刺客教條：兄弟會

動作冒險

首次 發行日於2010年11月16日，登錄於PC、PS3、Xbox 360。

新增見習刺客管理系統：在解除一區域內之教宗勢力後，主角可拯救被迫害的市民並招覽其進入刺客兄弟會以派遣他們到歐洲各地執行任務，或在任務進行時作出支援。本作除繼續新增更多戰鬥動作、可使用武器和敵兵種類，也首次強調採取主動及先制之戰鬥風格：有別於前二作偏重反擊，本作加強敵兵之兇暴性並引入連殺系統：在成功殺死一個敵兵後，主角可運用連殺以便快速消減敵兵數量。承接前作的城鎮重建及商店投資系統，本作將之擴大至可以重建整個羅馬市。本作也在任務中首次引入100%同步要求設定：部分記憶須滿足特定要求才能達至完全同步。

刺客教條：啟示錄

動作冒險

首次 發行日於2011年11月15日，登錄於PC、PS3、Xbox 360。

緊接前作，現代刺客戴斯蒙·邁爾斯（Desmond Miles）與同伴露西·斯蒂爾曼（Lucy Stillman）、肖恩‧海斯汀（Shuan Hastings）及麗貝卡‧克琳（Rebecca Crane）已在朱諾神殿尋得「第一文明」（First Civilization）古代遺物「伊甸碎片」（Piece of Eden），而戴斯蒙於刺死露西後陷入昏迷狀態並被送返基因記憶追溯機器「Animus 2.0」以免精神崩潰。於安全模式「黑房」（Black Room）中，戴斯蒙遇上第十六實驗體之意識，獲告悉必須進入其兩名刺客祖先阿泰爾·伊本·拉哈德（Altaïr ibn La-Ahad）以及艾吉奧·奧迪托雷·達·佛羅倫斯（Ezio Auditore da Firenze）仍未讀取的記憶，使Animus 2.0能把三人的記憶分開，重組其意識從而甦醒。於黑房中，戴斯蒙除探索記憶也回憶自己的過去：從小在森林接受各項刺客訓練，但在渴望自由下於十六歲逃走，乘坐便車到達紐約後以酒保為業，最終被跨國製藥公司Abstergo（現代聖殿騎士團）尋獲和脅逼成為Animus實驗體，至此始後悔沒有重視刺客的訓練和承認自己乃一名刺客。新增炸彈製作系統：炸彈之種類、成分及炸藥均可自行設定及製造。

刺客教條：黑旗

動作冒險

首次 發行日於2013年10月29日，登錄於PS3、Xbox 360、PC、PS4、Xbox One、Wii U。

本作強化海戰與動態天氣系統，首次引進以加勒比海為版圖的開放式海上世界。主角可在海底及海島間尋找寶物、掠奪船隻，進行海上狩獵以及攻佔沿海碉堡。見習刺客招攬與管理系統被刪除，改為招募各處被英軍攻擊的海盜至旗艦「寒鴉」（The Jackdaw）以壯大船員隊伍。背景將回到1715年的加勒比海，海盜在此建立起無法無天的國度，腐敗、貪婪以及兇殘手段早已司空見慣。玩家將扮演年少輕狂的叛逆刺客「愛德華·肯威」，他是海爾森的父親、也就是前作主角「康納」的祖父。這位海盜船長能駕輕就熟地使用刺客組織的袖劍以及全新的武器，包括全身上下四把燧發槍以及雙手各持西洋彎刀等戰鬥姿態。

刺客教條：大革命

動作冒險

首次 發行日於2014年11月13日，登錄於PC、PS4、Xbox 360。

新增潛行模式，自由奔跑與戰鬥系統被重新處理，使主角能更迅速地攀上建築物和從高處返回地面；連殺系統被廢除，變更為以劍擊為基礎的系統以提高對戰鬥技術的考驗。於各任務之間，主角可進行多項支線活動。遊戲首次引進服飾個人化及強化系統：有別於以往作品中主角之服裝乃一整套的袍子而必須全套更換，主角進行指定行為（如特定刺殺方式、跑酷、同步殺敵等）後可取得「教條點數」（Creed point）用作強化服飾和武裝。作為一名Helix 使用者之一的玩家進入聖殿騎士團最後一任大團長兼「聖者」（Sage）雅克·德·莫萊（Jaques de Molay）的一段記憶。1307年，刺客組織襲擊聖殿騎士團位於法國聖殿塔的總部，莫萊託部下到地下密室藏好其管有之人類以前「第一文明」（First Civilization）遺物「伊甸之劍」（Sword of Eden）和一部法典後被捕和處死。此時現代刺客組織接觸玩家，表示Abstergo 欲重組第一文明基因組從而實行一項目的不明的「鳳凰計畫」（Phoenix Project）

