literalmente*, cientos de coleccionables. Además, tu habilidad para hacerte con ellos guarda una estrecha relación con el nivel de desarrollo actual de Arno; hasta que no amplíes su arsenal de ataques, lo equipes con atuendos de alto nivel (especialmente aquellos que otorguen ventajas complementarias apropiadas para la tarea) y no mejores su habilidad Cerrajero al máximo (consulta la página 208), no podrás abrir los cofres más avanzados y, en ocasiones, ni siquiera podrás llegar hasta ellos. Como norma general, te aconsejamos que esperes, como mínimo, a desbloquear el último conjunto de habilidades al inicio de la secuencia 10 antes de embarcarte en una búsqueda del tesoro exhaustiva.

- Marcadores personales:** el mapa principal dispone de una función de marcador personal que resulta tremendamente útil al buscar coleccionables; es una de las funciones más relevantes del juego. Una vez seleccionado un objeto con (X/A), aparece un marcador de ruta (📍) en pantalla al mirar en dirección a él; dicho marcador muestra su ubicación exacta, su altura, e incluye una práctica cifra que indica la distancia respecto a tu posición. Además, no olvides que los objetos situados a una altura distinta a la de Arno adquieren un color gris en el minimapa, lo cual te permite determinar fácilmente si están dentro de edificios, en los tejados o bajo tierra. En caso de duda, visita el mapa principal para aplicar un marcador personal.
- Mapa en 3D:** el mapa del juego (al que puedes acceder haciendo clic en el panel táctil de PlayStation 4 o pulsando (X) en Xbox One) ofrece una representación de la ciudad en 3D. Al aplicar un marcador personal a un coleccionable, puedes ajustar el ángulo de visión hacia cualquier dirección para hacerte una idea más concreta de su posición exacta. Si acercas la vista al máximo, puedes ver, por ejemplo, la altura del objeto en un edificio o comprobar si se encuentra bajo tierra.
- Vista de águila:** junto con los marcadores personales, la Vista de águila reduce enormemente la dificultad de encontrar los coleccionables. Si un objeto se encuentra dentro de su alcance, podrás verlo a través de los muros y de un piso a otro. En resumen, durante las búsquedas del tesoro deberías tener activada la Vista de águila en todo momento (teniendo en cuenta el tiempo de reactivación).
- Coleccionables de misiones:** aunque te recomendamos que esperes a las últimas fases del juego antes de empezar a buscar metódicamente los coleccionables, no tienes por qué ignorar los que te vayas encontrando de forma automática a medida que avances en el juego. Si recoges los objetos más accesibles y de poca dificultad mientras completas los recuerdos principales y las misiones secundarias, irás haciendo progresos graduales pero decisivos en uno de los desafíos más exigentes de Unity. De este modo,

cuando hayas elevado la destreza de Arno hasta un nivel legendario, ya habrás recuperado un número significativo de coleccionables y estarás listo para enfrentarte a los más complicados.

- Acceso a los cofres:** los cofres son el tipo de coleccionables que ofrecen los beneficios más inmediatos y prácticos (en forma de dinero), especialmente durante las primeras secuencias, en las que Arno es pobre y tiene un equipo muy básico. De todas formas, también son los más difíciles de alcanzar, ya que los que contienen mejores recompensas suelen estar rodeados de extremistas. Si estás intentando hacerte con un cofre rojo (cerrado), es más prudente dar por supuesto que estará vigilado por extremistas; antes de acercarte demasiado, debes realizar un reconocimiento de la zona utilizando la Vista de águila. Por otro lado, los cofres blancos (abiertos) no suelen contar con vigilancia; sin embargo, hay suficientes excepciones como para acercarte siempre a ellos con cautela.

- Seguimiento:** algunos jugadores evitan recoger los coleccionables en los juegos de tipo "mundo abierto" para luego rastrear metódicamente el mapa en una vorágine posthistoria, ya que quieren evitar la frustración de volver a buscar objetos que han olvidado que han recogido; pues bien, en Unity eso ya no es necesario, ya que los objetos con los que Arno se hace físicamente (como las escarapelas y los artefactos) se sustituyen por una silueta una vez recogidos. Aunque sigues pudiendo ver los cofres, no puedes volverlos a abrir. Por último, los iconos de marcador de los coleccionables que recoges desaparecen de tus mapas cuando los consigues.

