

# ASSASSIN'S CREED

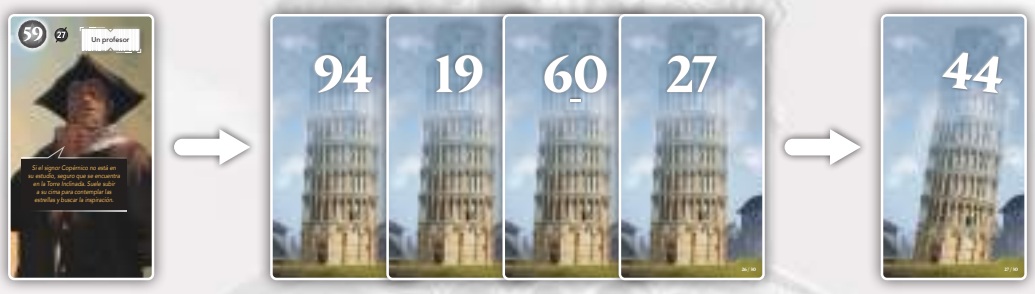
## LA PRUEBA DE LA INICIADA

Nivel de dificultad: 🔒🔒🔓

## EN BUSCA DE COPÉRNICO

Copérnico no está en su estudio. En el vestíbulo, un profesor (59) os cuenta que Copérnico pasa mucho tiempo en la cima de la Torre Inclinada de Pisa. Mirad los reversos de las cartas, donde aparece ese edificio, y veréis que en uno de ellos (44) su inclinación es más pronunciada.

Coged la carta 44.

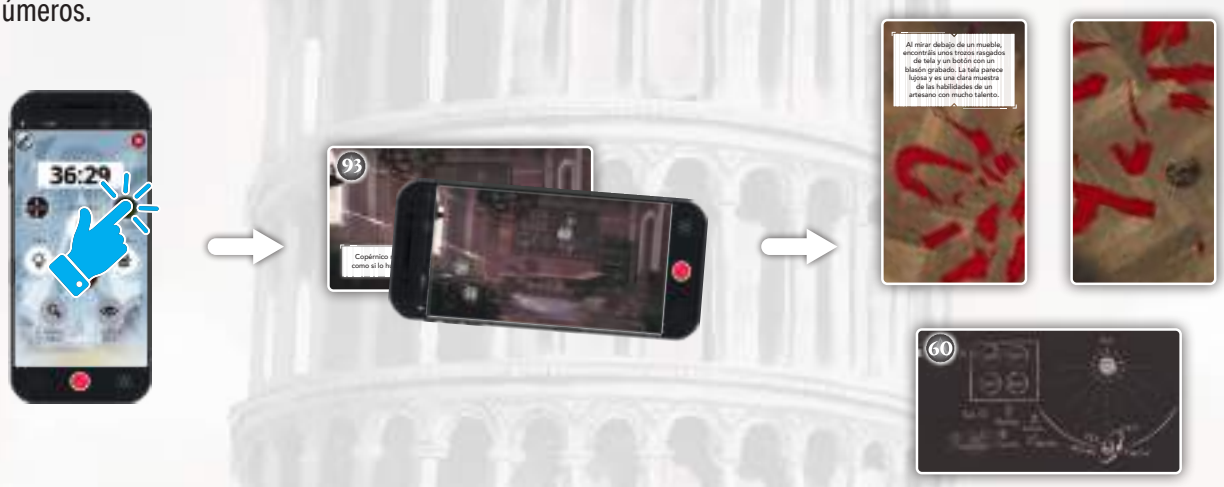



Estáis al pie de la Torre Inclinada de Pisa y debéis hallar un modo de escalar su fachada para llegar a la cima. Las enredaderas y las escaleras que hay en su pared os permitirán subir. Seguid los zarcillos de hiedra y las escaleras desde el suelo hasta la cima y ese camino formará los números 3, 5 y 1, en este orden. En lo alto de la Torre hay una bandera con el símbolo de «Máquina».

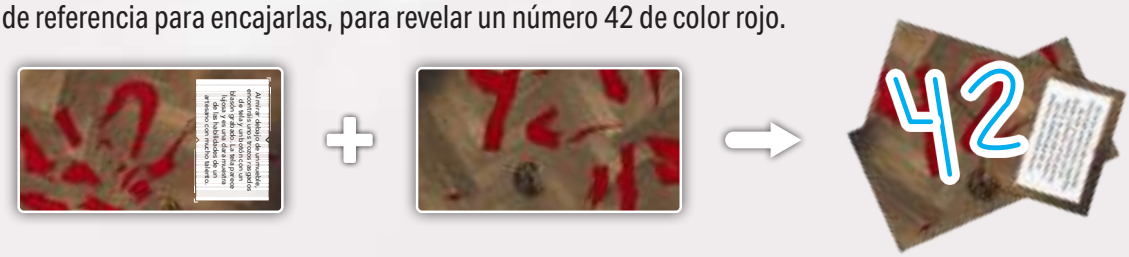
Acceded a la máquina 351.




