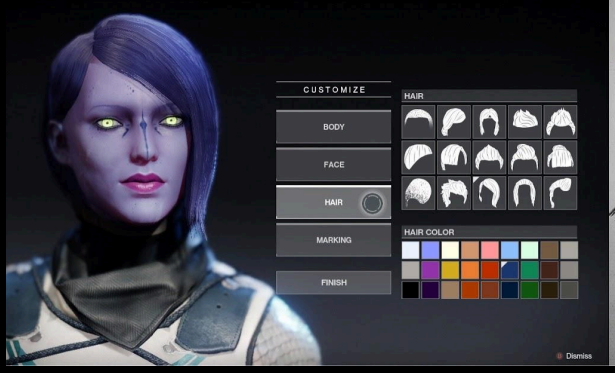
تعيين القاردين وتخصيص الشخصية
دليل Destiny 2 للاعب الجديد.



طرق التواصل : تويتر @Zavala_T1

تعيين القاردين والشخصية





تبدأ رحلتك كقاردين باختيار أحد الفئات الثلاث من القاردينز، تتمتع كل فئة بشخصية مختلفة ومجموعة من المزايا، جميعها قوية للغاية، إذا لم يعجبك أختيارك الأول بأمكانك أستخدام فتحة حفظ ثانية وثالثة لتجربة فئة أخرى، أغلب لاعبين Destiny يستخدمون ثلاث فتحات حفظ لكل فئة.

بعد أن تختار ستنتقل لتخصيص مظهر شخصيتك، الأعراق المتاحة هي البشر، الأووكن، كانوا بشر لكنهم ذهبوا لحافة النظام الشمسي والإيكسو آلات واعية كالبشر، بأمكانك إختيار جنس شخصيتك ذكر أو أنثى لكل عرق، بعد ذلك تختار الوجه والشعر والعلامات والألوان.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

فئات القاردينز



الـ Titan : هو دبابة القاردينز ويركز على الاستراتيجيات العدوانية، تتعلق قدراته بحماية الحلفاء والهجوم أثناء التنقل والغطس أولًا في القتال.

الـ Warlock : هو المعالج الحليف للقاردينز، يقوم بتركيز قدراته على تطهير مجموعات من الأعداء الصغار وتقوية الحلفاء.

الـ Hunter : هو الرامي البارع بين القاردينز وعادةً يلعب كذئب وحيد، تركز قدراته على إقاع الأعداء بالفخ وقتلهم من مسافة بعيدة... واستخدام القفزات البهلوانية لإرباك الخصوم.

إعدادات تحكم Destiny 2



ديستني٢ هي نفس اللعبة في كل منصة على الرغم من أن تفاصيل الزر أو المفتاح الذي ستضغط عليه لإجراءات مختلفة تختلف حسب أي جهاز Console أو PC الذي ستستخدمه، راجع واضبط خيارات التحكم في الإعدادات في قائمة أبدأ، يمكن للاعبين الآن تخصيص وتعيين إجراءات محددة لأزرار مختلفة على وحدة التحكم أو لوحة المفاتيح وإعداد الماوس. يظهر أدناه مثال للتعيين الافتراضي لوحدة التحكم Xbox (X | S)

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



البداية



المدافعون عن البشرية في المستقبل هم القاردينز : المحاربون الذين ماتوا منذ زمن طويل ومصيرهم هو أن يختارهم Ghost الذي سيعيدهم إلى الحياة ويشبعهم بـ قوة النور من الترافلر، لا تقلق سوف يرشدك شبحك عبر التفاصيل عندما تلتقي به.

بعد استيقاظك الغير متوقع في Cosmodrome، هدف مهمتك الأولى هي عبور المناظر الطبيعية في Divide، على طول الطريق، ستبدأ في تعلم طرق القاردين وستقابل أحد القاردينز وهو Shaw Han.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

العتاد والقوائم والمزيد



يبدأ تقديمك لجوائز المعركة بعد فترة وجيزة من عودتك للحياة في منطقة Cosmodrome، تبدأ الأسلحة الموجودة في صناديق الكنوز والمستلمة من Shaw Han عملية ترقية العتاد وزيادة مستوى قوتك، افتح شاشة الشخصية وجهز السلاح الجديد، ثم ألق نظرة حول هذه القائمة.