- Modificadores de equipo útiles:** ten en cuenta el equipo que has elegido cuando te dediques a recoger coleccionables. Si decides buscar cofres cerrados en una zona en particular para aumentar tus ingresos, la opción más adecuada es un cinturón que aumente la capacidad de inventario de ganchúas de Arno; sin embargo, si intentas infiltrarte en una zona restringida para robar un objeto específico, una pieza de equipo que mejore la habilidad de Arno para esconderse te resultará muy útil. En todo caso, las capuchas que mejoran la habilidad Vista de águila (duración, alcance, reactivación) son sumamente prácticas. Para obtener más detalles, consulta la página 222.

- Puntos de sincronización:** aunque los coleccionables de puntos de sincronización son muy valiosos, lo ideal sería contar con un equipo completo dentro de una sesión cooperativa para poder llegar hasta los que están protegidos por fuerzas enemigas y que resultarían increíblemente difíciles de alcanzar para un solo Asesino; los cuales, por supuesto, son la mayoría. La mejor estrategia es salir de caza con amigos tras haber completado la misión principal al menos una vez, cuando cuentes con la ventaja de estar familiarizado con la zona.



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRAS

ÍNDICE

MISIONES COOPERATIVAS

ROBOS

HISTORIAS DE PARÍS

CAFÉ THÉÂTRE

MISIONES DEL CLUB SOCIAL

MISIONES COMPLEMENTARIAS

EVENTOS MULTITUDINARIOS

DISTORSIONES HELIX

ASELINATOS POR RESOLVER

LOS ENIGMAS DE NOSTRADAMUS

MAPAS Y COLECCIONABLES



COFRES

Icono	Notas	Nivel de cerradura
01	En un túnel protegido por cuatro extremistas, con dos entradas desde la orilla del río.	🔒
02	En la orilla del río, a través de una puerta.	-
03	En una sala de la primera planta, a la cual solo se puede acceder desde una ventana del muro noroeste.	🔒
04	Se accede a él por una de las dos aperturas situadas al norte de la orilla del río, con dos extremistas en las inmediaciones.	-
05	En el tejado.	-
06	En una sala de la primera planta. Accede mediante una escotilla que hay en el tejado.	🔒
07	Se accede por el agujero en el muro, creado al final del recuerdo 1 de la secuencia 8. Sigue el camino y fuerza la cerradura de la puerta (🔒) para llegar al cofre.	🔒
08	Por la puerta trasera del edificio. Hay tres extremistas cerca.	🔒
09	Detrás de un muro de poca altura situado cerca de las escaleras. Hay tres extremistas.	🔒
10	Busca un arco con escaleras que llevan bajo tierra. Al final de los escalones, gira por la primera a la izquierda.	-
11	Al final de los escalones situados bajo la escarpela 5, sigue el camino y abre la puerta cerrada (🔒).	-
12	Dentro de la casa, en la planta inferior. Accede por la ventana de la primera planta. Hay tres extremistas divididos entre las dos plantas.	🔒
13	En el jardín, protegido por tres extremistas.	🔒
14	Bajo tierra. Accede a él por la orilla del río, al sur. En la primera intersección, deslízate por el hueco cubierto de enredaderas.	-
15	Accede a él por la ventana de la segunda planta. Detrás de una puerta cerrada (🔒).	-
16	Bajo tierra. La entrada se encuentra prácticamente bajo la escarpela 16 y está vigilado por varios extremistas.	🔒
17	En la primera planta de una casa vigilada por cuatro extremistas: dos en la entrada principal y dos en la primera planta.	🔒
18	Dentro del edificio, detrás de una puerta cerrada (🔒), con extremistas en el camino.	🔒
19	En la primera planta del edificio, debajo de una escalera.	🔒
20	Cerca de un carruaje. Hay cuatro extremistas.	🔒
21	En una sala de la primera planta.	-
22	Bajo tierra. Se accede a él mediante las escaleras situadas al norte. Gira a la derecha cada vez que llegues a una esquina.	-
23	Abre la puerta abierta (🔒) que hay en la cara sur del edificio. Hay tres extremistas cerca y uno más dentro.	-
24	En la terraza del tejado, sobre el arco.	-
25	En la planta inferior del edificio, detrás de una puerta cerrada (🔒). Accede por una ventana de la primera planta.	🔒
26	En la tercera planta del edificio protegido por varios extremistas, detrás de una puerta cerrada (🔒).	🔒
27	En la primera planta del edificio, vigilado por extremistas.	🔒
28	A la derecha de la entrada de la brasserie, vigilado por varios extremistas.	🔒
29	En la segunda planta del edificio. Fácil acceso por una ventana abierta de la primera planta.	🔒
30	Bajo tierra. Se accede por unos escalones situados al oeste. Hay tres extremistas en el camino.	🔒
31	En un recinto amurallado vigilado por cinco extremistas.	🔒
32	En el tejado.	🔒
33	En el tejado.	-
34	En la planta inferior del edificio. Sin embargo, la única entrada disponible es una escotilla del tejado. Hay cuatro extremistas dentro.	🔒
35	Planta inferior, justo detrás de la puerta azul.	-
36	Dentro de un recinto amurallado vigilado por dos extremistas.	🔒
37	Planta inferior, en la parte trasera del edificio, vigilado por cuatro extremistas.	🔒
38	En la primera planta de una casa vigilada por varios extremistas.	🔒
39	En el tejado.	🔒
40	En la parte trasera de la casa. Hay cuatro extremistas.	🔒

