

## Jardín de la Salvación

### Inicio:

Al momento de llegar a la raid nos encontraremos en una especie de cueva donde al fondo se visualiza un portal vex, que al acercarnos empezara a generar enemigos, como primer punto debemos de limpiar las oleadas de enemigos que aparezcan. Una vez hecho eso el portal se abrirá y nos dará paso a otra zona la cual es donde se encontraba el Jardín Negro.

En esta ocasión como primer encuentro nos encontramos con una arpía gigante "Mente Consagrada" la cual nos bloquea el camino hacia el primer encuentro

### Primer Encuentro:

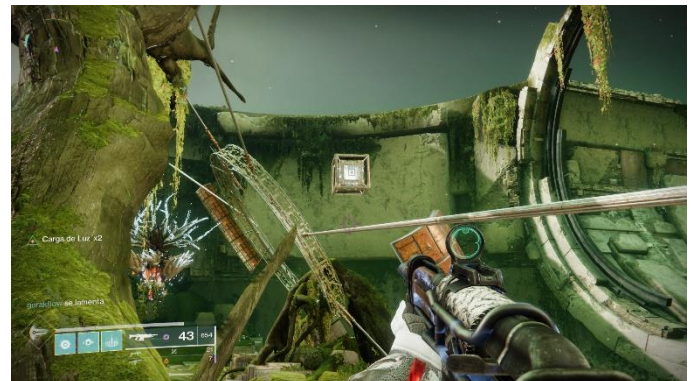
El equipo debe de separarse en 2 grupos de 3, los cuales deben de asignarse un orden para obtener un cubo vex el cual debes de contar las pulsaciones que hace hasta 4 sino esta explota matando a toda la escuadra y también te deja un "debuff" o prohibición con tiempo que hace que no puedas tomar más de uno de estos cubos vex que la "Mente Consagrada" deja en el suelo tras un par de segundos de estar invocando enemigos, si se llega a tomar aun con el debuff este te mata instantáneamente.



El segundo equipo debe de abrir la primera puerta sin matar al minotauro que mantiene la "Mente Consagrada" ya que si esto pasa ella despertara y comienza la fase.



El objetivo del segundo equipo es abrir dicha puerta con un cubo vex flotante que se encuentra en estos posibles lugares para la primera puerta. . .



Deben de formar una cadena entre ellos hasta el lugar donde tiene la cerradura la puerta para así empezar el encuentro

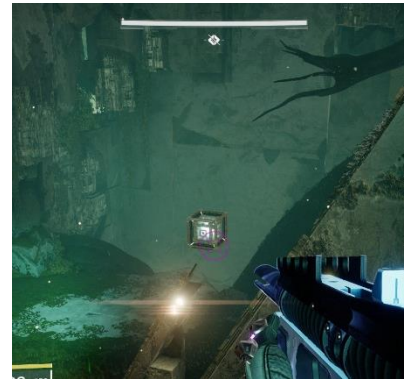




Una vez abierta deben de seguir camino hacia abajo limpiando todo a su paso ya que se encontrarán con un campeón de sobrecarga, un ciclope y varios fanáticos, para luego la aparición de una hidra vex llamada "Angelical".



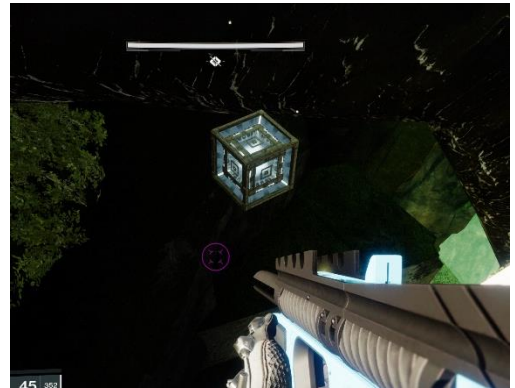
Que tratara de bloquear el cubo flotante, esta debe de matarse rápido para comenzar la conexión de estos 3 posibles lugares...



