

Cámara de Cristal

Primer encuentro:



Aquí la escuadra se dividirá en equipos de 2 para ir activando las placas que abren la puerta del fondo, las placas se encuentran arriba, arriba a la derecha y abajo izquierda, cada



cierto tiempo aparece un minotauro que si entra en la placa la desactiva y se tiene que empezarse de nuevo la activación de la placa para la puerta

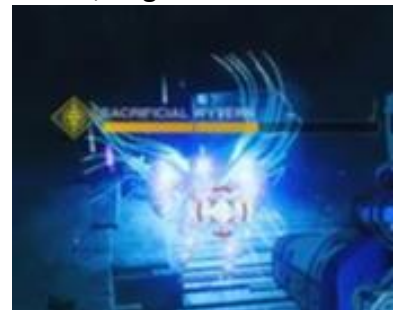


También llegan a aparecer ciclopes, uno en cada zona de las placas, y todo esto mientras el pilar se va armando para que la puerta se abra

Segundo Encuentro



En este encuentro deberemos de proteger unas confluencias que parecen y desaparecen, llegan de vez en cuando enemigos vex, especialmente los guivernos y minotauros de sobrecarga, todos estos enemigos tienen como objetivo sacrificarse en las confluencias, también en la zona de en medio estará el templario disparando.



Se debe de tener cuidado de los vex fanáticos, que estos al explotar dejan un charco el cual te matara si te metes en él, la forma de no morir es ir a la zona del pozo de limpieza que esta debajo del templo

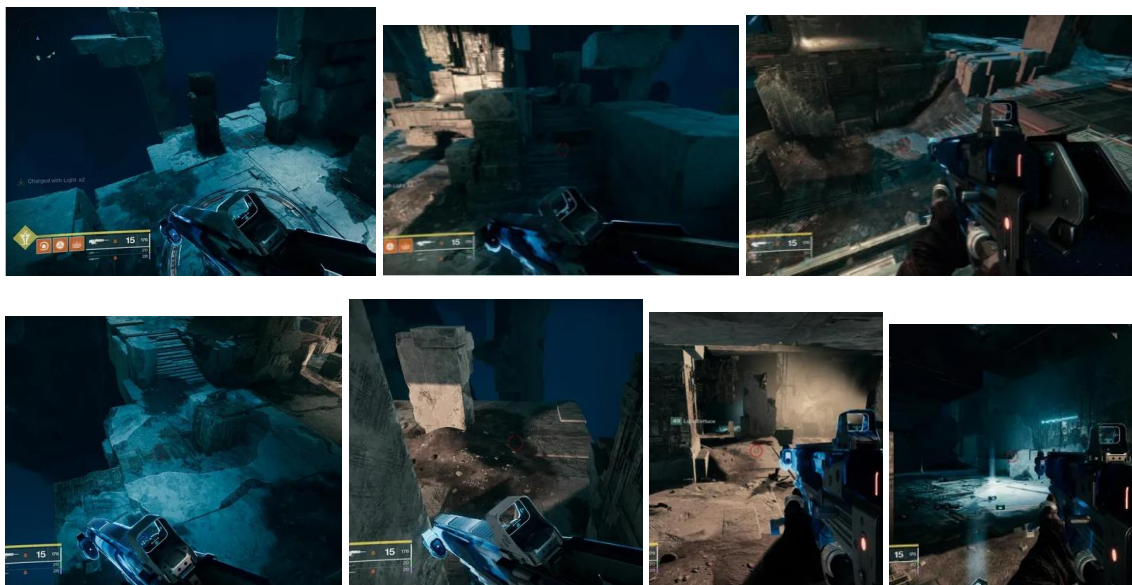


Tercer encuentro:

Aquí deberemos de estar atento a los oráculos que aparecerán, estos tendrán una secuencia específica a la cual cada que empiece una nueva se le ira agregando un nuevo oráculo, hasta llegar a la séptima ronda con siete en total



La forma en cómo se enumerarán los oráculos serán conforme aparecen, estas son las posiciones exactas de donde están ubicados



Cuando se falle cualquier secuencia de oráculos empezara el ritual de negación que matara instantáneamente a todos

Cuarto encuentro:



Esta vez nos enfrentamos al templario, pero el tiene un escudo el cual se puede quitar únicamente con la reliquia que se encuentra en el pozo para limpieza, una vez se tome la reliquia empezara el encuentro

Al comienza el templario aparecera en el centro y empezaran a salir 3 oráculos, se tendrá que hacer la secuencia de esos para que el portador de la reliquia con la super el quite el escudo y nosotros podamos empezar a hacer daño

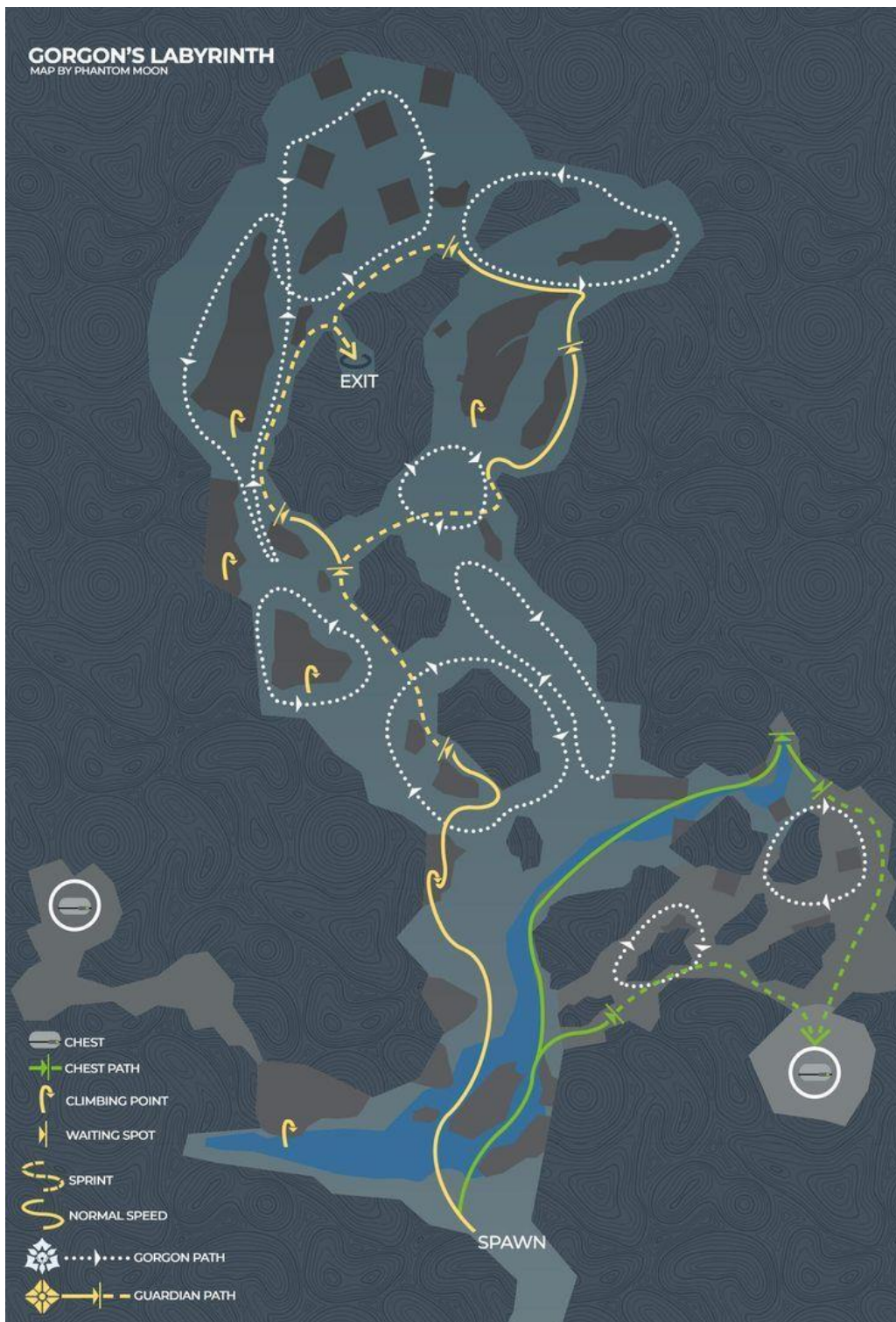


Aparte de llevar la reliquia para poder quitar el escudo del templario, el mismo será el encargado de irse a las zonas donde quiere teletransportarse el templario, la manera de es ir a la zona y quedarse allí, eso será cada vez que la zona cambie donde quiera ir el templario hasta que lo maten



