

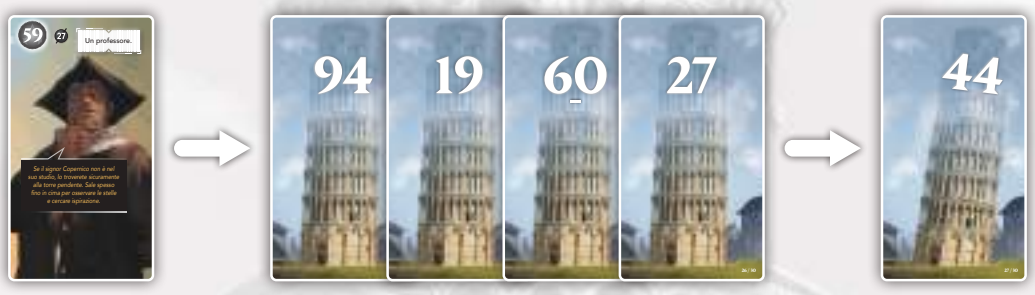
ASSASSIN'S CREED
LA PROVA DELL'INIZIATA

Livello difficoltà:

ALLA RICERCA DI COPERNICO

Copernico non è nel suo ufficio. Nell'atrio, un professore (59) vi dice che Copernico trascorre gran parte del tempo in cima alla Torre Pendente. Osservate il retro delle carte, su cui è raffigurata la Torre Pendente di Pisa. Su una di esse (44), la Torre sembra inclinata in modo più evidente.

Prendete la carta 44.

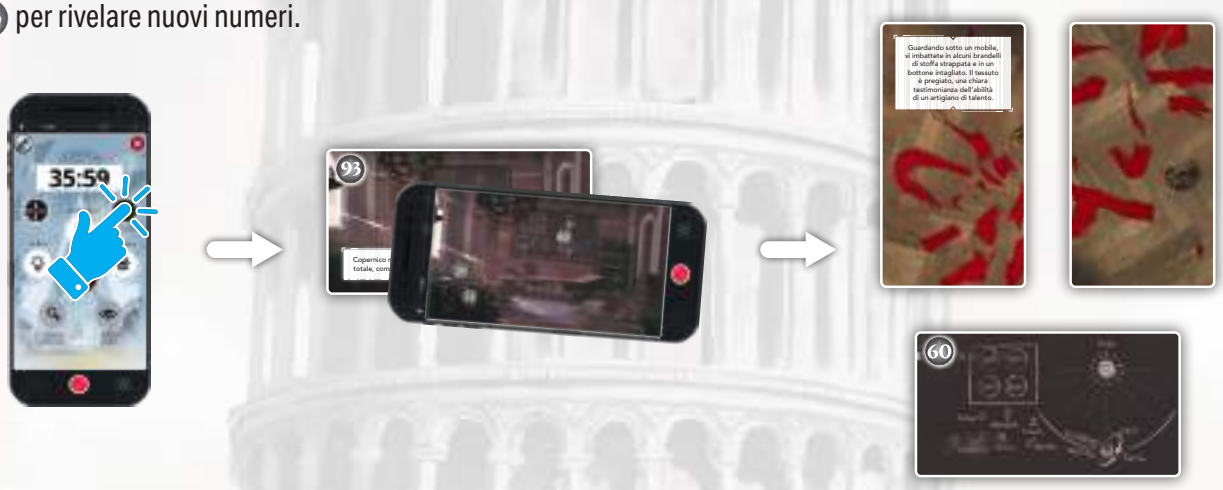


Vi trovate ai piedi della Torre Pendente di Pisa. Dovete trovare un modo per scalare la facciata e raggiungere la cima. I rampicanti e le scale fissate al muro vi consentono di arrivarci. Seguite i viticci di edera e le scale partendo dal basso fino ad arrivare in cima. Questo percorso forma i numeri 3, 5 e 1, in quest'ordine. Una bandiera in cima alla Torre riporta il simbolo del congegno.