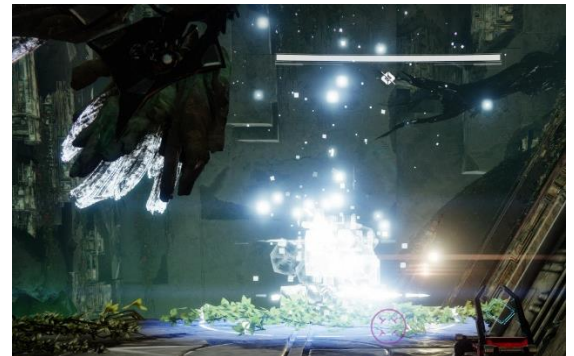
Una vez abierta la segunda puerta la "Mente Consagrada" ira a donde fue abierta la última puerta para detener el avance de ese quipo, mientras que el primer equipo avanzara hasta llegar a la puerta abierta para abrir la siguiente.



De igual forma se encontrarán a campeones de sobrecarga, ciclopes y un Angelical que les bloqueara el cubo flotante que se puede ubicar en estos lugares...

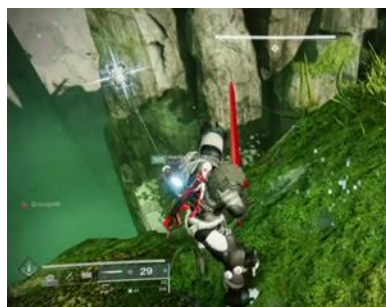


Mientras eso pasa el 2° equipo hará lo mismo que el anterior, tomar los cubos vex que va soltando la Mente Consagrada contando sus 4 pulsaciones sin pasarse.



Hasta que abran esa puerta para que ellos lleguen a la última puerta que esta tendrá 3 cerrojos.

También habrá campeones sobrecarga, ciclope y un Angelical. Los cubos flotantes de esta zona están en estas ubicaciones...



A screenshot from the MMORPG Final Fantasy XIV. The scene depicts a battle on a high, rocky cliff overlooking a vast cityscape under a hazy sky. In the foreground, a player character wearing a white robe with a black sash is engaged in combat with a large, dark, dragon-like creature. Several other player avatars are scattered around the battlefield. The user interface at the bottom features a row of action icons, a health bar for the selected party member (showing 23% health), and a chat window displaying messages such as "Señ derrotado!" and "generó 4 orbes de poder". On the right side, there's a vertical status bar and some floating numbers like "105" and "180".

A screenshot from the MMORPG Final Fantasy XIV. The scene depicts a battle on a high, rocky cliff overlooking a vast cityscape under a hazy sky. In the foreground, a player character wearing a white robe with a black sash is engaged in combat with a large, dark, dragon-like creature. Several other player avatars are scattered around the battlefield. The user interface at the bottom features a row of action icons, a health bar with the number 23, and a chat window displaying the message "Señ derrotado! generó 4 orbes de poder". On the right side, there's a vertical status bar and some floating numbers like 105 and 180.

[illegible]



## Segundo Encuentro:

La mecánica de este encuentro es que el equipo se volverá a dividir, pero en las diferentes confluencias que se encuentran alrededor de la zona, son 4 en total así que 4 integrantes tendrán que ser asignados a estas.



Los 2 restantes serán los “relevos” los cuales están encargados de hacer las conexiones entre el cubo flotante que se encuentra delante de la confluencia y esta, para hacer dicha conexión se requieren mínimo de 2 personas. El relevo-1 se encarga de zona 1 y 2, y el relevo-2 de zona 3 y 4

En cada zona se encuentran portales vex que llevan a las confluencias.

