

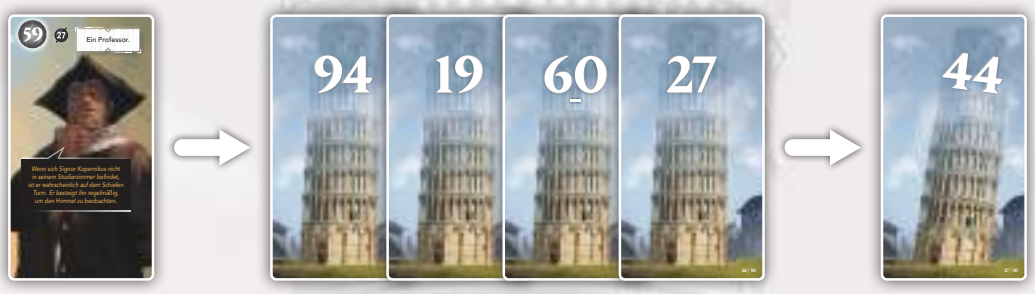
ASSASSIN'S CREED

PRÜFUNG DER NOVIZIN

DIE SUCHE NACH KOPERNIKUS

▶ Kopernikus ist nicht in seinem Studierzimmer. Ein Professor (59) erzählt euch, dass Kopernikus oft auf dem Schiefen Turm anzutreffen ist. Schaut euch die Rückseiten der Karten an. Eine zeigt einen Turm, der deutlich schiefer ist als auf den anderen Karten (44).

Nehmt Karte 44.



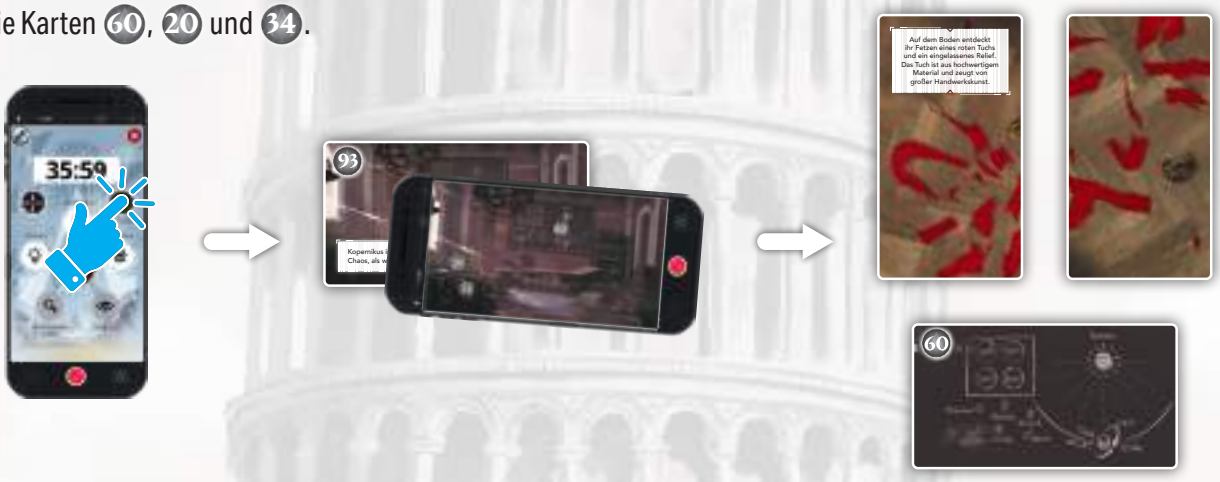
▶ Ihr steht vor dem Schiefen Turm (44) und wollt hinauf. Ihr klettert an den Ranken und Leitern den Turm hoch. Die Ranken und Leitern bilden von unten nach oben die Zahlen 3, 5 und 1. Die Flagge auf dem Turm zeigt das Maschinensymbol.

Öffnet Maschine 351.



▶ Auch auf dem Turm gibt es keine Spur von Kopernikus. Ihr untersucht erneut sein Studierzimmer. Diesmal nutzt ihr euer Adlerauge. Drückt den Adlerauge-Knopf in der App und scannt Karte 93. Es erscheinen neue Zahlen.