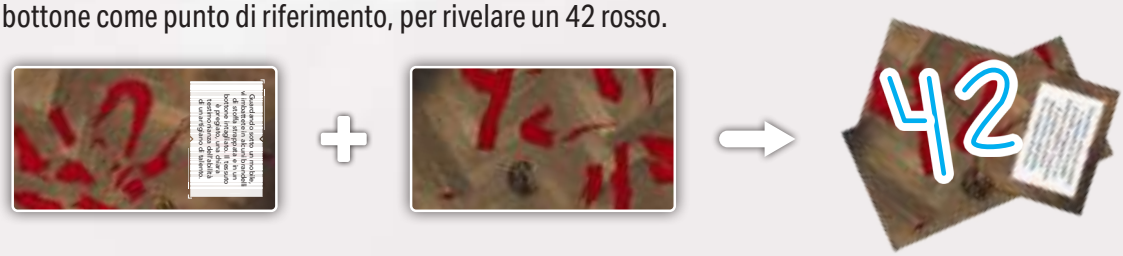
Entrate nel congegno 351.



Una volta ritornati a terra, dovete cercare degli indizi per individuare Copernico. Grazie all'Occhio dell'Aquila, potrete ispezionare accuratamente l'ufficio di Copernico. Attivate l'Occhio dell'Aquila nell'applicazione selezionando il tasto dedicato e scansionate la carta 93 per rivelare nuovi numeri.



▶ Trovate dei pezzi di stoffa strappati. Notate che le carte 20 e 34 presentano dei tagli. Combinatele incastrandole l'una nell'altra, utilizzando il bottone come punto di riferimento, per rivelare un 42 rosso.



▶ Entrate nella mappa della città all'interno dell'applicazione utilizzando il tasto dedicato. Dovete recarvi al mercato per trovare una persona che possa fornirvi informazioni sul tessuto e sullo stemma visibile sul tasto. Selezionate il mercato.



▶ Le bancarelle del mercato mostrano diversi modificatori blu. Il 42 che avete trovato prima è rosso. Sommate il **42** al **+10** della bancarella dei tessuti.

42 + **10** = 52

Prendete la carta 52.



▶ La mercante di tessuti vi informa che uno dei fratelli Bartolli, al quale appartengono i pezzi di tessuto ritrovati, sta tornando oggi da un lungo viaggio. Vi dice inoltre che molto probabilmente non sbarcherà al porto commerciale. Entrate nella mappa della città e selezionate il piccolo porto situato nell'angolo in basso a sinistra.

Prendete la carta 12.



▶ Entrate nel congegno 12. C'è fermento al porto. Dovete ignorare il rumore di fondo. Non appena toccate lo schermo, il rumore di fondo si attenua, permettendovi di sentire i suoni specifici dell'area su cui vi state concentrando. Premete il dito sullo schermo e, quando concentrate la vostra attenzione vicino alla grande barca a vela, riuscite a sentite dei deboli sussurri. Restate in quella posizione per un attimo per ascoltare di nascosto una conversazione molto interessante.

Prendete le carte 68 e 32.



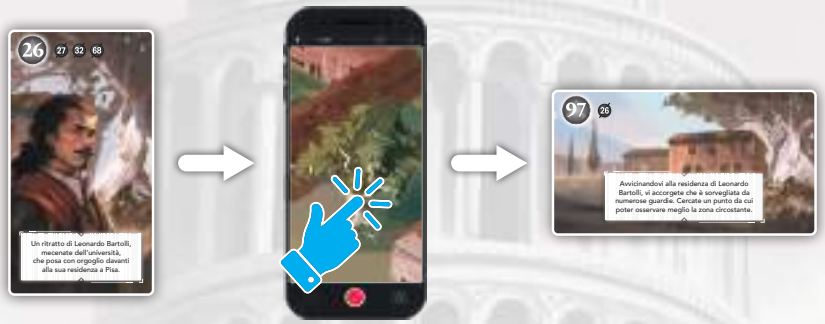
▶ Scoprite che il fratello di Dario, mecenate dell'università e di Copernico stesso, ha il suo ritratto appeso nell'atrio. Entrate nella mappa della città e tornate all'università. Prendete la carta 27 dalla pila degli scarti. Attivate l'Occhio dell'Aquila per scansionare la carta 27 e rivelare il numero 26.