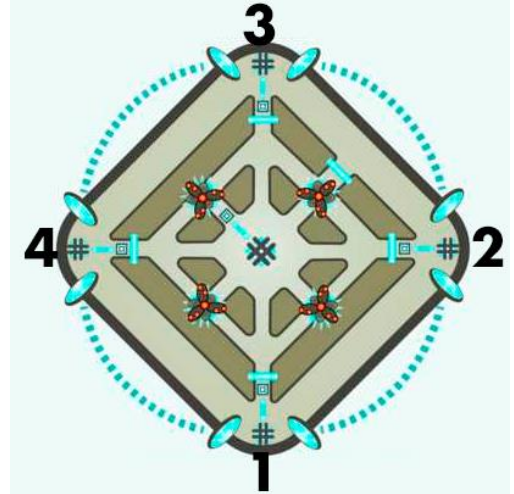


Si entras a un portal de derecha desde:

- La confluencia 1, te llevara a la confluencia 2,
- La confluencia 2 también tendrá un portal hacia la 3
- La confluencia 3 tendrá uno hacia la 4
- La confluencia 4 tiene un portal que te regresara a la 1

En cambio, si entras por un portal hacia la izquierda empezando desde:

- La confluencia 1, este te llevar a la 4
- La confluencia 4 hacia la de 3
- La confluencia 3 a la de 2
- La de la confluencia 2 hacia la de 1



Quando inicie la Fase los equipos formados deberán ir en este orden desde la zona 1:

- La Persona 4 y relevo-2 deberán ir por la izquierda hacia 4
- Las personas 2 y 3 ir por la derecha hacia 2
- Las personas 1 y relevo-1 quedarse en zona uno para aplicar el ensogamiento

Luego de eso la persona relevo-2 y 3 se deben dirigir a zona 3 y el relevo-1 a zona 2.

Aquí comenzaran los relevos a ir de zona en zona que tienen asignadas para aplicar el ensogamiento el cual se realiza para obtener el buff de “iluminado” que sirve para quitar escudos de enemigos que quieren llegar a la zona para sacrificarse.



Cada cierta cantidad de oleadas de enemigos, aparecerán los “Angelicales”, en los 3 lados de tu zona, los cuales bloquearán los cubos vex. Esto sucederá en las 4 zonas, pero aleatoriamente una vez en cada zona



Luego la puerta de enfrente del cubo se desbloqueará y deberemos de ir hacia el centro de la zona donde habrá una nueva confluencia que denfender

Donde también se deberá de defender una sola confluencia, aparecerán oleadas de enemigos con escudo así que tendremos que obtener el buff “iluminado” pero también habrá “Angelicales” impidiéndonoslo





### Tercer Encuentro:

En este encuentro mataremos a la “Mente Consagrada”, nos dividiremos en 2 equipos:

Equipo-1: Constara de 3 personas encargadas de tomar unos cubos vex que arroja el jefe del encuentro como los del primer encuentro, pero encerrará al jugador que lo recoja esta vez. El jugador atrapado debe prestar atención a los ojos de la mente consagrada, solo ellos pueden ver cuáles están encendidos y cuáles no. Todos los jugadores deben disparar a uno de los tres ojos iluminados que le corresponde a cada uno (los cuales están enumerados desde arriba hacia la derecha de 1 a 3) cuando jugador encarcelado da la señal de “adentro” o afuera”

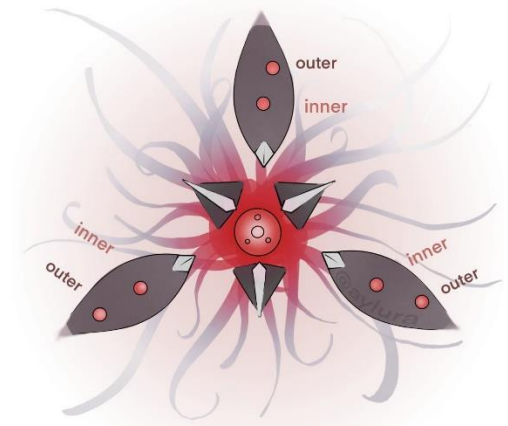


Imagen para orientación de la zona

Equipo-2: Consta de los otros 3 pero estos están encargados de cuidar una confluencia que se activa al azar donde también será la zona de daño, los jugadores deben derrotar a Minotauros en el área que sueltan cinco motas cada uno. Uno de los miembros del equipo Mote necesita recoger las primeras 5 motas y llevarlas a la confluencia activa (mirando hacia el cielo para ver la luz y ubicar la confluencia activa) Luego depositarán las motas y defenderán el área de Vex hasta que otro recolector de motas que deberá llevar 10 se dirija a la zona, el que estaba defendiendo va a buscar otras 5 motas mientras espera a que el 3er jugador obtenga sus 10 motas también.