Tras volver al suelo, debéis buscar pistas sobre el paradero de Copérnico. Vuestra vista de águila os permitirá inspeccionar minuciosamente su estudio. Pulsad el botón especial de la aplicación para activar la vista de águila y escanead la carta 93 para revelar nuevos números.



▶ Encontráis unos trozos rasgados de tela. Fijaos en que las cartas 20 y 34 tienen cortes en ellas. Combinadlas, usando el botón como punto de referencia para encajarlas, para revelar un número 42 de color rojo.



---

▶ Pulsad el botón especial de la aplicación para acceder al mapa de la ciudad. Debéis ir al mercado y buscar a alguien que os pueda proporcionar información sobre la tela y el blasón grabado en el botón. Haced clic en el mercado.

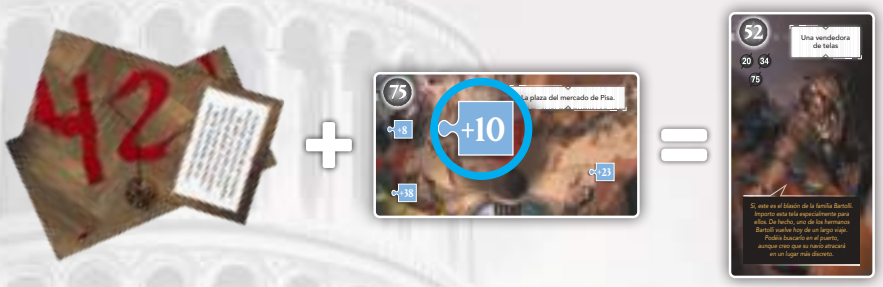



---

▶ Los puestos del mercado muestran modificadores azules. El número 42 que habéis encontrado antes es rojo. Añadid el **42** al **+10** del puesto de telas.

**42** + **10** = 52

Coged la carta 52.




---

▶ La vendedora de telas os dice que uno de los hermanos Bartolli, a quien pertenecen los trozos de tela que habéis encontrado, regresa hoy de un largo viaje. También os cuenta que probablemente no desembarque en el puerto comercial. Acceded al mapa de la ciudad y haced clic en el pequeño puerto situado en la esquina inferior izquierda.

Coged la carta 12.



---

▶ Acceded a la máquina 12. El puerto está muy concurrido y debéis ignorar el ruido ambiental. Si tocáis la pantalla, el ruido ambiental desaparecerá y podréis oír sonidos concretos de la zona en la que os estéis concentrando. Mantened el dedo apretando la pantalla y, cuando concentréis vuestra atención cerca del gran velero, oiréis unos débiles susurros. Mantened momentáneamente vuestra posición y podréis escuchar una conversación sospechosa.

Coged las cartas 68 y 32.



▶ Averiguáis que el hermano de Darío, un mecenas de la universidad y también de Copérnico, tiene su retrato colgado en el vestíbulo. Acceded al mapa de la ciudad y volved a la universidad. Coged la carta 27 de la pila de descartes. Activad vuestra vista de águila para escanear la carta 27 y revelar el número 26.

Coged la carta 26.



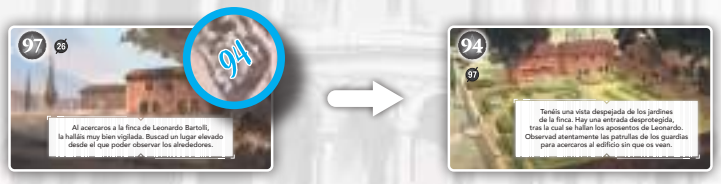

▶ Encontráis el retrato de Leonardo Bartolli. Sus iniciales, L. B., sugieren que podría ser la persona que ha amenazado a Copérnico (19). Leonardo aparece en el retrato delante de su palacio en Pisa, y un gran árbol blanco destaca especialmente frente a su finca. Acceded al mapa de Pisa y buscad ese árbol. La finca de Leonardo estará justo a su lado.

Coged la carta 97.



