

Ultimo Deseo

Primer encuentro



En el centro de la sala veremos 6 símbolos agrupados por parejas.

A cada pareja de jugadores se le asignará uno de estos símbolos y al rededor veremos que hay unas plataformas y cada una de ellas tiene un símbolo.



Para comenzar la fase nos colocaremos cada uno en nuestra plataforma del símbolo que elegimos, que está dividida en tres partes, en dos de ellas saldrán orbes que explotarán, pero en uno no, para evitar que nos maten nos posicionaremos en la sección que quede libre, tendremos que estar sobre esta plataforma durante tres explosiones de los orbes, los cuales cambian de lugar así que deberemos de irnos moviendo en cada sección de la plataforma donde este libre hasta que salga un caballero que debemos de matar.

Este para que se cumplan tres siempre en el momento que exploten los orbes tú debes de estar en la zona libre, de lo contrario no será válido y no contara como explosión.



Cuando mates a tu caballero deberás de esperar en la zona del centro para comenzar la fase de daño. Kalli se situará encima de estas puertas y tendremos que dispararle, después de un tiempo se abrirán de forma aleatoriamente 6 de estas puertas donde esta ella y deberemos entrar en ellas. La forma en que nos ordenamos para entrar en las puertas es

enumerarlas desde arriba hacia abajo, de izquierda a derecha.

Cuando te metas a las puertas ella hará un ataque que matara a todo lo que no esté en las puertas, luego estas se abrirán y podrás seguir haciendo daño, la mecánica de protegerse en las puertas se tendrá que repetir 3 veces o matarla antes de eso, de lo contrario se tendrá que volver a las placas de los orbes explosivos con los nuevos símbolos que se tendrán que elegir.

Segundo encuentro:

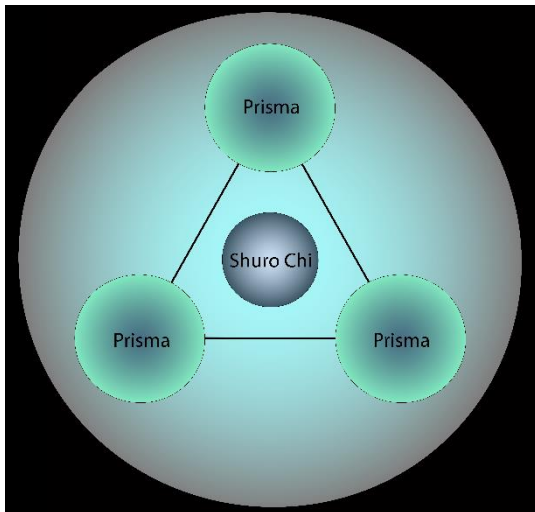
habrá que dividirse en equipos de 3 y 4 personas.



Equipo de 3: serán los que le quiten el escudo a Shuro Chi con unos prismas (los demás esperarán para hacer daño)

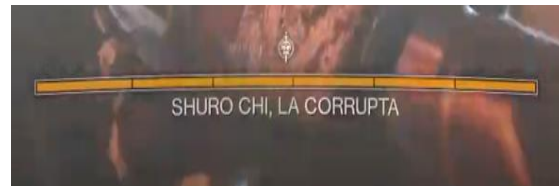
Equipo de 4: serán los encargados de completar los puzzles, (los sobrantes serán los que limpien la zona de enemigos)

Nada más entrar en la sala nos recibirá Shuro Chi con un golpe que nos empujará y una oleada de poseídos, solo tendremos que avanzar limpiando la zona, también habrá un contador al cual se le va reduciendo en tiempo, este se renueva cada que le quitamos una parte de vida a Shuro Chi.



El equipo de 3 se colocará en las plataformas, cogerán el prisma, y se dispararán hacia su derecha, formando un triángulo, en ese momento se le tendrá que hacer daño, pero su barra de vida se divide en 6 partes, las cuales al bajarle una de esas ella se bloqueará ante el daño.

Esto se repetirá 2 veces, primero limpian luego usar los



prismas, seguirán avanzando y limpiando hasta volverse a encontrar con Shuro Chi, luego de eso estarán los puzzles.



