

ASSASSIN'S CREED

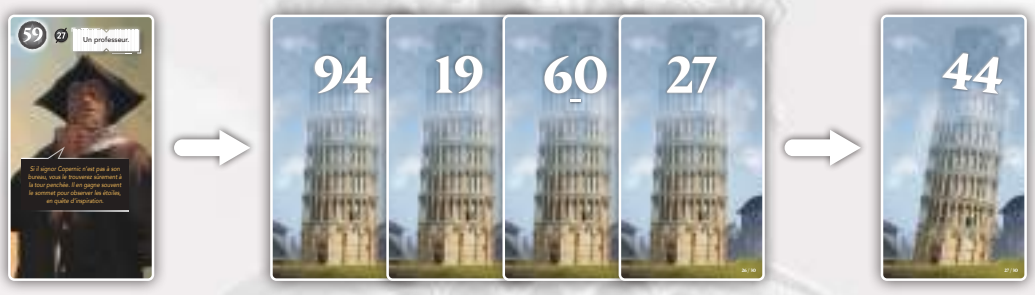
L'ÉPREUVE DE L'INITIÉE

Difficulté : 🔒🔒🔓

À LA RECHERCHE DE COPERNIC

▶ Copernic n'est pas dans son bureau. Dans le hall, un professeur (59) vous informe que Copernic passe une grande partie de son temps au sommet de la tour penchée. Observez le dos des cartes, qui représentent la tour de Pise. L'une d'elles, celle de la carte (44), est nettement plus penchée que les autres.

Prenez la carte 44.



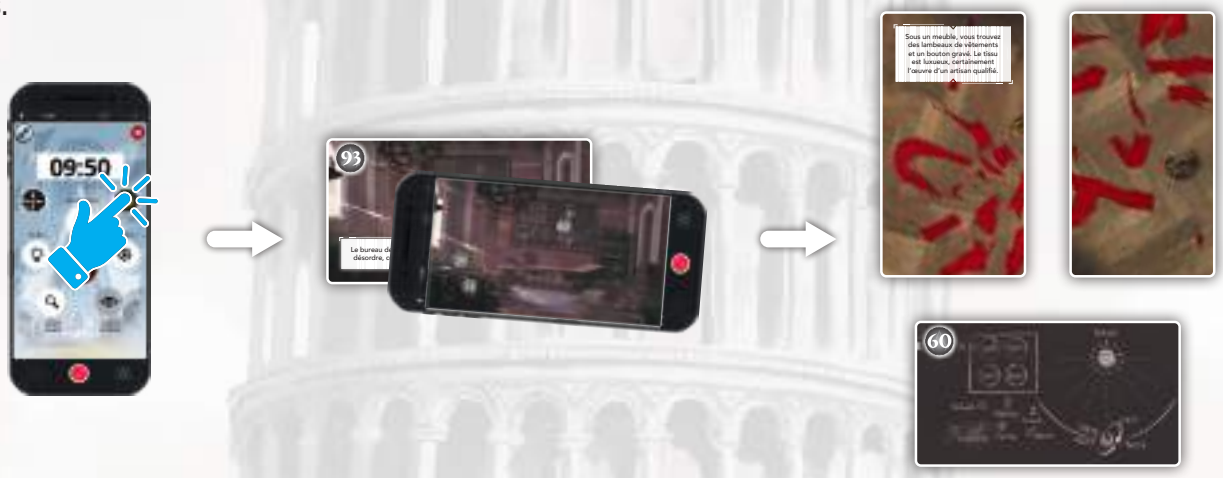
▶ Vous êtes au pied de la tour de Pise. Vous devez trouver un moyen d'escalader sa façade pour aller au sommet. Les plantes grimpantes et les échelles sur la façade vous permettent d'accéder au sommet de la tour. Suivez les pousses de lierre et les échelles en partant de la base de la tour jusqu'au sommet. Cela forme les chiffres 3, 5 et 1. Le drapeau au sommet indique un symbole de machine.

Ouvrez la machine 351.