Prendete la carta 26.



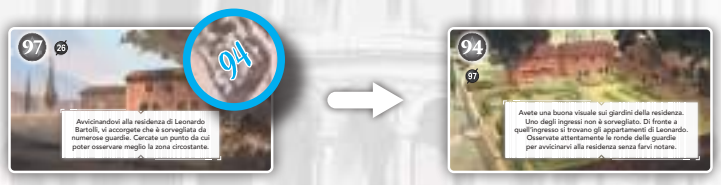
▶ Trovate il ritratto di Leonardo Bartolli. Le sue iniziali, L.B., suggeriscono che potrebbe essere colui che aveva minacciato Copernico (19). Nel dipinto, è raffigurato in piedi davanti alla sua residenza a Pisa e un grande albero bianco spicca in primo piano. Entrate nella mappa di Pisa e individuate il grande albero bianco. Troverete la residenza di Leonardo proprio accanto a esso.

Prendete la carta 97.



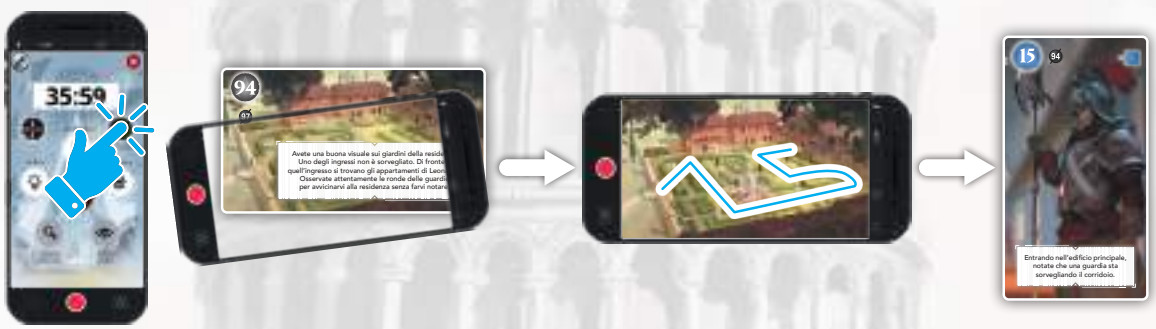
▶ Avanzando verso la parte anteriore della residenza di Leonardo, vi arrampicate sull'albero per avere una visuale migliore. Esaminando i rami sulla destra, notate che il numero 94 è nascosto tra le foglie.

Prendete la carta 94.



▶ Attivate l'Occhio dell'Aquila per scansionare la carta 94 e individuare le guardie. Seguite il percorso fino all'ingresso dell'edificio, evitando le guardie. Tracciando questo percorso si ottiene il numero 15.

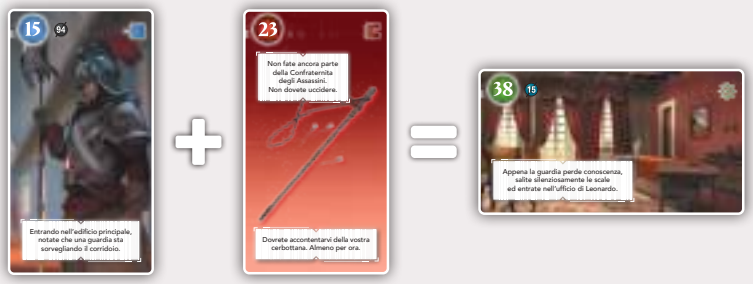
Prendete la carta 15.



▶ Una guardia 15 sta pattugliando l'atrio. Utilizzate la vostra cerbottana 23 per neutralizzarla.