Ahora llegamos a la sala del puzzle, donde el equipo de 4 tendrá que ver muy bien en la pared el panel que esta incompleto y saber cuáles son las partes que faltan, en la sala habrá 9 placas para realizar el puzzle, pero solo se deberán de subir en ellas en las que corresponda con el cuadro de la pared que tapa al símbolo, una vez hecho el primero deberás girar tu mirada a la derecha donde habrá otro, lo resuelves y giras nuevamente para hacer el ultimo, el limitante de esta parte es que si ya te paraste en una plataforma no podrás volver a esa si te bajas, tendrás que reemplazar tu



lugar con otro de los 3 compañeros si se da el caso en que debas de subirte a esa misma. Este proceso de hacer daño a Shuro Chi dos veces y resolver un puzzle se repetirá tres veces.

Tercer Encuentro:



En este encuentro te encontraras al jefe Morgeth dormido, y enfrente de él un orbe poseído que si es tomado por alguien, dará inicio al encuentro despertando a Morgeth

El objetivo de este encuentro es evitar que Morgeth cargue su ataque al 100% ya que si eso ocurre nos mata instantáneamente.

La mecánica consta de ir tomando los orbes poseídos que irán apareciendo en la zona, al principio habrá uno frente al jefe, habrá una persona encargada de tomarlo que comenzara el encuentro.



Se generan otros dos a cada lado, izquierda y derecha, debe de haber 4 personas encargadas de tomarlos, primero será una persona de cada lado de tomarlos, Morgeth nos tratara de frenar capturando a alguien que porte 2 orbes consigo, la forma de liberarlo es con el ojo de riven que aparece al derrotar un capitán poseído, se deberá de asignarle este a un jugador.



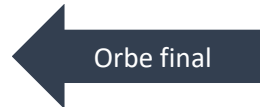
Cuando alguien sea capturado, el que lleva el ojo de riven deberá de ir al lado que se encuentra el capturado, detonara el ojo de riven con el botón con el que lanzaría normalmente la granada.

Una vez hecho eso, el que fue liberado tomara el rol de la persona que lo libero (el que lleva el ojo de riven) y el otro se quedara

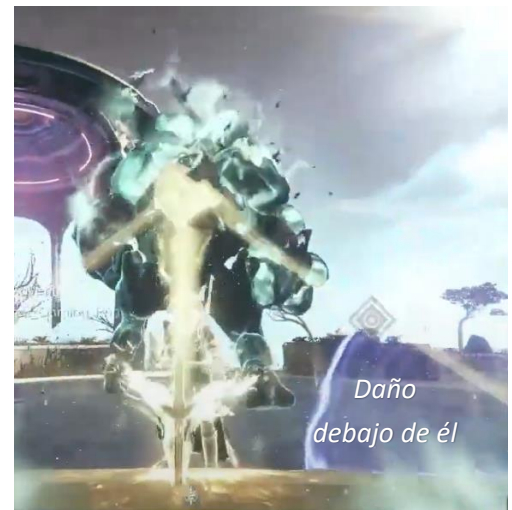
en el lado que estaba al que libero.



Durante el encuentro deberán estar limpiando la zona de oleadas de enemigos que salen constantemente mientras están apareciendo los orbes poseídos que serán tomados por los otros 2 jugadores, esperaran a ver a quien captura y harán el mismo proceso anterior. Los orbes deben de ser tomados lo más rápido posible ya que esto hace que Morgeth cargue mas rápido su ataque.



Cuando se tomen los orbes, aparecerá uno nuevo que ese será el que active la fase de daño del jefe, el que lo tome debe ser el mismo que empezó la fase ya que el solo porta un orbe consigo.



Pueden hacerle daño a Morgeth de 2 formas; Desde lejos por la zona del puente con francotiradores y armas de largo alcance o debajo de el con espadas, de ambas formas deberán llevar la cúpula del titan y el pozo del hechicero.