Nehmt die Karten 60, 20 und 34.



▶ Auf dem Boden findet ihr Tuchfetzen. Die Karten 20 und 34 haben Einschnitte. Schiebt sie passend ineinander, sodass das Relief vollständig ist. So ergibt sich die rote Modifikation 42.



▶ Öffnet die Karte von Pisa in der App. Sucht den Markt und wählt ihn an. Dort solltet ihr Informationen zu den Tuchfetzen sammeln können.

Nehmt Karte 75.



▶ Auf dem Markt (75) gibt es verschiedene Stände mit unterschiedlichen blauen Modifikationen. Kombiniert die Tuchfetzen (**42**) mit dem Tuchmacherstand (**+10**): **42** + **10** = 52.

Nehmt Karte 52.



▶ Der Tuchmacher informiert euch, dass das Tuch der Familie Bartolli gehören muss. Einen der Bartolli-Brüder solltet ihr am Hafen antreffen, da er gerade von einer langen Reise zurückgekehrt ist. Aber ihr werdet ihn nicht am großen Handelshafen finden, sondern am kleinen Hafen, den ihr unten links auf der Karte von Pisa findet.

Nehmt Karte 12.



▶ Öffnet Maschine 12. Der Hafen ist sehr belebt. Streicht mit dem Finger über den Bildschirm, um die Hintergrundgeräusche auszublenden und euch auf unterschiedliche Bereiche des Hafens zu fokussieren. Beim großen Segelschiff hört ihr Geflüster. Haltet euren Finger für einen Moment darauf, dann hört ihr das gesamte Gespräch.

Nehmt die Karten 68 und 32.



▶ Darios Bruder ist ein Mäzen von Kopernikus, deshalb hängt sein Porträt in der Universität. Öffnet die Karte von Pisa in der App und geht zur Universität. Sucht Karte 27 aus dem Ablagestapel heraus. Nutzt das Adlerauge, um Karte 27 zu scannen.

Nehmt Karte 26.



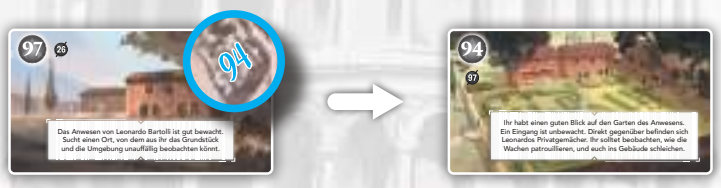
▶ Ihr findet das Porträt von Leonardo Bartolli. Seine Initialen weisen darauf hin, dass er derjenige ist, der den Brief an Kopernikus (19) geschrieben hat. Auf dem Gemälde sieht man Bartolli vor seinem Anwesen in Pisa. Ein großer Baum steht direkt vor dem Anwesen. Öffnet die Karte von Pisa in der App und sucht nach dem Baum. Leonardos Anwesen befindet sich direkt rechts daneben.

Nehmt Karte 97.



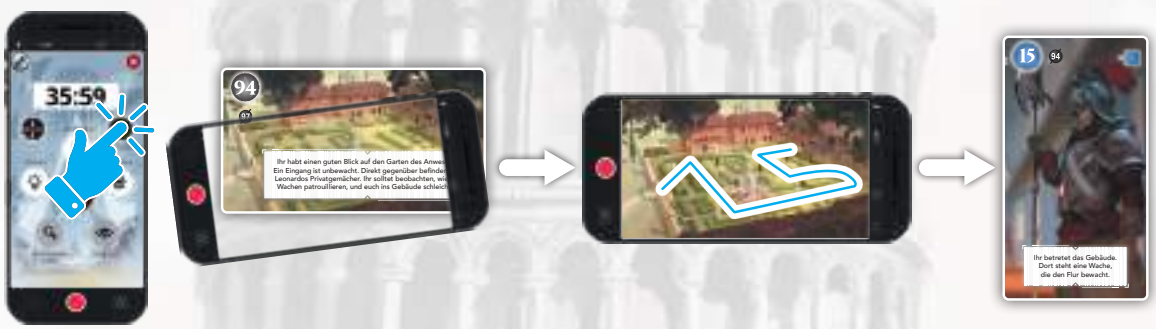
▶ Beim Anwesen von Leonardo (97) angekommen besteigt ihr einen Baum, um es besser überblicken zu können. Zwischen den Ästen des Baumes seht ihr die Zahl 94.