افتح قائمة "ابدأ"
لـ PC زر I Key
لجهاز PlayStation 4 زر الخيارات
لجهاز PlayStation 5 زر الخيارات
لجهاز Xbox One زر القائمة
لجهاز Xbox Series S | X زر القائمة
لجهاز Stadia (وحدة التحكم) زر القائمة



تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

تفتح قائمة "ابدأ" على شاشة الشخصية في البداية ، مما يسمح بالوصول السريع إلى قدرات وعتاد القاردين الخاص بك، ستفتح هذه العلامة دائما لتجهيز الأسلحة والدروع الجديدة، وللتبديل بين الـ Subclasses والقدرات المتاحة، ولتخصيص المظهر عن طريق تبديل المركبات والشعارات والألوان والحركات.

قسم الـ "Character" يتيح لك نظرة عامة على القاردين الخاص بك، لتغيير اسلحتك ودروعك والقدرات والسفن والسبارو وإحصائيات القاردين والتعديل عليها.

قسم الـ "Inventory" يتيح لك رؤية الموارد الاستهلاكية والألوان والتعديلات.

قسم الـ"Settings"، يتيح لك تخصيص إعدادات التحكم والصوت والعرض وطريقة اللعب وغيرها.

قسم الـ "Triumphs" يتيح لك التحقق وتتبع تحديات كثيرة مختلفة تتعلق بالعوالم والمهمات والأسلحة وغيرها، يمكنك ايضا رؤية الألقاب وتحدياتها، تطويرات الأسلحة الخاصة، القصص، الميداليات.

قسم الـ "Collections" يتيح لك رؤية ماجمعته وحصلت عليه من الأسلحة والدروع والمودات وأغراض الزينة، ايضا يمكنك رؤية أي سلاح او درع وغيره لم تحصل عليه والتحقق من ميزاته.

قسم الـ "Clan" يتيح لك التحقق من معلومات اعضاء الكلان ودعوات الكلانات الأخرى واعدادات الكلان

الحصول على الجوائز





هناك عدة طرق للحصول على أسلحة وقطع دروع جديدة، بشكل مباشر، ستتلقى غالبًا عتاد جديد عند فتح الصناديق التي بالصورة، يمكن العثور على هذه الصناديق عند التجول في مواقع مختلفة، أو مخبأة بعيدًا في المباني المدمرة أو معسكرات العدو، وقد يترك الأعداء الأقوياء ورائهم صناديق ثمينة عند هزيمتهم، هؤلاء الأعداء شريط صحتهم لونه أصفر وغالبا اشكالهم مختلفة عن البقية، ايضًا شارك في الـ Public Events ضد قادة الأعداء.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

ندرة العتاد



الأبيض (Common) : شائع
الأخضر (Uncommon) : غير شائع
الأزرق (Rare) : نادر
الأرجواني (Legendary) : نادر إلى حد ما
الأصفر (Exotic) : نادر جدًا

كلما أصبح السلاح او الدرع أكثر ندرة كلما أصبح أفضل ومفيد لك، الأسلحة الشائعة ليس لها بيركات او ميزات، أما بالنسبة لبقية الأسلحة من الغير شائعة إلى النادرة جدا فلديهم مميزات كثيرة ومتنوعة، الأسلحة الأرجوانية لديها ميزات متنوعة وكثيرة وأفضل، يمكنك محاولة الحصول على سلاح معين أكثر من مرة حتى تحصل المميزات المناسبة لك، الأسلحة الصفراء فلديها ميزات خاصة ولا تتغير نفس الشيء مع الدروع الصفراء.

أنواع الأسلحة



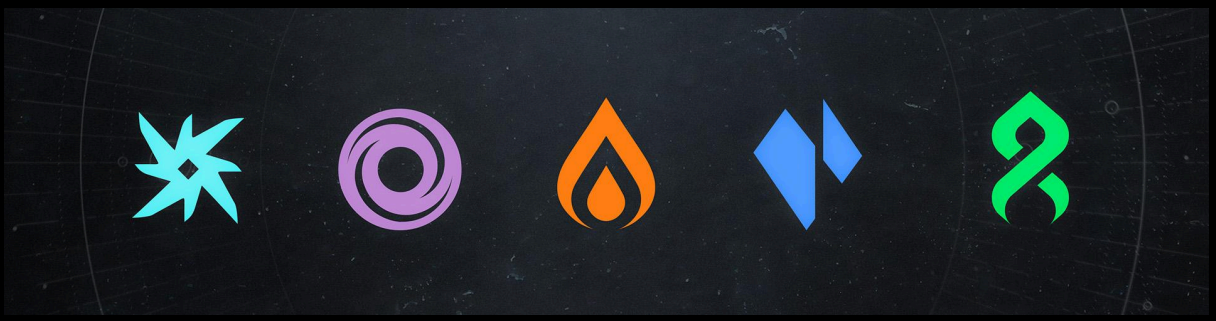
- أسلحة خانة الـ Primary (اول خانة)
(رمز الذخير ابيض ذو طلقة) لانهائية
Auto Rifle
Combat Bow
Hand Cannon
Pulse Rifle
Scout Rifle
Sidearm
Submachine Gun
Exotic Grenade Launcher