COFRES DE INICIADO Y NOMAD

Icono	Notas
41	A la derecha de la puerta de doble hoja.
42	Junto a la pared, entre dos conjuntos de barriles.
43	Junto a un puesto del mercado.
44	Junto a un seto del jardín.
45	Detrás de la estatua.
46	A nivel del suelo, a plena vista.

ARTEFACTOS

Icono	Notas
01	En la primera planta del edificio.
02	En la segunda planta del edificio.
03	Dentro del edificio, en la segunda planta.
04	En la puerta situada cerca de la fuente.
05	Planta inferior, a la derecha de la chimenea.

ESCARPELAS

Icono	Notas
01	Bajo tierra. Accede por la escalera situada al noroeste.
02	Desde la orilla del río, busca una entrada a las cloacas. La escarpela está justo al entrar, a la izquierda.
03	Salta desde la cuerda hasta la valla que hay debajo.
04	Bajo tierra. Sigue las instrucciones del cofre 7 hasta que llegues a la puerta cerrada y, luego, sigue el camino lineal.
05	Justo sobre una cuerda atada entre dos árboles.
06	Salta desde las ramas superiores hasta el muro de abajo.
07	Realiza un salto de fe desde el tejado más cercano.
08	Flotando entre una ventana abierta y la rama de un árbol.
09	Encima de la estatua.
10	Flotando sobre la cuerda.
11	Flotando entre las ramas superiores de un árbol.
12	Salta desde las ramas superiores del árbol.
13	Entre los dos edificios, cerca de varias vigas de madera.
14	Delante de una ventana circular, justo debajo del punto más alto del edificio.
15	Flotando sobre una aguja pequeña, en el punto más alto de la torre.

PUNTOS DE SINCRONIZACIÓN ("EL SACRIFICIO DE DANTON")

Icono	Notas
01	En las cloacas que hay por debajo de la Plaza de la Concordia.
03	Dentro del edificio, en la planta inferior.
05	En la planta superior de un edificio al cual solo se puede acceder mediante una puerta cerrada (🔒).

PUNTOS DE SINCRONIZACIÓN ("LA MÁQUINA INFERNAL")

Icono	Notas
02	En el tejado del Hôtel de Ville, a un paso de la atalaya, literalmente.
04	En las catacumbas, detrás de una puerta cerrada (🔒).
06	Dentro del edificio, en la segunda planta.