Nehmt Karte 94.



▶ Nutzt das Adlerauge und scannt Karte 94. So seht ihr die Posten der Wachen. Wählt einen Weg durch den Garten, der um jede Wache herumführt. Der einzig mögliche Weg bildet die Zahl 15.

Nehmt Karte 15.



▶ Eine Wache (15) bewacht den Flur. Schaltet sie mit eurem Blasrohr (23) aus: 15 + 23 = 38.

Nehmt Karte 38.



▶ Öffnet Maschine 38. Während ihr euch im Geschäftszimmer umseht, hört ihr Schritte auf dem Flur. Versteckt euch hinter dem Vorhang, indem ihr auf den Vorhang drückt.

▶ Leonardo betritt das Zimmer. Wenn ihr euch bewegt, wird er euch sofort bemerken. Um ihn abzulenken, könnt ihr pfeifen oder die Büste von der Fensterbank schubsen, indem ihr darauf drückt. Leonardo nähert sich dem Vorhang.

▶ Jetzt könnt ihr ihn ausschalten, indem ihr auf ihn drückt. Er lässt einen Schlüssel (+9) fallen. Mit ihm könnt ihr die Schublade (77) öffnen: 77 + 9 = 86.

Nehmt Karte 86.



▶ Die Notiz mit den Anweisungen (86) verrät, dass Kopernikus in der Nähe des Turms gefangen gehalten wird. Öffnet die Karte von Pisa in der App und wählt den Turm.

Nehmt Karte 66.



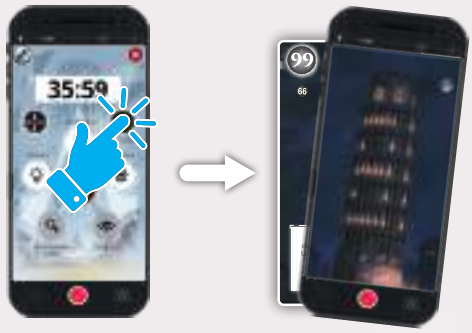
▶ Am helllichten Tag könnt ihr Bartollis Wachen nicht verfolgen, also wartet ihr auf die Nacht. Auf der Tafel in Kopernikus' Studierzimmer seht ihr, dass die Erde sich um 180° drehen muss, damit ein Tag-Nacht-Wechsel stattfindet. Dreht Karte 66 um 180°. Aus der 66 wird eine 99.

Nehmt Karte 99.



▶ Ihr beobachtet das nächtliche Treiben am Turm. Nutzt das Adlerauge und scannt Karte 99. Die Lichter des Turms bilden die Zahl 81.

Nehmt Karte 81.



▶ Im Verborgenen beobachtet ihr die Wachen und bestimmt den Wachplan. Ihr wollt das größte Zeitfenster abpassen, um in das Gebäude zu schleichen:



Zwischen Patrouille **A** und **C** liegen **6 Minuten** (von 21:25 bis 21:31 Uhr).

Zwischen Patrouille **C** und **E** liegen **18 Minuten** (von 23:25 bis 23:43 Uhr).

Zwischen Patrouille **E** und **G** liegen **13 Minuten** (von 1:58 bis 2:11 Uhr).

Zwischen Patrouille **G** und **I** liegen **8 Minuten** (von 4:25 bis 4:33 Uhr).

Das größte Zeitfenster liegt zwischen Patrouille **C** und **E**. Das gibt euch **18 Minuten** Zeit zu handeln!

Nehmt Karte D, da D zwischen C und E liegt.

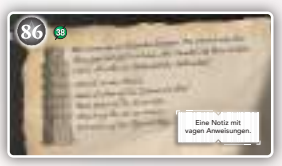
▶ Öffnet Maschine 120. Ihr steht nun vor dem Eingang des Verstecks.