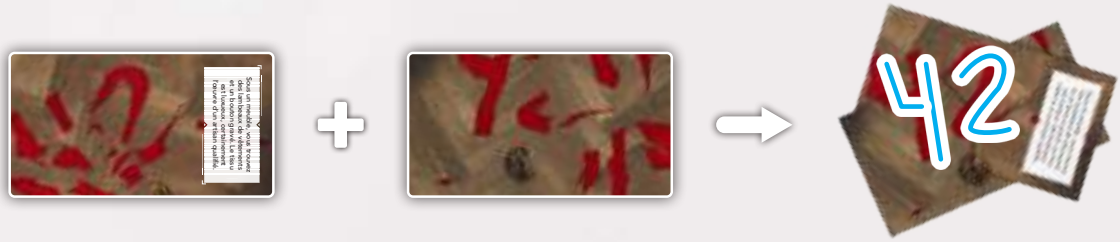


▶ Après être redescendu de la tour, vous devez chercher des indices pour retrouver Copernic. Grâce à votre vision d'aigle, vous pouvez fouiller le bureau de Copernic plus méticuleusement.

Lancez la vision d'aigle dans l'application via le bouton dédié et scannez la carte 93. Vous y voyez ainsi apparaître de nouveaux numéros.



▶ Vous trouvez des morceaux de tissu déchirés. Notez que les cartes 20 et 34 sont découpées. Combinez-les en les insérant l'une dans l'autre, et en vous aidant du bouton comme repère, de manière à faire apparaitre le numéro 42.



▶ Accédez au plan de la ville dans l'application via le bouton dédié. Vous vous rendez au marché pour trouver quelqu'un qui puisse vous renseigner sur ce tissu et les armoiries visibles sur le bouton. Cliquez sur le marché.



▶ Le différents étals du marché possèdent des modificateurs bleus. Le 42 trouvé à l'étape précédente est rouge. Additionnez le **42** et le **+10** de l'étal de tissus.

42 + **10** = 52

Prenez la carte 52.



▶ La marchande de tissu vous indique qu'un des frères de la famille Bartolli, à qui appartiennent les morceaux de tissu retrouvés, revient aujourd'hui d'un long voyage. Elle vous précise aussi qu'il ne débarquera sûrement pas au port marchand. Ouvrez le plan de la ville et cliquez sur le port de plaisance tout en bas à gauche du plan.

Prenez la carte 12.



▶ Ouvrez la machine 12. Le port est très animé. Vous devez faire abstraction du bruit de fond. Lorsque vous touchez l'écran, le bruit de fond diminue et vous pouvez entendre certains sons. Laissez votre doigt sur l'écran et, lorsque vous écoutez au bon endroit, près du grand voilier, vous entendez des chuchotements. Attendez quelques instants pour surprendre une conversation intéressante.

Prenez les cartes 68 et 32.



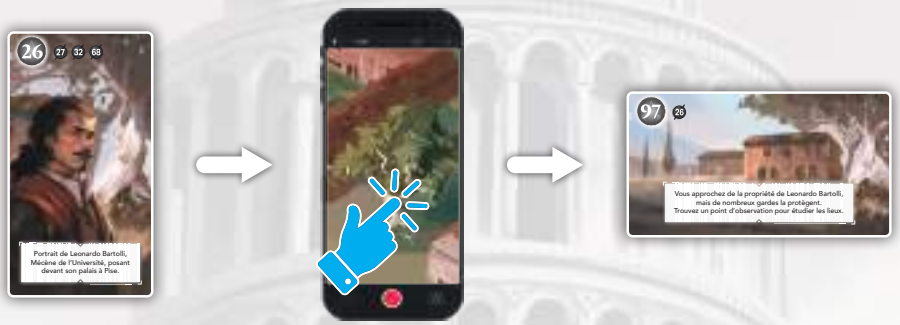
▶ Vous comprenez que le frère de Dario, mécène de l'université et de Copernic, a son portrait dans le hall. Ouvrez le plan de la ville et rendez-vous à l'université. Reprenez la carte 27 de la défausse. Utilisez votre vision d'aigle pour scanner la carte 27. Le chiffre 26 apparaît.

Prenez la carte 26.



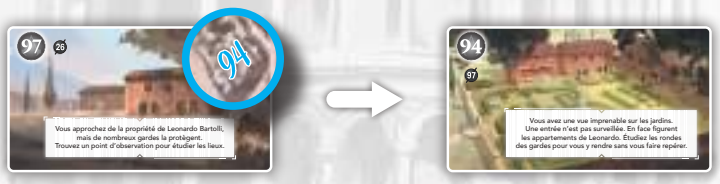
▶ Vous trouvez le portrait de Leonardo Bartolli. Ses initiales L. B. laissent penser que c'est lui qui a menacé Copernic (19). Il pose devant son palais à Pise. Un grand arbre blanc est visible juste devant le domaine. Ouvrez le plan de Pise et cherchez le grand arbre blanc. Vous trouvez ainsi le domaine de Leonardo, juste à côté de l'arbre.