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

REFERENCIA Y ANÁLISIS

EXTRAS

ÍNDICE

MISIONES COOPERATIVAS

ROBOS

HISTORIAS DE PARIS

CAFÉ THÉÂTRE

MISIONES DEL CLUB SOCIAL

MISIONES COMPLEMENTARIAS

EVENTOS MULTITUDINARIOS

DISTORSIONES HELIX

ASELINATOS POR RESOLVER

LOS ENIGMAS DE NOSTRADAMUS

MAPAS Y COLECCIONABLES

## VIAJE RÁPIDO

La red de viaje rápido es un sistema extraordinariamente útil de Assassin's Creed Unity, pues te permite evitar horas potenciales de viaje entre destinos. Este debería ser tu método esencial para abreviar los viajes entre distintas zonas, o incluso para moverte de una parte de una región concreta a otra.

Hay dos tipos de puntos de viaje rápido:

- Atalayas sincronizadas (▶▶)
- Cafés reformados/clubes sociales (🏠)

Para viajar rápidamente a una atalaya o club social, abre la pantalla del mapa principal, selecciona la posición que desees y pulsa /🏠; a continuación, confirma tu decisión cuando veas la indicación. Tras un breve tiempo de carga, Arno aparecerá en la ubicación elegida.

Si quieres regresar a Versalles, el escenario de los primeros recuerdos de la historia en la secuencia 1, encontrarás una posición especial de viaje rápido en el exterior del Café Théâtre.



## HABILIDADES

Las habilidades son capacidades desbloqueables que pueden ser pasivas (una característica permanente) o activas (un movimiento que debes activar solo cuando quieras usarlo).

Para desbloquear las habilidades, debes cumplir los requisitos mencionados en la siguiente tabla y tener suficientes puntos de sincronización (Δ) para comprarlas. Los puntos de sincronización se consiguen completando los recuerdos de la historia principal y las misiones cooperativas, así como recuperando coleccionables de puntos de sincronización durante las misiones cooperativas. Para comprar una habilidad, solo tienes que abrir el menú de personalización de personaje y elegir aquella que te interese.

Puedes asignar en cualquier momento una de las cuatro habilidades activas a : Disfrazarse, Alijo de Asesino, Sentido comunitario o Curación en grupo. Estas habilidades son especialmente útiles durante las sesiones cooperativas ya que sus

beneficios pueden compartirse con todo el equipo, pero también puedes activarlas jugando en solitario. Para seleccionar una, sigue esta ruta por los menús: Personalización de personaje ➔ Selección de equipo ➔ Potenciadores/habilidades coop.

Si no sabes por dónde empezar, te sugerimos que priorices las siguientes habilidades para seguir un desarrollo equilibrado:

- Arma a distancia
- Aprendiz de cerrajero
- Golpe desequilibrante
- Piel dura
- Alijo de Asesino
- Asesinato doble
- Asesinato aéreo doble
- Cerrajero profesional
- Piel más dura
- Ejecución terrestre
- Bombas: gas venenoso
- Cerrajero maestro
- Piel durísima
- Hoja fantasma mejorada
- Piel de hierro