Laberinto de las Gorgonas:

Aquí lo único que se tendrá que hacer es seguir este mapa para poder pasar hacia donde el cofre o directo hacia la salida, también están marcados los recorridos que siguen las gorgonas



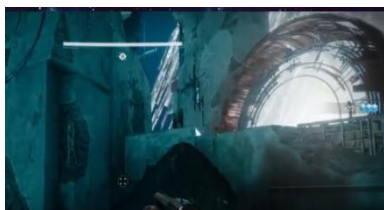
Quinto encuentro



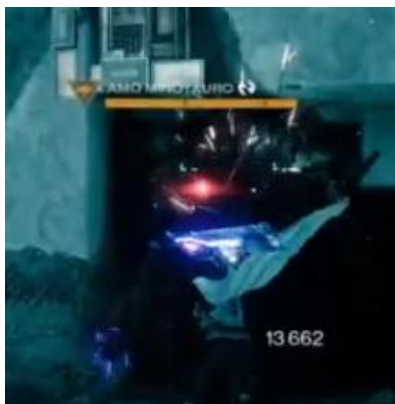
Aquí nos encontramos con una hidra custodio, la cual al morir habilitará una reliquia que será usada más adelante y dejará que los portales de izquierda y derecha se puedan activar

Habrà una persona en cada placa que activa el portal, el de la izquierda es marte y el de la derecha el venus, esto servirá

para el encargado de llevar la reliquia sepa a donde debe de ir cuando aparezca un minotauro con escudo.



Mientras los encargados de abrir el portal cuidan, aparecerán campeones de sobrecarga y unos vex, los que entran al portal serán los que dirán donde sale el Minotauro con escudo mientras están cuidando una confluencia



Cuando se sepa en que lado esta el minotauro llegara justo también un nuevo custodio el cual estará en la plataforma de en medio, habrá una persona encargada de matarlo siempre para que se puedan volver a abrir los portales, cuando el de la reliquia llegue a la zona donde

está el minotauro deberá de matarlo y entregar la reliquia al compañero que estaba protegiendo la confluencia, este saldrá por el portal y se ira al contrario a dejarle la reliquia a la persona que mantiene abierto el portal, ese entrara al portan que mantenía abierto y matara al minotauro que apareció en ese portal, se deberá de repetir este proceso de relevos entre zonas hasta que aparezca una nueva confluencia fuera de los portales en el centro de la zona.



Aquí todos irán a proteger la confluencia de enemigos vex, minotauros con escudo y luego de guivernos para dar por concluido el encuentro.

Encuentro Final.



Aquí nos enfrentaremos con Atheon, deberemos de limpiar la zona de enemigos hasta que el jefe nos teletransporte a 3 de la escuadra a uno de los dos destinos (Marte o Venus) se tendrá que avisar a cuál llegaron para abrir ese portal.

Una persona estará pendiente de los oráculos que aparezcan ya que estos tendrán una secuencia especificar de igual forma, serán tres secuencias de tres oráculos

La forma de decir sus ubicaciones será: Izquierda, centro, derecha y fondo, pero en la posición de fondo solo será 1 el cual será como este ejemplo:

Izquierda, Fondo (pero del lado izquierda solo se dirá fondo, y de igual manera si es derecha o centro) Y el ultimo que puede ser centro.

Cuando se hagan las tres secuencias correctamente el equipo que esta en el trono deberá de prepararse para hacer daño mientras los demás salen por el portal.

Cuando lleguen el de la reliquia deberá estar protegiendo y limpiando la oscuridad que ciega a los que fueron teletransportados.



Como fase de daño se tendrá 30 segundo para hacer todo daño posible, pero mientras sucede eso a uno de la escuadra le dará un conteo llamado "Detención Inminente" lo cual hará encerrar a esa persona en una cúpula así que deberá de ser liberado lejos de los demás (de ser posible en el otro portal)

Y esto se tendrá que repetir un máximo de 4 veces, luego de eso matará a todos los de la escuadra así que deberás de matarlo antes de eso.