Prenez la carte 97.



▶ Vous voilà devant le domaine de Leonardo. Vous grimpez à l'arbre pour observer le domaine. Observez les branches de l'arbre sur la droite, le chiffre 94 y est caché.

Prenez la carte 94.



▶ Utilisez votre vision d'aigle pour scanner la carte 94 et y faire apparaitre les gardes. Suivez le chemin qui vous permet de rejoindre l'entrée du bâtiment tout en évitant les gardes. Cela dessine un 15.

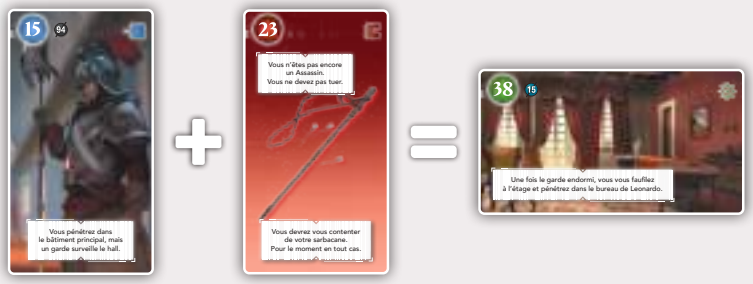
Prenez la carte 15.



▶ Un garde 15 surveille le hall. Utilisez votre sarbacane 23 pour vous en débarrasser.

15 + 23 = 38.

Prenez la carte 38.



▶ Ouvrez la machine 38. A peine entré dans le bureau, vous entendez des bruits de pas derrière vous. Cliquez sur les rideaux pour vous cacher derrière.



▶ Leonardo entre dans le bureau. Vous ne pouvez rien faire sans qu'il vous voie. Attirez son attention en sifflant ou en cliquant sur la statue au bord de la fenêtre pour la faire tomber. Il se déplace alors vers les rideaux.



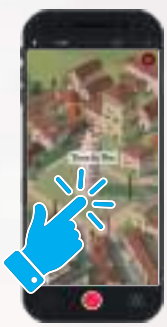
▶ Vous pouvez assommer Leonardo en cliquant dessus. Il laisse tomber une clé +9. Le tiroir de son bureau indique 77. Utilisez la clé pour l'ouvrir. 77 + 9 = 86.

Prenez la carte 86.



▶ Les instructions grifonnées sur la carte 86 indiquent que la planque où Copernic est certainement retenu se trouve près de la tour. Ouvrez le plan de Pise et cliquez sur la tour.

Prenez la carte 66.



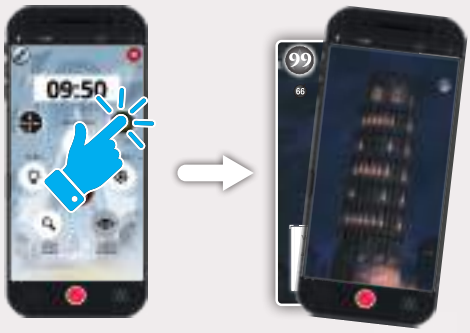
▶ Les gardes des Bartolli n'agiront pas de jour. Vous devez attendre la nuit pour pouvoir les repérer et les suivre. Pour passer du jour à la nuit, le tableau noir dans le bureau de Copernic indique que la terre doit effectuer une rotation de 180°. Attendez la nuit à la tour. Inclinez la carte 66 de 180°. (Un autre schéma sur le tableau noir vous confirme comment retourner la carte à 180°.) Vous pouvez maintenant y lire un 99.

Prenez la carte 99.



▶ La nuit tombée, vous scrutez attentivement les environs. Utilisez la vision d'aigle et scannez la carte 99. Certaines lumières de la tour s'éteignent et celles restantes forment un 81.

Prenez la carte 81.



▶ Vous disposez des horaires des rondes des gardes. Vous devez attendre le bon moment pour essayer d'entrer, c'est à dire le créneau où vous disposerez du plus de temps. Vous étudiez les horaires.



Entre les rondes **A** et **C**, vous disposez de **6 minutes** pour agir (entre 21h25 et 21h31).

Entre les rondes **C** et **E**, vous disposez de **18 minutes** pour agir (entre 23h25 et 23h43).