Cuarto Encuentro:



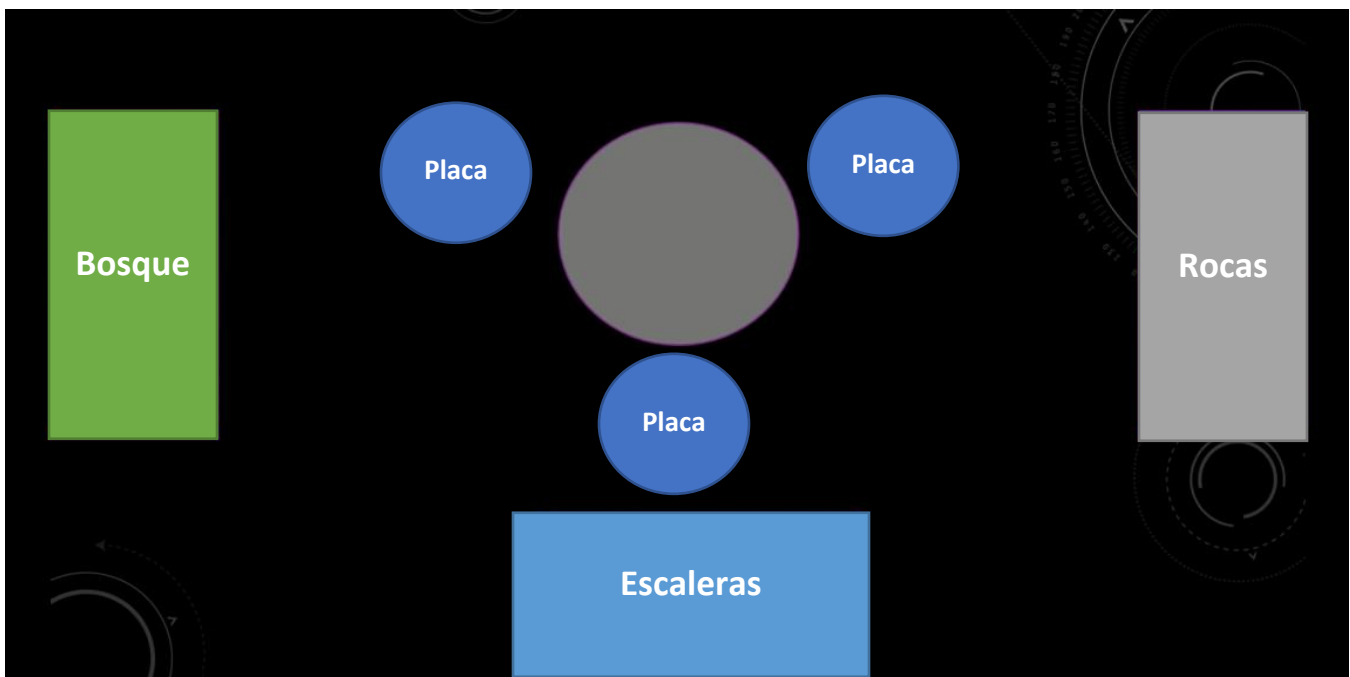
En esta parte habrá una maquina en el centro de la zona, tendrá 3 placas alrededor suyo y enfrente de cada placa habrá un panel que mostrará 3 símbolos en la zona de cada placa.

Aquí no habrá un jefe al cual derrotar sino más bien el abrir la puerta que tenemos delante, habrá 3 zonas con ambientaciones diferentes (Bosque, Rocas y Escaleras).

En cada una de estas saldrán enemigos dentro y fuera, cada cierto tiempo aparecerá un caballero poseído que su objetivo es llegar a la placa y clavar su espada en ella para que el mecanismo de la maquina nos mate a todos.



Para iniciar el encuentro los jugadores deberán de pararse en las placas, uno por placa, para que puedan observar los símbolos que les aparecerán en los paneles que tienen enfrente.

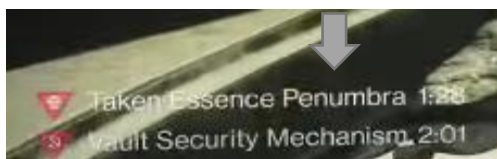




Cuando los 3 jugadores se paren en las plataformas se comenzara el encuentro, aparecerán los símbolos y la forma de resolver esto es comunicar que símbolo tiene en el medio del panel, el que comenzara será el que este en escaleras, se dirá el símbolo en el medio, para que alguna persona diga si lo tiene y en que lado, este último revisaras su símbolo de en medio y lo dirá para que el que falta diga a que lado lo tiene, el ultimo que lo dijo también deberá de decir el suyo para comunicárselo al primero que comenzó para que él sepa también de qué lado lo tiene.