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

- أسلحة خانة الـ Special (ثاني خانة)
(رمز الذخيرة أخضر ذو طلقتين)
Fusion Rifle
Shotgun
Sniper Rifle
Trace Rifle
Grenade Launcher
Glaive

- أسلحة خانة الـ Heavy (ثالث خانة)
(رمز الذخيرة بنفسجي ذو ثلاث طلقات)
Machine Gun
Grenade Launcher
Linear Fusion Rifle
Rocket Launcher
Sword
Exotic Bow

ضرر الأسلحة



- تميل أسلحة الـ Kinetic إلى أن تكون أداتك الأساسية، إنها تلحق أضرارًا مباشرة عالية بالأهداف التي ليس لها درع، ولكنها أقل فعالية ضد الأعداء المدرعين.

- تسبب أسلحة الـ Energy في أضرار جزئية، مما يسمح لها بالذوبان من خلال دروع العدو بشكل أكثر فاعلية من أسلحة الـ Kinetic، ستحصل على ضرر إضافي إذا كسرت درعًا عنصريًا مرمزًا بالألوان للعدو بالعنصر المقابل:

- الـ Solar (طاقة شمسية)، والـ Arc (طاقة كهربائية)، الـ Void (طاقة الفراغ).

- تكون أسلحة الـ Energy أضعف قليلًا من أسلحة الـ Kinetic ضد الأعداء الغير مدرعين.

- أسلحة الـ Power تسبب بضرر أكبر بكثير لكل طلقة من أسلحة Kinetic أو Energy، إنها قوية ضد أي هدف، عادة ما تكون أسلحة الـ Power غير عملية إلى حد ما، ولا يمكنك حمل الكثير من الذخيرة الاحتياطية لها.

- اسلحة الـ Kinetic تتواجد في خانة Primary و Special
ليس كل الأسلحة

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

- اسلحة الـ Energy تتواجد في خانة Primary و Special
لكن ليس كل الأسلحة

- اسلحة الـ Power تتواجد في خانة الـ Heavy

الدروع



- نظام الدروع مثل نظام الأسلحة ولكن مختلف قليلًا، الدروع ليس لها مميزات جاهزة، ولكن يمكنك تطوير طاقة الدرع حتى تفتح عدة خانات لتستخدم فيها مودات كثيرة ومختلفة لتساعدك في اللعب، 6 قطع دروع ولكل لدرع له 6 إحصائيات كل واحدة منها تساعدك في اللعب:

• الـ Mobility : تؤثرعلى سرعة الحركة الأساسية (لا يتأثر الركض).

• الـ Resilience : تؤثر على متانة الدرع، المزيد من المرونة ، زيادة مدة البقاء على قيد الحياة.

• الـ Recovery : تؤثر على سرعة تجديد الصحة بعد تعرضها للضرر.

• الـ Discipline : يؤثر على سرعة إعادة شحن طاقة القنابل اليدوية.

• الـ Intellect : يؤثر على سرعة إعادة شحن الـ Super.

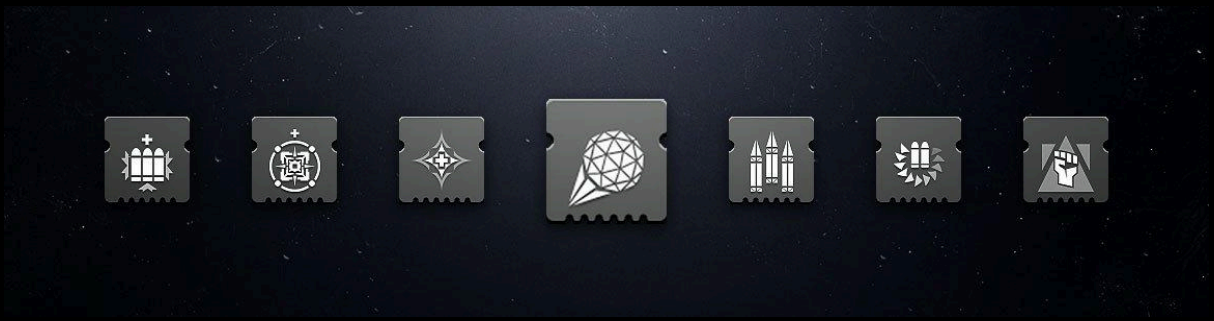
• الـ Strength : يؤثر على سرعة إعادة شحن طاقة ضربة الـ Melee.