## HABILIDADES: RESUMEN

	Icono	Habilidad	Descripción	Coste (Δ)	Requisito(s)
Cuerpo a cuerpo		<b>Golpe desequilibrante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Una carga de hombro que incapacita brevemente o derriba al blanco.</li> <li>Si realizas un disparo rápido con un arma a distancia durante el breve plazo en que el blanco está incapacitado por un golpe desequilibrante, asesinarás al instante, independientemente del arquetipo al que te enfrentes.</li> </ul>	2	Completa la secuencia 2.
		<b>Maestro de las armas largas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidad para realizar ataques potentes con armas largas (mantén , luego suelta).</li> <li>Este movimiento derribará a cualquier blanco, y puedes continuarlo con una ejecución terrestre una vez hayas desbloqueado esa habilidad.</li> </ul>	4	Completa la secuencia 5.
		<b>Maestro de las armas pesadas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidad para realizar ataques potentes con armas pesadas (mantén , luego suelta).</li> <li>Este movimiento causa enormes daños a la víctima, y no puede ser bloqueado.</li> </ul>	4	Completa la secuencia 5.
		<b>Maestro de las armas de una mano</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidad para realizar ataques potentes con armas de una mano (mantén , luego suelta).</li> <li>Este movimiento no puede ser bloqueado por el blanco; esto lo hace muy útil contra los arquetipos más avanzados, que de otro modo bloquearían tus golpes. Es posible realizar combos de dos golpes normales seguidos por un ataque potente y repetirlo una y otra vez sin dejar reaccionar a la víctima. Esta técnica es especialmente efectiva contra los brutos.</li> </ul>	4	Completa la secuencia 5.
A distancia		<b>Ejecución terrestre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Un golpe letal aplicado a un blanco mientras está tumbado.</li> <li>Este movimiento esencial te permitirá eliminar a la mayor parte de los blancos rápidamente. Puedes realizarlo tras una parada perfecta seguida de un golpe desequilibrante, o tras ataques potentes ejecutados con un arma larga o pesada.</li> <li>Los rastreadores y los oficiales rodarán a los lados por lo general para esquivar la ejecución terrestre.</li> <li>La habilidad de usar armas de fuego.</li> </ul>	8	Completa la secuencia 9.
		<b>Arma a distancia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las pistolas son letales contra cualquier blanco si logras disparar en la cabeza, pero el ruido que hacen alertará a los guardias de las cercanías. A partir de la secuencia 4, las hojas fantasma son una alternativa mucho más discreta en situaciones de sigilo.</li> <li>Durante un conflicto abierto, si realizas un disparo rápido con un arma de fuego durante el breve plazo en que el blanco está incapacitado por un golpe desequilibrante, asesinarás al instante, independientemente del arquetipo al que te enfrentes.</li> </ul>	1	Completa la secuencia 2.
		<b>Alijo de Asesino</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se trata de una habilidad que os permite tanto a ti como a tus aliados llenar vuestras reservas de múltiples consumibles: munición, hojas fantasma, bombas de humo, granadas aturdidoras, bombas, bolsas de dinero y ganchos.</li> <li>Pulsa  para activarla.</li> </ul>	10	Completa la secuencia 2.
		<b>Bombas: bolsa de dinero</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La habilidad para usar la herramienta Bolsa de dinero.</li> <li>Cada bolsa de dinero que lances cerca de civiles te permitirá improvisar una oportunidad para mezclarte con la multitud (consulta la página 219).</li> </ul>	2	Completa la secuencia 2.
		<b>Bombas: granada aturdidora</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La habilidad para usar la herramienta Granada aturdidora.</li> <li>Las granadas aturdidoras incapacitan al enemigo durante cinco segundos (consulta la página 220).</li> </ul>	2	Completa la secuencia 2.
		<b>Hoja fantasma mejorada</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La habilidad de lanzar dos hojas fantasma seguidas sin recargar, permitiendo que Arno elimine a dos blancos a distancia sigilosamente en un breve intervalo de tiempo.</li> </ul>	8	Completa la secuencia 9.