El objetivo de saber a que lado tiene el símbolo es para saber quién es Antumbra (si está a la derecha) y Penumbra (si está a la izquierda) como en el ejemplo de la imagen de abajo





Una vez realizado esto, deberás memorizar que eras, si antumbra o penumbra, ya que esto también significa que tu placa lo es, el saberlo es con el fin de entregar un ojo de riven en la placa correcta, durante el encuentro tendrás un tiempo para

entregar 3 de los ojos de riven de lo contrario morirán todos.

Para conseguir el ojo de riven deberás de entrar en la zona que no esta cerrada por una barrera poseída, el que leyó en ese lugar deberá de entrar, aparecerá un capitán poseído que al



matarlo soltara el ojo de riven, al tomarlo se abrirá otra zona y los demás deberán de comunicarlo para que el vaya por el lado que más le convenga (izquierda o derecha), cuando se tenga

el ojo de riven, este dirá arriba de tu super si es antumbra o penumbra para entregarla detonándola con el botón de granada en la placa que corresponda, luego seguirá la otra persona de la zona que eta abierta y así hasta entregar un ojo de riven por placa, tendrán que ir otra vez a ver los símbolos para saber cuál es su lado nuevo, esto se tendrá que repetir un total de 3 veces .



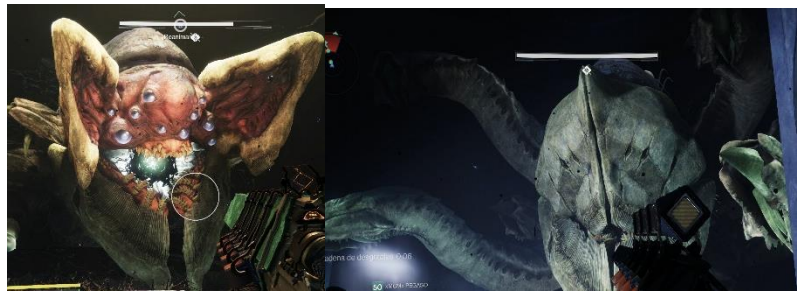
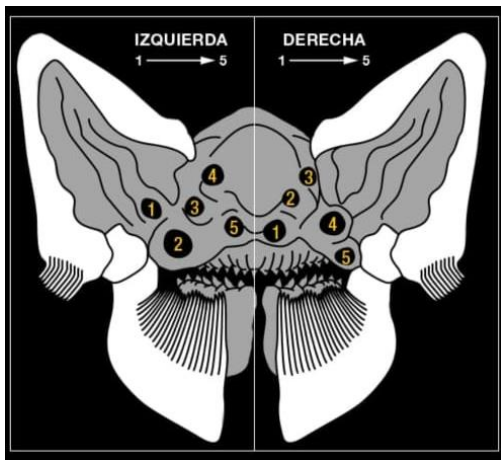
Quinto Encuentro

Aquí nos encontramos con el jefe de la raid, Riven de las Mil Voces, al entrar a la sala, nos encontraremos con 6 placas, una para cada jugador, estas son para iniciar el encuentro cuando se posicionen en ellas todos, el suelo de la placa se abrirá e iras descendiendo hacia el último piso del lugar, mientras bajas podrás observar a riven que a sus lados tendrá dos entradas, una de un árbol y otra de cristal, la es cuadra deberá de dividirse en 2 equipos para hacer las mecánicas en ambos lados.

Al entrar todos en su respectivo lado, se cerrarán las entradas y empezaran a salir oleadas de enemigos, y a los lados de la sala donde se encuentran habrá vex francotiradores poseídos.

En cierto momento riven llegara a uno de los dos lados donde se encuentran los equipos, al que le llegue riven deberá de mantenerlo allí todo el tiempo posible antes de dañarlo para que se retire, cuando llega tiene 2 tipos de ataque lanzar fuego por la boca, o golpear el suelo con sus tentáculos, la forma en que ataque deberás de atraer su atención para que te ataque, si son los tentáculos, deberás de hacer que golpee 3 veces para en la tercer vez hacerle daño para que se retire o si es fuego serán 5 veces que

deberá de atacarte y hacerle daño en la última (pueden hacer un poco de daño antes de que haga su último ataque en ambos casos).