Entre les rondes **E** et **G**, vous disposez de **13 minutes** pour agir (entre 1h58 et 2h11).

Entre les rondes **G** et **I**, vous disposez de **8 minutes** pour agir (entre 4h25 et 4h33).

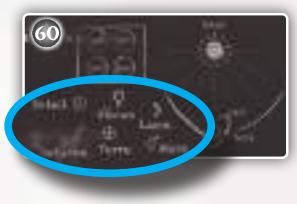
C'est donc entre les rondes **C** et **E** que vous avez le plus de temps pour agir (**18 minutes**) .

Vous devez donc prendre la carte D (car D est entre C et E).

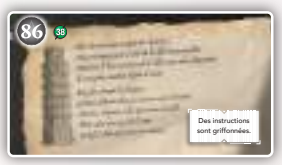
▶ Ouvrez la machine 120. Vous êtes devant la porte de la planque.



Des symboles sont visibles au dessus de la porte. Ils correspondent aux symboles des planètes du tableau noir sur la carte 60.



Vous devez suivre les instructions de la carte 86 pour ouvrir la porte.



D'abord, cliquez sur l'icône du Soleil ☉ *(celui qui est au centre de tout).*

Ensuite cliquez sur le symbole de la Terre ⊕ *(celui qui nous accueille).*

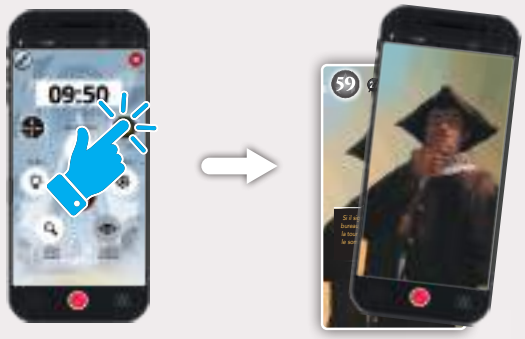
Puis cliquez sur le symbole de la Lune ☽ *(celui qui en fait le tour).*

Enfin cliquez sur le symbole de Saturne ♄ *(celui qui porte un anneau)*. Ce symbole est effacé sur le tableau, vous devez donc déduire celui qui correspond, en éliminant les 2 autres symboles restants, ceux de Mars ♂ et de Venus ♀.

▶ Vous avez réussi à ouvrir la porte et à libérer Copernic ! Vous retournez à son bureau pour ouvrir le coffre (101), mais au lieu de votre lame, vous y trouver une lettre (79). Ezio, votre mentor, vous invite à vous rappeler des détails sur les personnes que vous avez croisées et qui vous ont aidé en vous donnant des indices.



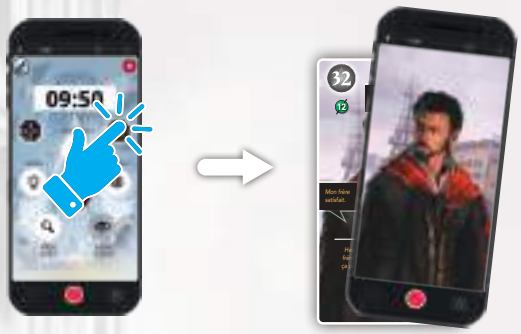
- Vous devez fouiller vos souvenirs (la défausse) et vous rappeler de la première personne qui vous a aidé. C'est le professeur. Prenez la carte la carte 59 dans la défausse. Utilisez la vision d'aigle pour scanner la carte 59. Vous découvrez que le professeur porte un symbole de la confrérie des assassins !



- Vous devez vous rappeler de la personne que vous avez rencontré ensuite. C'est la marchande. Prenez la carte 52 de la défausse. Utilisez la vision d'aigle pour scanner sa carte. Elle porte elle aussi une symbole de la confrérie des assassins !



- Rappelez-vous de la personne suivante qui vous a permi d'avancer dans votre enquête. Il s'agit de Dario Bartolli. Prenez la carte 32 de la défausse. Utilisez la vision d'aigle pour scanner sa carte. Lui aussi porte une symbole de la Confrérie des Assassins !





Vous comprenez que tout ceci était une mise en scène destinée à vous tester ! Dario entre alors dans le bureau, vous félicite et vous remet enfin votre lame secrète. Vous avez remporté votre dernière épreuve. Vous êtes désormais une assassin à part entière. Félicitations !