		<b>Bombas: gas venenoso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La habilidad para usar la herramienta Gas venenoso.</li> <li>Estas bombas levantan una nube de gas circular que vacía gradualmente las barras de salud de todas las víctimas dentro de su radio de efecto (consulta la página 220). Sin embargo, también afectan a la salud de Arno: asegúrate de salir de la zona rápidamente si está dentro de la nube.</li> <li>La habilidad de compartir la Vista de águila con jugadores aliados.</li> </ul>	8	Completa la secuencia 9.
		<b>Sentido comunitario</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Esta habilidad solo es útil al jugar misiones cooperativas y robos.</li> <li>Pulsa  para activarla.</li> </ul>	4	Completa la secuencia 2.
		<b>Disfrazarse</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La habilidad para disfrazarte (y disfrazar a los aliados cercanos al jugar en cooperativo) como el blanco seleccionado durante un breve tiempo.</li> <li>Pulsa  para activarla.</li> <li>Las acciones de Perfil alto como correr y trepar, o acercarse demasiado a un enemigo, provocarán que el camuflaje fracase al instante.</li> </ul>	6	Completa la secuencia 2.
		<b>Aprendiz de cerrajero</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La habilidad de forzar cerraduras de puertas y cofres.</li> <li>No puedes forzar ninguna cerradura si no has comprado esta habilidad, de modo que es prioritaria en las primeras secuencias.</li> </ul>	2	Completa la secuencia 2.
Sigilo		<b>Cerrajero profesional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidad de forzar cerraduras mejorada.</li> <li>Reduce la velocidad del cursor y aumenta el tamaño de la zona segura en las secuencias de forzar cerraduras.</li> </ul>	6	Habilidad Aprendiz de cerrajero; completa la secuencia 5.
		<b>Cerrajero maestro</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidad de forzar cerraduras aún más mejorada.</li> <li>Reduce la velocidad del cursor y aumenta el tamaño de la zona segura aún más.</li> </ul>	9	Habilidad Cerrajero profesional; completa la secuencia 9.
		<b>Rodar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La habilidad de recuperarse de caídas más rápido y con menos daño.</li> <li>Pulsa  al caer para realizar este movimiento.</li> </ul>	2	Completa la secuencia 2.
		<b>Asesinato aéreo doble</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La habilidad de asesinar a dos blancos que se encuentren cerca entre sí tras saltar sobre ellos desde arriba.</li> <li>Ambos blancos deben aparecer resaltados con un contorno rojo para que funcione esta habilidad.</li> <li>Esta habilidad es esencial durante las infiltraciones sigilosas, permitiéndote eliminar a dos blancos cercanos.</li> </ul>	4	Completa la secuencia 5.
Salud		<b>Asesinato doble</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La habilidad de asesinar a dos blancos cercanos simultáneamente estando al mismo nivel que ellos. Siempre es mejor acercarse por detrás.</li> <li>Ambos blancos deben aparecer resaltados con un contorno rojo para que funcione esta habilidad.</li> <li>Otra habilidad esencial durante las infiltraciones sigilosas.</li> </ul>	4	Completa la secuencia 5.
		<b>Camuflarse con el entorno</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Una extensión de la habilidad natural de Arno para mezclarse y evitar ser detectado; confiere la destreza de mezclarse usando objetos (por ejemplo, bancos).</li> <li>Esto es únicamente posible si hay civiles ocupando esa posición en concreto.</li> </ul>	1	Completa la secuencia 5.
		<b>Curación en grupo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La habilidad de curar a jugadores cercanos al jugar misiones cooperativas y robos.</li> <li>Pulsa  para activarla.</li> </ul>	10	Completa la secuencia 2.
		<b>Piel dura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La habilidad de resistir más daño en combate.</li> </ul>	2	Completa la secuencia 2.
		<b>Piel más dura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La capacidad de resistir más daño en combate que con la habilidad anterior.</li> </ul>	5	Piel dura; completa la secuencia 5.
		<b>Piel durísima</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La capacidad de resistir más daño en combate que con la habilidad anterior.</li> </ul>	9	Piel más dura; completa la secuencia 9.
		<b>Piel de hierro</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La capacidad de resistir más daño en combate que con la habilidad anterior.</li> </ul>	12	Piel durísima; completa la secuencia 9.