Una vez obtenido y entregado un total de 30 motas la fase de daño empezara y la Mente Consagrada se dirigirá a la confluencia activa, cuando llega mostrara todos sus ojos los cuales debemos de destruirlos todos, se activará la fase de daño siendo su ojo central el lugar para disparar, mientras eso pasa ella empezara a retroceder en el pasillo donde se encuentra en línea recta hasta llegar al centro

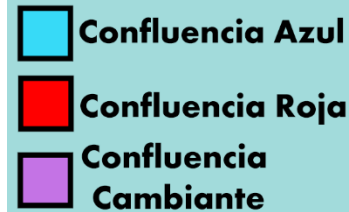


## Cuarto Encuentro – Final:

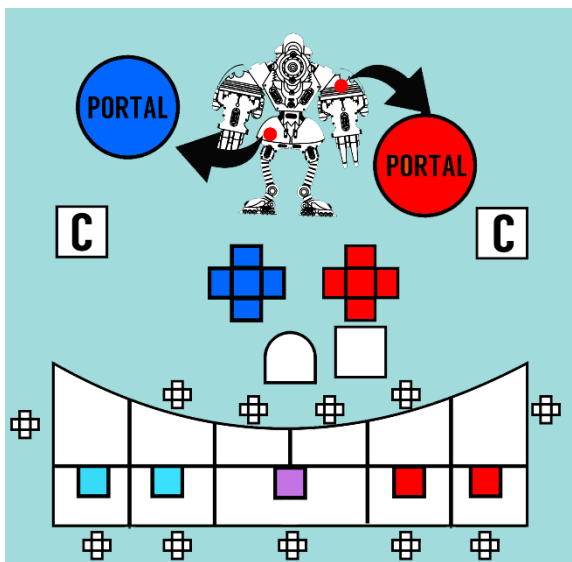
La Mente Santificada es el jefe final en el Jardín de la Salvación.



Cuando comience el encuentro contra el jefe, aparecerán dos confluencias con cubos vex a cada lado de la arena, una roja y otra azul. Divide al equipo en 2 grupos de 3:



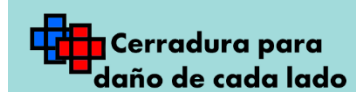
El primer grupo se situará en el lado azul, donde se pondrán de acuerdo en quien entrara primero a ese lado, también el segundo y el tercero en entrar. De igual forma lo harán el segundo grupo, pero en el lado rojo.



Romper el punto débil del jefe en su pierna genera un portal azul y el punto débil en su hombro genera un portal rojo.

Envía al primer jugador al interior de su respectivo portal tras activarlo para recoger 10 motas de los enemigos. Rompe el punto débil nuevamente para devolverlo y envía al segundo jugador del portal para que consiga 10 motas e de igual forma rompe el punto débil otra vez para que el tercer jugador sea enviado para las ultimas 10 motas. Esto se repite de la misma manera del lado rojo

Los constructores serán los 2 jugadores que se quedan protegiendo la confluencia



activa. Para armar deben de comunicarse bien con su compañero para que sepan cual será la más adecuada a construir de su lado. Cada vez que los jugadores destruyen un punto débil en el jefe para generar un portal, el jefe quita una pieza del suelo y aparece un ciclope del lado del portal que se activó.



Además de matar oleadas de enemigos, los Constructores deben usar sus cuerpos para unir cubos vex y las cerraduras para reconstruir el suelo necesario.

Después de que ambas confluencias tengan 30 motas, comenzara la fase de daño, aquí debes de ir uniéndote a una cerradura grande azul o roja cerca del jefe debes usar la confluencia de color correspondiente. Para extender la fase de daño, el otro equipo necesita conectarse a otra cerradura más poco después.