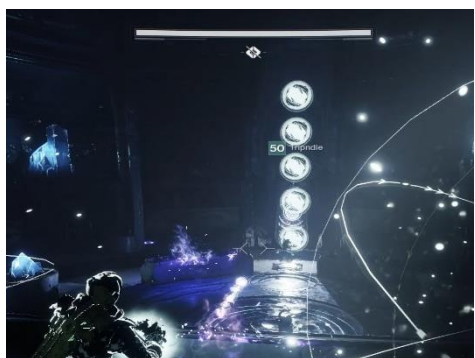
Cuando sufra el daño a riven le brillaran 2 de sus ojos, en la siguiente imagen puedes guiarte de cuales fueron esos ojos que se iluminaron, deberás de comunicarle al otro equipo estos ojos para que ellos se los destruyan.

Luego de eso tendrán que guiar a su compañero con un ojo de riven hacia un símbolo (en los siguientes párrafos se explica el proceso de guiar)

Antes de destruíselos pueden hacerle daño en la boca y luego reventarlos, si no se reventan los ojos riven o se reventan los equivocados hará un ataque que matara a todos, así que debes de llevar algo de largo alcance y dejar a una persona encargada de reventarlos mientras los otros hacen daño.



En el momento en que se este reteniendo a riven en el otro lado, los que están libres de él, deberán de usar un ojo de riven para activar un elevador que los lleve al siguiente piso, pero deberá de ser detonado en un símbolo como los del encuentro anterior.



Para saber cuál símbolo es el correcto se deberán de subir atrás del pilar con un panel para ver a través de él y que sean revelados los símbolos, el que lleve el ojo de riven podrá ver el símbolo correcto en el pilar donde esta el jugador que ve todos los símbolos

Cuando el guía (el que ve todos los símbolos) sepa cual es el correcto, deberá de decirle al portados del ojo de riven a que lado debe de irse, los lugares están especificados en esta imagen.



También para guiar a tu compañero al símbolo deberás de decir las direcciones al inverso, ya que la perspectiva es diferente para cada uno, si es en izquierda di derecha, si es en derecha di izquierda.

Una vez guiado al compañero, él deberá de detonar el ojo de riven con el botón de granada en el símbolo correcto, de lo contrario no se activará el elevador o matará al portador del ojo.

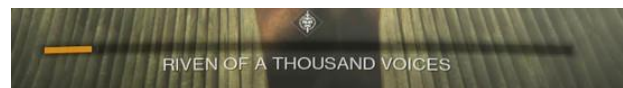
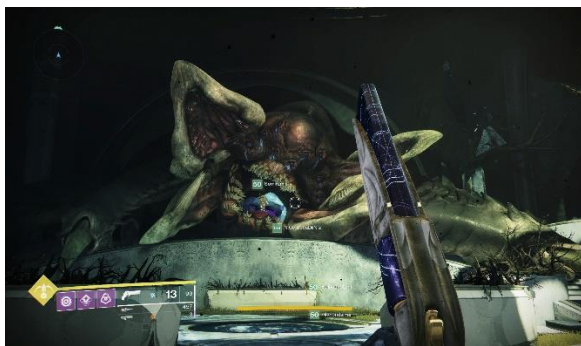
Cuando esto se complete, subirán por el elevador de atrás, en este nivel se repetirá la misma mecánica, pero será la de el otro equipo el que le tocara a tu equipo, si tuviste a riven primero, el otro equipo lo mantendrá con ellos, si guiaste primero, te tocara retener a riven, también si tu guiaste, al momento de hacerlo, tendrás que cambiar de rol con el jugador al que guiaste y el tomara tu rol de guía.