15 + 23 = 38.

Prendete la carta 38.



▶ Entrate nel congegno 38. Appena entrate nell'ufficio, sentite dei passi dietro di voi. Toccate le tende per nascondervici dietro.



▶ Leonardo entra nell'ufficio. Non potrete fare nulla senza che lui vi noti. Per attirare la sua attenzione, potete fischiare oppure toccare la statuetta per farla cadere dal davanzale della finestra. A quel punto, si avvicinerà alle tende.



▶ Potete metterlo fuori combattimento toccandolo. Così facendo lascerà cadere una chiave +9. Il cassetto della sua scrivania riporta il numero 77. Utilizzate la chiave per aprirlo. 77 + 9 = 86.

Prendete la carta 86.



▶ Le istruzioni scritte in fretta sulla carta 86 indicano che il nascondiglio in cui probabilmente è rinchiuso Copernico si trova vicino alla torre. Entrate nella mappa di Pisa all'interno dell'applicazione e selezionate la torre.

Prendete la carta 66.



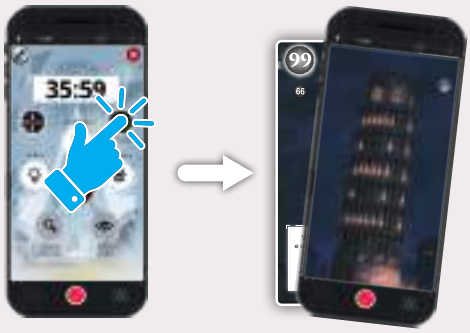
▶ Le guardie di Bartolli non si muoveranno durante il giorno. Dovete aspettare il calare della notte per rintracciarle e seguirle. Secondo la lavagna nell'ufficio di Copernico, la Terra deve compiere una rotazione di 180° per passare dal giorno alla notte. Aspettate alla torre e ruotate la carta 66 di 180°. (Un altro diagramma sulla lavagna mostra come ruotare la carta.) Ora, la carta mostra il numero 99.

Prendete la carta 99.

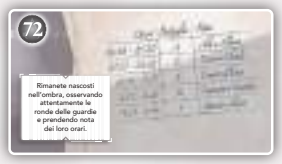


▶ Una volta calata la notte, osservate ciò che vi circonda. Attivate l'Occhio dell'Aquila e scansionate la carta 99. Alcune luci della torre sono spente, mentre quelle rimaste accese formano il numero 81.

Prendete la carta 81.



▶ Mentre aspettavate, avete osservato attentamente i giri di ronda delle guardie per capire i loro orari. Aspettate il momento migliore per provare a entrare, più precisamente quando avrete a disposizione più tempo per agire. Esaminando gli orari:



Tra i giri di ronda **A** e **C**, avreste **6 minuti** per agire (dalle 21:25 alle 21:31).

Tra le pattuglie **C** ed **E**, avreste **18 minuti** per agire (dalle 23:25 alle 23:43).

Tra le pattuglie **E** e **G**, avreste **13 minuti** per agire (dall'1:58 alle 2:11).

Tra le pattuglie **G** e **I**, avreste **8 minuti** per agire (dalle 4:25 alle 4:33).

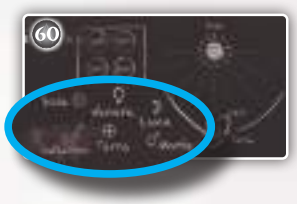
Pertanto, la finestra temporale migliore in cui agire è tra le pattuglie **C** ed **E**, che vi offre ben **18 minuti**.

Prendete la carta D, poiché la D si trova tra la C e la E.

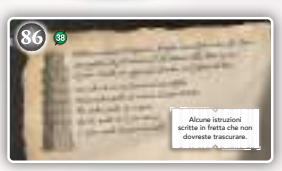
▶ Entrate nel congegno 120. Ora vi trovate davanti alla porta del nascondiglio.



Sopra di essa ci sono dei simboli che corrispondono ai pianeti raffigurati sulla lavagna mostrata sulla carta 60.