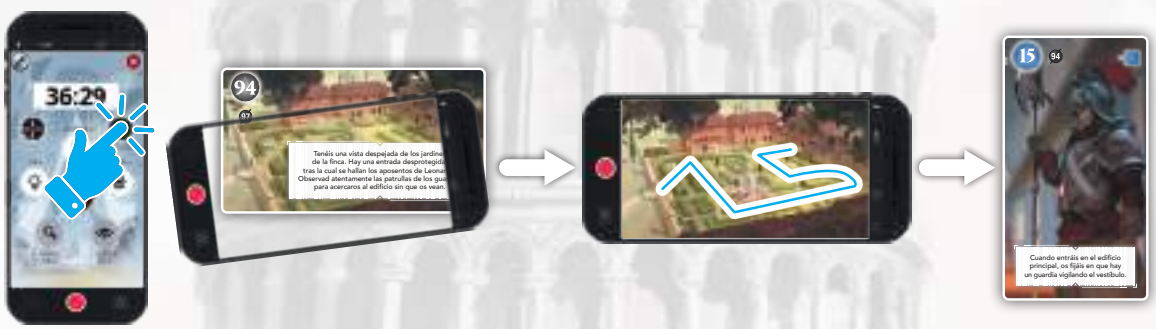

▶ Una vez ante la finca de Leonardo, trepáis por el árbol para tener un buen punto de observación. Examinando las ramas a la derecha, advertís que el número 94 aparece disimulado entre sus hojas.

Coged la carta 94.




▶ Activad vuestra vista de águila para escanear la carta 94 y revelar a los guardias. Seguid el camino que conduce a la entrada del edificio evitando a los guardias. El trazado de esta ruta forma el número 15.

Coged la carta 15.



▶ Hay un guardia 15 patrullando el vestíbulo. Usad vuestra cerbatana 23 para neutralizarlo.

15 + 23 = 38.

Coged la carta 38.




---

▶ Acceded a la máquina 38. Nada más entrar en el estudio, oís pasos a vuestra espalda. Pulsad en las cortinas para esconderos tras ellas.



▶ Leonardo entra en el estudio. No podréis hacer nada sin que os descubra. Para desviar su atención, podéis silbar o hacer clic en la estatuilla para tirarla del alféizar. Eso hará que Leonardo camine hacia las cortinas.



▶ Podéis incapacitarlo pulsando sobre él. Leonardo deja caer una llave +9. En el cajón de su escritorio aparece el número 77. Usad la llave para abrirlo. 77 + 9 = 86.

Coged la carta 86.




---

▶ Las instrucciones escritas apresuradamente en la carta 86 indican que el escondite donde probablemente tengan encerrado a Copérnico está cerca de la Torre. Acceded al mapa de Pisa en la aplicación y haced clic en la Torre.

Coged la carta 66.



---

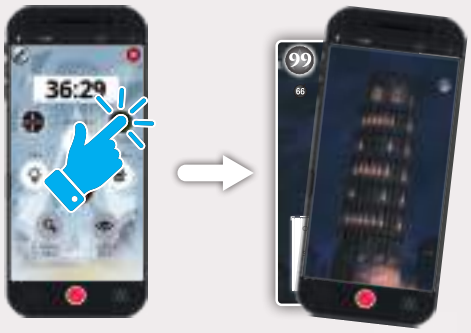
▶ Los guardias de Bartolli no se mueven durante el día. Debéis esperar al anochecer para localizarlos y seguirlos. Según la pizarra del estudio de Copérnico, la Tierra debe completar una rotación de 180 grados para pasar del día a la noche. Esperad en la Torre y girad la carta 66 180 grados (en la pizarra hay otro diagrama que indica cómo girar la carta). Ahora la carta muestra el número 99.

Coged la carta 99.



▶ Al hacerse de noche, examináis vuestras inmediaciones. Activad la vista de águila y escanead la carta 99. Algunas de las luces de la Torre están apagadas, mientras que las encendidas forman el número 81.

Coged la carta 81.




---

▶ Durante vuestra espera, observasteis atentamente las patrullas de los guardias para determinar sus horarios. El mejor momento para intentar entrar será aquel que os proporcione más tiempo para actuar. Las patrullas siguen este horario:




Entre las patrullas **A** y **C**, dispondréis de **6 minutos** para actuar (de las 9:25 p. m. a las 9:31 p. m.).

Entre las patrullas **C** y **E**, dispondréis de **18 minutos** para actuar (de las 11:25 p. m. a las 11:43 p. m.).

Entre las patrullas **E** y **G**, dispondréis de **13 minutos** para actuar (de la 1:58 a. m. a las 2:11 a. m.).

Entre las patrullas **G** e **I**, dispondréis de **8 minutos** para actuar (de las 4:25 a. m. a las 4:33 a. m.).

Por lo tanto, el mejor momento para actuar será entre las patrullas **C** y **E**, puesto que dispondréis de **18 minutos**.

Coged la carta D, porque la D está entre la C y la E.

---

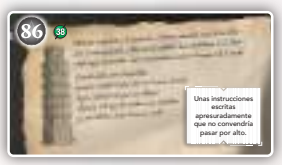
▶ Acceded a la máquina 120. Ahora estáis ante la puerta del escondite.



Sobre ella hay unos símbolos que corresponden a los planetas en la pizarra de la carta 60.