Una vez terminada la mecánica, deberán de subir en el ascensor del centro, aquí será el momento donde nos enfrentemos a riven, empezara a aparecer en las diferentes paredes poseídas que rodean la zona, que es la misma del inicio, como antes riven atacara con sus tentáculos o fuego de su boca, deberán de llamar su atención, y hacer que ataque pero esta vez deberán de hacerle todo el daño para que muestre los ojos, también serán 2 pero estos ahora deberán ser memorizados por una persona, así como en las demás paredes que parezca, hacemos que ataque, dañamos para que muestre los ojos y alguien mas los memoriza, esto se hará

un máximo de 3 veces, un total de 6 ojos, cuando aparezca en la cuarta pared allí tendremos que prepararnos para hacerle daño en la boca. Alguien deberá de avisar que empezaran a reventar los ojos, dará la señal y deberán de destruirse todos los ojos correctos y rápido, de lo contrario se bloqueara de daño y nos hará un ataque que nos matara.

Si se revientan correctamente los ojos, pero no se le bajo toda la vida ella se retirará y deberemos de devolvernos a las placas del inicio ya que la zona fuera de ellas nos matara, cuando todos este allí, volveremos a bajar pero a riven le saldrán unas llagas las cuales deberemos de destruir para seguir haciendo daño, y si aun así no se le baja la suficiente vida para llegar a la parte pequeña de su barra de vida, deberemos de volver al proceso donde nos separamos en cada sala.

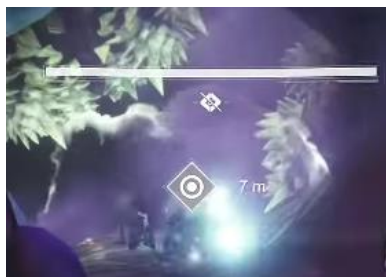


Cuando su vida llegue a esa parte, nos teletransportara a un mundo ascendente, donde lentamente recibiremos daño, también habrá cabal poseídos, deberemos de ir subiendo hasta llegar a un orbe poseído que el primero que llegue a él, hará que teletransporte a todo el equipo, nos dejara en la zona del inicio y riven volverá pero

sin ojos, así que solo deberemos de hacerle daño hasta matarlo, pero aun no acabamos, cuando muera deberemos de entrar a su boca y llegar al corazón aun palpitante, también deberemos de dañarlo hasta que se encoja.



Sexto Encuentro



Esta es la parte final de la raid, deberemos de llevar el corazón de riven a través de todo el camino que seguimos para llegar hasta el cuarto encuentro, la bóveda, el corazón de riven elegirá a alguien para que pueda tomarlo, este al momento de tomarlo comenzara el encuentro, se generara una cúpula con el corazón, la cual nos estará protegiendo de la ceguera que se nos aplica fuera de ella, el recorrido no será con la misma persona ya que esta tendrá un contador arriba de su super de 15 segundos el cual deberás de ir diciendo el número de tu contador, cuando ese contador llegue a 5, la cúpula se empezara a reducir y el portador de ese momento será llevado dentro del corazón donde tendrá un trabajo que hacer, mientras eso pasa, afuera, el corazón elegirá a uno nuevo y este tendrá que tomarlo, de igual forma tendrá un contador de 15 segundos e ir diciendo e tiempo que le queda, pero esta vez se le renovara el tiempo gracias a la persona que esta adentro del corazón, esa persona esta encargada de tomar orbes poseídos que aparecen, puede llevar un máximo de 2 a la vez, cuando este tome los orbes, el contador del portador se rellenara y volverá a contar cuanto le queda.

Cuando se esté reduciendo la cúpula del corazón, todos deberán alejarse ya que si están junto al portador del corazón se los llevara también

adentro del corazón, así que cuando el portador tenga su contador en 5 segundos deberán empezar a alejarse.

Cuando estés dentro del corazón, si fuiste el primero en tomarlo tú serás el ultimo en tomar un orbe poseído ya que al tomarlo todos se reinicia el contador de corazón para el portador, si llegas después de alguien más, toma tus 2 orbes poseídos excepto el que la primera persona en entrar eligió ya que puedes reiniciar antes el contador del portador.

Llegaras a la bóveda y habrá 2 posibles caminos a la izquierda o derecha, pero solo uno estará habilitado, tendrás que entrar y rodear esa zona por la puerta que lleve hacia las escaleras, allí abra una parte donde descenderás, si tienes poco tiempo espérate cerca y que otro lo termine de llevar, cuando descendas total mente habrá unas escaleras y un cuarto donde deberás acercarte para entregar el corazón para ponerle fin a la incursión.

Hecho por AzazelDR