Über der Tür befinden sich Symbole von Himmelskörpern, die ihr auch schon auf der Tafel in Kopernikus' Studierzimmer (60) gesehen habt.



Folgt den Anweisungen von Karte 86, um die Tür zu öffnen:



Drückt als Erstes das Symbol für die Sonne ☉ *(das Zentrum von allem).*

Drückt dann das Symbol für die Erde ⊕ *(die uns trägt).*

Drückt danach auf den Mond ☽ *(der uns umkreist).*

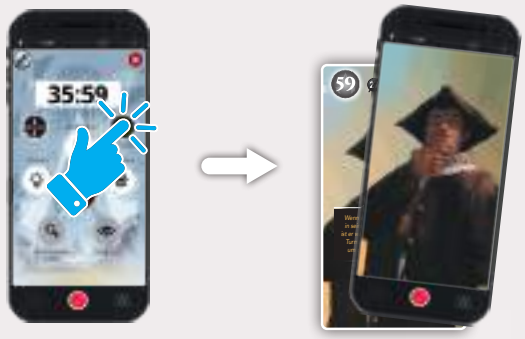
Zuletzt drückt ihr auf den Saturn ♄ *(den Träger des Rings).* Das Symbol für den Saturn wurde von der Tafel gewischt, aber ihr könnt das Symbol identifizieren, da ihr die Symbole für Mars ♂ und Venus ♀ ausschließen könnt.

Nehmt Karte 48.

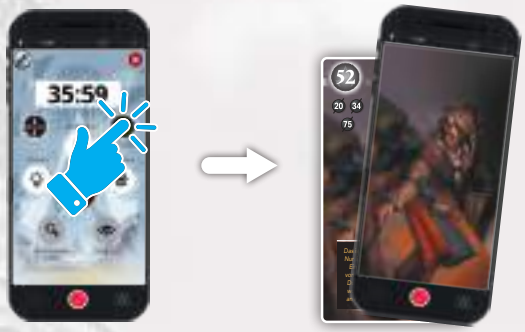
▶ Ihr öffnet die Tür und befreit Kopernikus. Ihr kehrt zurück in sein Studierzimmer und öffnet die Truhe (101). Leider befindet sich darin nur ein Brief (79), in dem Ezio, euer Mentor, euch dazu auffordert, euch an die Personen, die ihr während des Abenteuers getroffen habt, zu erinnern.



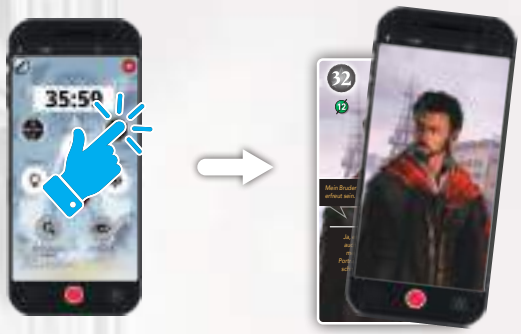
- Geht eure Erinnerungen (den Ablagestapel) durch und sucht die erste Person heraus, die ihr getroffen habt: den Professor. Nutzt das Adlerauge und scannt Karte 59, um neue Details zu entdecken. Der Professor trägt das Zeichen der Bruderschaft!



- Die nächste Person, die ihr getroffen habt, war der Tuchmacher. Nutzt das Adlerauger und scannt Karte 52. Auch der Tuchmacher trägt das Zeichen der Bruderschaft.



- Danach habt ihr Dario Bartolli getroffen. Nutzt das Adlerauge und scannt Karte 32. Und wieder: Das Zeichen der Bruderschaft!





Es fällt euch wie Schuppen von den Augen: Die Entführung Kopernikus' war ein orchestrierter Schwindel, eine Prüfung, um eure Fähigkeiten als Assassine auf die Probe zu stellen. Plötzlich öffnet sich die Tür und Dario betritt das Studierzimmer. Ein Lächeln umspielt seine Lippen, als er euch die versteckte Klinge überreicht. Er gratuliert euch zur bestandenen Prüfung. Jetzt seid ihr ein vollwertiges Mitglied der Bruderschaft!