刺客教條：梟雄

動作冒險

首次 發行日於2015年10月23日，登錄於PC、PS4、Xbox 360。引進主角切換設定，也能首次在系列主要作品中使用女性主角。兩名主角可利用新引進之繩索發射器迅速攀上建築物或於兩個壁面間造出溜索作迅速滑行，市內亦將有馬車和火車協助主角來往兩地。戰鬥節奏將比前作更高，一眾敵人將同時對主角進行攻擊，屋頂、馬車頂部和火車車廂頂部亦可以作為戰鬥地點。

1868年，英國刺客組織已近滅絕，首都倫敦被聖殿騎士團和黑幫組織「暴徒幫」全面控制。刺客姊弟雅各和伊薇於克勞利各自刺殺了騎士團工業家盧波特·費里斯與科學家大衛·布魯斯特後前往倫敦，在印籍刺客亨利·葛林安排下按各自的方式解放城市：雅各欲成立幫派「黑鴉幫」對抗暴徒幫和刺殺各騎士團要員；伊薇則欲找尋先父追尋的伊甸碎片。

刺客教條：起源

動作冒險

首次 發行日於2017年10月27，登錄於PC、PS4、Xbox 360。同時，法老的守護者已經失去了原來的作用，最後的守護者巴耶克仍執行著家族歷代以來的傳統，守護著埃及與阿蒙的神殿。可是在某日，五名戴著假面的男子挾持了巴耶克的兒子卡慕，脅迫他說出阿蒙神殿的寶物庫的開啟方式，否則就要殺害卡慕，但巴耶克即使說出自己真的不知道開啟寶物庫的方法，卡慕仍慘遭面具男子的殺害。

遊戲的舞台是在托勒密王朝及埃及豔后統治下的埃及，玩家所操控的角色是一位隸屬於法老的護衛，稱為守護者（Medjai），來自錫瓦（Siwa）名為巴耶克（Bayek）的埃及刺客。2017年，Abstergo的員工蕾拉·哈桑被指派到埃及，她在那裡發現了一具木乃伊，並利用自己開發的攜帶型Animus開始回溯該具木乃伊的記憶，在西元前49年，統治埃及的克麗歐佩特拉七世與托勒密十三世之間發生了戰爭，時局動盪不安。

刺客教條：奧德賽

動作冒險

首次 發行日於2018年10月5日，登錄於PC、PS4、Xbox 360、Switch。遊戲中有專精系統，玩家可以扮演三個不同的專精：戰士、刺客、獵人。每個專精都有各自的獨特技能，如戰士的斯巴達踢擊；也有各自的專精天賦技能樹，玩家可以此加強被動能力及解鎖新技能。三個專精中，「戰士」提高近戰能力，「刺客」加強潛行能力，「獵人」則改善箭術能力。此外，前作中的盾牌系統被移除，改以閃避與格擋招架系統代替，使遊戲更有動作感。遊戲新加入裝備系統，每件的裝備都有不同的資料，優點與缺點。

加強了角色扮演元素。遊戲將包含對話選項、分支任務和多結局。玩家可選擇男性主角亞歷克西歐斯（Alexios）或女性主角卡珊卓（Kassandra）。無論選擇哪種性別，玩家都可以與男女非玩家角色發展戀愛關係。遊戲有一個懸賞系統，玩家在遊戲所造的每個行為或決定都會令某個勢力不滿，致使他們雇用雇傭兵襲擊玩家，隨著不滿指數的上升，雇傭兵的出現數量與頻率也會提高。主角為斯巴達國王列奧尼達一世的後裔，遊戲中為一名僱傭兵。繼承了國王的列奧尼達斯斷矛，玩家藉此擁有了特殊的戰鬥能力。本作中，深受玩家喜愛的海戰元素回歸，玩家可以擁有個人的戰船，並可對其進行升級，招募新副手上船，以探索愛琴海更遠的海域以及應付更危險的海戰。遊戲另有勢力衝突系統，玩家可支援斯巴達或雅典的任一方，雙方將進行征服戰；以目前所知，在此戰鬥系統中的影響不會對故事造成任何影響。