Nota: los valores presentes en estas tablas pueden variar en actualizaciones posteriores al lanzamiento del juego.

En esta sección te ofrecemos una útil selección de consejos y sugerencias que te ayudarán a sacar el máximo partido a las habilidades de Arno, y con las que lograrás derrotar a los enemigos más temibles de Assassin's Creed Unity.

## ATAQUES POTENTES



Para ejecutar un ataque potente, mantén **Q/X** (en vez de pulsarlo) una vez hayas desbloqueado estas habilidades por clase de armas. Este tipo de ataque puede resultar muy útil para zanjar un combate.

- Un ataque potente ejecutado con un **arma larga** efectúa un amplio barrido capaz de derribar a los blancos afectados (**01**). Permanecerán tumbados durante uno o dos segundos, algo que te brindará un descanso en el enfrentamiento o, más adelante en la historia, una oportunidad para acabar con ellos al instante con una ejecución terrestre.

- Si lo que empleas es un **arma pesada**, el ataque potente será un golpe lento que causará un enorme daño y derribará a la víctima (**02**). El tiempo de carga necesario para ejecutar estos movimientos implica que debes lanzarlos de manera estratégica, siempre que encuentres el momento adecuado (por ejemplo, después de una parada perfecta o tras esquivar un ataque).

- Los ataques potentes ejecutados con **armas de una mano** no pueden ser bloqueados por el blanco; esto los hace muy útiles contra los arquetipos más avanzados, que de otro modo bloquearían tus golpes. Es posible realizar combos de dos ataques normales seguidos por un ataque potente y repetirlo una y otra vez sin dejar reaccionar a la víctima. Esta técnica es particularmente efectiva contra los brutos.



## LUCHAS DE FACCIÓNES

Las luchas de facciones son enfrentamientos en los que están involucradas dos o más facciones: guardias de azul, extremistas de rojo y aliados a favor de Arno (resaltados en verde al verlos con la Vista de águila). Puedes provocarlas incluso si te enfrentas a una única facción, golpeando a un adversario con una hoja enloquecedora. Estas peleas te brindan la ocasión de deshacerte de enemigos muy rápido. Solo tienes que alejarte unos metros del tumulto y luego acercarte a cualquier blanco para empezar a asesinar (o a ejecutar asesinatos dobles) a los adversarios en una rápida sucesión, sin tener que enfrentarte a ellos (**03**). Puedes iniciar estas peleas intencionadamente atrayendo a grupos de extremistas hasta unos guardias o aliados que se encuentren cerca.



## ARMAS A DISTANCIA

Si alguna batalla te resulta demasiado difícil, las armas a distancia pueden ser tu salvación. Cada vez que pulses **C/4** con estas armas equipadas, justo después de incapacitar a un blanco con una parada perfecta o un golpe desequilibrante, harás desaparecer a ese blanco del mapa, aunque sea alguno de los arquetipos más peligrosos. Con las hojas enloquecedoras no necesitas incapacitar al adversario primero. Solo tienes que alejarte, y dejar que los enemigos se ocupen de su antiguo aliado para que tú solo tengas que rematar a los supervivientes (**04**).

Si prefieres el sigilo, las hojas enloquecedoras te permitirán provocar peleas capaces de atraer enemigos en un radio sorprendentemente amplio. Siempre que elijas un blanco resistente (por ejemplo, defensores y rastreadores) y permanezcas bien escondido, podrás ir ocupándote de los distintos enemigos disparándoles en la cabeza con la hoja fantasma a medida que se acercan a tu elegido.



## BOMBAS



Cuando te encuentres a un grupo grande de enemigos, las bombas ofrecen un alivio inmediato en situaciones potencialmente mortíferas. Las bombas de humo y granadas aturdiras te permitirán escapar de tus adversarios o moverte a posiciones más ventajosas. Las bombas de gas venenoso son, probablemente, las más poderosas de todas, ya que gracias a su área de efecto pueden dañar a



grupos completos de enemigos. La combinación de una hoja enloquecedora (para atraer a todos los guardias en los alrededores hacia tu blanco: **05**) y una bomba de gas venenoso para atrapar a todo el grupo en la nube tóxica puede resultar realmente útil en muchas ocasiones (**06**).

## EJECUCIONES TERRESTRES

La combinación de una parada perfecta (**07**) seguida de un golpe desequilibrante (**08**) y una ejecución terrestre con el enemigo tumbado (**09**) es un modo rápido y eficiente de eliminar enemigos. Aunque técnicamente hablando es algo complicado, ya que las tres acciones deben sucederse rápidamente, esta secuencia de movimientos resultará mortal para la mayor parte de arquetipos (las únicas excepciones serían los golpes cargados de rastreadores y brutos, que no pueden ser parados de ninguna manera). Obviamente, solo podrás emplear esta técnica a partir de la secuencia 10, cuando puede adquirirse la habilidad de ejecución terrestre.

Tardarás unos segundos en realizar los tres movimientos seguidos, lo que supone que, en peleas grandes, podrías verte interrumpido por otro enemigo. Cuando esto ocurra, haz una parada perfecta en el siguiente golpe y reanuda el proceso.

