

Per quanto riguarda questa uscita di Gaming History, ci ritroviamo ad analizzare la famosa saga di videogames “**Assassin's Creed**” in correlazione a degli stiletto da assassino presenti nella sala delle armi del Museo Leone.



La trama del videogioco, che si ispira ad un romanzo degli anni '30 di Vladimir Bartol, ha al centro del racconto lo scontro tra la **Confraternita degli Assassini**, un gruppo di individui che mira a migliorare il mondo attraverso la giustizia e l'eliminazione dei tiranni, e l'**Ordine dei Templari**, il quale invece intende raggiungere un controllo totale sugli uomini.

[https://youtu.be/8-Ixo7QXw\\_E](https://youtu.be/8-Ixo7QXw_E)

Il successo di questa saga, tra le altre cose, è dovuto alle diverse ambientazioni storiche in cui si svolgono i vari capitoli: dall'epoca delle Crociate al Rinascimento, per arrivare poi alla Rivoluzione francese e quindi al mondo contemporaneo). La storia del gioco è divisa in trilogie, ognuna con un protagonista differente.

Tutto parte da Desmond Miles (personaggio dei giorni nostri) costretto dalla multinazionale *Abstergo* (controllata dai Templari) a rivivere la vita dei propri avi. Desmond, per mezzo di un dispositivo particolare chiamato Animus, riesce a rivisitare la storia dei propri antenati, andando indietro nel tempo, alla ricerca di manufatti con poteri particolari, chiamati i Frutti dell'Eden.

Nel corso del gioco si gioca parallelamente nei panni di Desmond Miles e nei panni del suo alter-ego, Altair, il primo assassino della saga divenuto successivamente una vera e propria icona di Assassin's Creed. Desmond passerà tutto il gioco rinchiuso tra le quattro mura della sua stanza e la stanza adiacente in cui è presente l'Animus, il macchinario che gli permette di rivivere i ricordi di Altair. Il gameplay dei due protagonisti si contrappone: da una

parte, il gioco come Altair è un action frenetico e a tratti investigativo, dall'altra il gioco come Desmond è un'avventura grafica in cui si può girare liberamente nelle due stanze, che si arricchiscono lentamente.

Altair è il personaggio dal quale tutto incomincia, ci permette di familiarizzare con le sue abilità di scalatore, combattente e gode di un'agilità fuori dal comune. Oltre a una vasta scelta di armi, la sua lama più letale è quella *celata* che indossa nella parte interna dell'avambraccio, pronta a colpire di nascosto, con estrema rapidità e letalità. L'arma caratterizza l'intera saga di Assassin's Creed, è la sua particolarità, proprio perché si scopre andando avanti nella storia dei vari videogiochi della saga, essere l'arma che ogni assassino facente parte di questo credo deve assolutamente indossare e utilizzare per sconfiggere i "potenti templari".

Veniamo a noi, nella **Sala delle armi del Museo Leone**, sono conservate ed esposte in vetrina numerose armi bianche, tra queste, gli **stiletti da assassino**. Quest'arma, rapida, facilmente celata e fatale inizia a divenire famosa (nonostante già prima si utilizzasse) nel Medioevo. La sua ergonomia, gli permette di colpire zone del corpo dell'avversario non protette dalle pesanti armature dell'epoca, la sua facile occultazione, fa di essa l'arma prediletta degli assassini. Come accade in tutti gli "Assassin's Creed" i sicari del credo, la utilizzano per colpire in qualsiasi momento anche in presenza di folle o guardie, mascherando l'arma sotto al mantello o nella parte interna del braccio. Con il tempo tutti gli assassini adottano questa micidiale arma come parte del proprio armamentario, fino al Rinascimento, quando viene dichiarata vietata. Nonostante ciò sicuramente numerosi fuorilegge hanno continuato a utilizzarla, allo stesso modo degli assassini del credo che come ci mostrano i videogiochi la usano per combattere i potenti, coloro che vogliono comandare il mondo e soggiogarlo sotto il loro potere.