Dovete seguire le istruzioni sulla carta 86 per aprire la porta.



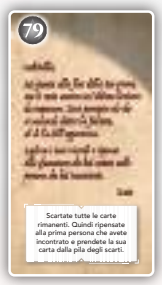
Per prima cosa, selezionate il simbolo del Sole ☉ *(quello che si trova al centro di tutto).*

Successivamente, selezionate il simbolo della Terra ⊕ *(quella che ci ospita).*

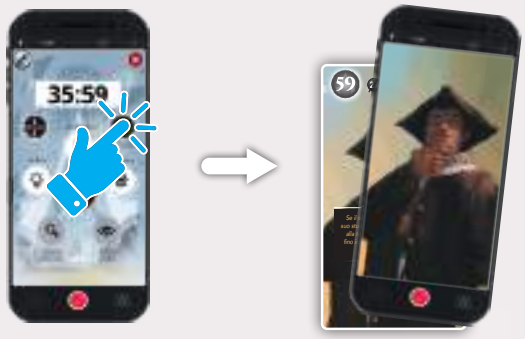
Poi, selezionate il simbolo della Luna ☽ *(quella che le gira intorno).*

Infine, selezionate il simbolo di Saturno ♄ *(quello che porta un anello)*. Il suo simbolo è stato cancellato dalla lavagna. Eliminate i simboli di Marte ♂ e Venere ♀ per dedurre quale simbolo è stato cancellato.

▶ Siete riusciti ad aprire la porta e a liberare Copernico. Tornate nel suo ufficio per aprire la cassaforte (101), ma con vostra grande delusione, all'interno trovate solo una lettera (79) invece della vostra Lama Celata. Tuttavia, il vostro mentore, Ezio, vi incoraggia a ricordare i dettagli delle persone che vi hanno aiutato fornendovi degli indizi.



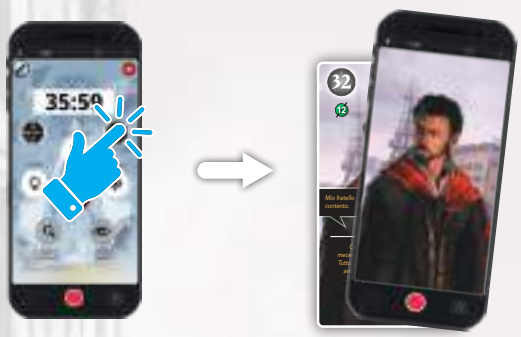
- Dovrete scavare nei vostri ricordi (la pila degli scarti) per ricordare la prima persona che vi ha aiutato: il professore. Prendete la carta 59 dalla pila degli scarti. Attivate l'Occhio dell'Aquila per scansionare la carta 59. Vi accorgete che il professore indossa il simbolo della Confraternita degli Assassini.



- Dovete poi ricordarvi della persona che avete incontrato subito dopo: la mercante. Prendete la carta 52 dalla pila degli scarti. Attivate l'Occhio dell'Aquila per scansionare quella carta. Anche lei indossa il simbolo della Confraternita degli Assassini.



- Infine, ricordate la persona che vi ha aiutato a portare avanti le vostre indagini: Dario Bartolli. Prendete la carta 32 dalla pila degli scarti. Attivate l'Occhio dell'Aquila per scansionare quella carta. Anche lui indossa il simbolo della Confraternita degli Assassini.





Mentre la consapevolezza si fa strada, diventa chiaro che tutto è stato meticolosamente orchestrato per mettere alla prova la vostra determinazione e le vostre abilità. Proprio in quel momento, Dario entra a grandi passi nell'ufficio, con un sorriso trionfante sulle labbra. Vi tende la mano, offrendovi un simbolo della vostra nuova identità: una Lama Celata. Con voce calorosa, si congratula con voi per aver superato la prova finale. Un senso di soddisfazione vi pervade mentre accogliete il vostro ruolo di Assassina a pieno titolo.