Debéis seguir las instrucciones de la carta 86 para abrir la puerta.




Primero, haced clic en el símbolo del Sol ☉ *(el que está en el centro de todo).*

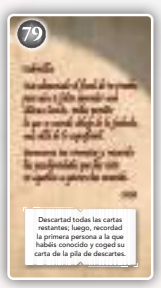
Luego, haced clic en el símbolo de la Tierra ⊕ *(la que nos alberga).*

Después, haced clic en el símbolo de la Luna ☽ *(la que da vueltas a su alrededor).*

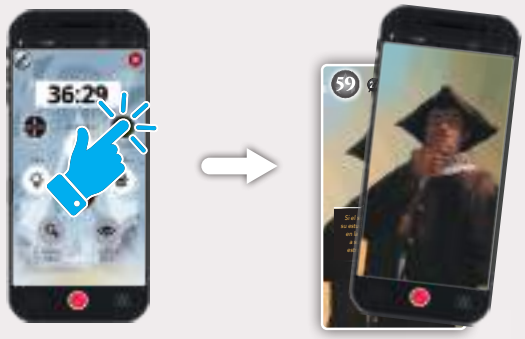
Por último, haced clic en el símbolo de Saturno ♄ *(el que tiene un anillo).* Como su símbolo ha sido borrado de la pizarra, debéis eliminar los símbolos de Marte ♂ y de Venus ♀ para deducir qué símbolo lo representa.

---

▶ Habéis logrado abrir la puerta y liberar a Copérnico. Regresáis a su estudio para abrir la caja fuerte (101), pero, para decepción vuestra, solo contiene una carta (79) en vez de vuestra hoja oculta. Sin embargo, vuestro mentor, Ezio, os sugiere que recordéis detalles de las personas que os han ayudado durante vuestra búsqueda.



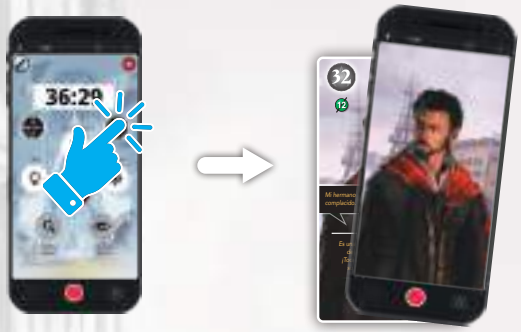
- Debéis buscar en vuestros recuerdos (la pila de descartes) para acordaros de la primera persona que os ayudó: el profesor. Coged la carta 59 de la pila de descartes. Activad la vista de águila para escanear la carta 59. Descubrís que el profesor lleva el símbolo de la Hermandad de los Asesinos.

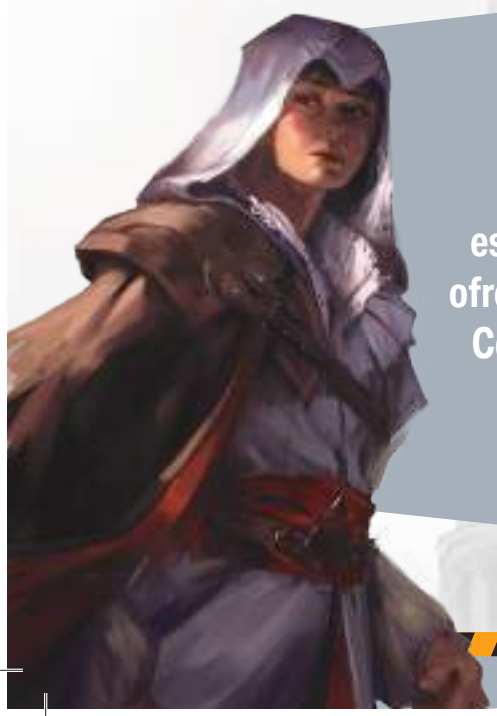



- Luego debéis acordaros de la siguiente persona que conocisteis: la vendedora de telas. Coged la carta 52 de la pila de descartes. Activad la vista de águila para escanear esa carta. Ella también lleva el símbolo de la Hermandad de los Asesinos.




- Por último, acordaos de la persona que os ayudó a avanzar en vuestro investigación: David Bartolli. Coged la carta 32 de la pila de descartes. Activad la vista de águila para escanear esa carta. Él también lleva el símbolo de la Hermandad de los Asesinos.



**Resulta evidente que todo estaba meticulosamente orquestado para poner a prueba vuestras habilidades y determinación. Justo en ese momento, Darío entra en el estudio esbozando una sonrisa triunfal y extiende la mano para ofreceros un símbolo de vuestra nueva identidad: una hoja oculta. Con gran satisfacción, os felicita por haber superado la prueba final. Sentís que habéis conseguido un gran logro mientras aceptáis vuestro papel como Asesina de pleno derecho.**