- بإمكانك التركيز على إحصائيات معينة لتصل الى الحد الأقصى لفائدتها (100) عن طريق محاولة الحصول على دروع تحتوي على إحصائيات معينة عالية من فعاليات محددة أو شرائها من بعض البائعين.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

الـ Mods



- تعد المودات أدوات إضافية خاصة لتوفير مزايا إضافية لأسلحتك ودروعك، جميع المودات المخصصة للأسلحة في الدروع، عندما يكتسب القارديز مودات على الدروع فلن تختفي المودات ويمكن استخدامها على أي درع، المودات تختلف وبعضها اذا اردت إستخدامها ستكلفك عدد معين من طاقة الدرع، مثلا مود زيادة أحد إحصائيات الدرع سيكلف 4 من طاقة الدرع، الحد الأقصى لـ طاقة الدرع هي 10 ويمكنك فتحها بالكامل بمقابل عملات معينة.

- تعد المودات عنصرًا حيويًا في عملية إنشاء أسلوب اللعب، على سبيل المثال هناك مود يقوم بإنشاء Orbs عند هزيمة عدو بضربة Melee مشحونة... أو مود يعطيك مقاومة ضد ضرر معين... او مود يزيد من فرصة حصولك على ذخيرة لأسلحتك عند هزيمة الهدو... أو مودة يزيد من الإحصائيات مثل Resilience وغيرها... وهناك المزيد من المودات التي يمكنك إستغلالها وإنشاء أسلوب لعب ممتع ومدمر.

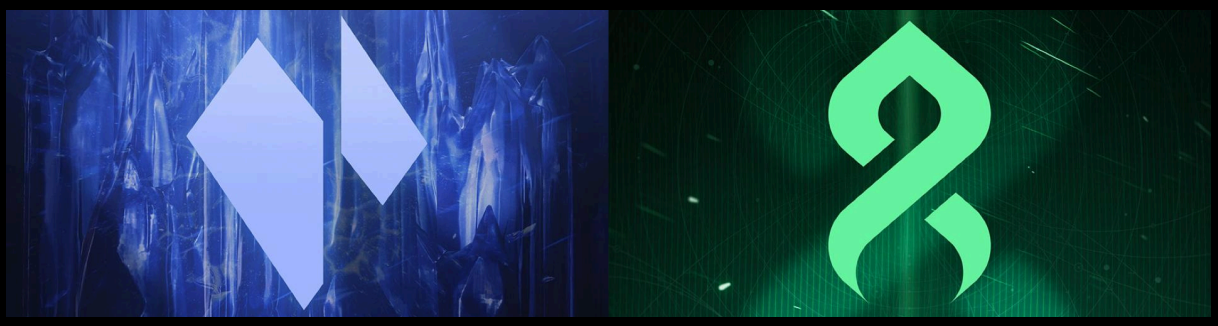
- يتم ذلك من خلال تثبيت المودات على قطع الدروع للحصول على بعض الامتيازات الإضافية التي ذكرت وغيرها.

الـ Subclass



- الـ Subclass هي قوة متوفرة للقاردين من عدة خيارات :
- قوة النور متاحة للجميع.
- الـ Void
• أطلق العنان للتدمير التام وقم بحماية فريقك.
- الـ Solar
• احرق أعدائك واشفي حلفائك.
- الـ Arc
• تصبح البرق نفسه وتطلق العنان للغضب الخاص بك.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



- قوة الظلام (متاحة لأولئك الذين لديهم توسعات Beyond Light وLightfall)
- الـ Stasis
• قم بتجميد خصومك وتغيير ساحة المعركة.
- الـ Strand
• قم بتحريك نسيج الكون لإنشاء خيارات تنقل جديدة وإيقاف أعدائك.



- قوة الـ Prismatic
• النور والظلام لا يوجد بينهما نزاع في داخلك أيها القاردين... ابحث عن القوة في الفضاء بين كل ما أتقنته، واطمس الحدود واحتضن الانقسام.

- تعتبر الـ Supers أقوى القدرات لدى القارديز، تعتمد قوة وطريقة السوبر على الـ Subclass الذي اختاره القاردين، ولكن النتيجة النهائية هي هجوم مدمر، أو حالة بديلة مؤقتة قادرة على هزيمة العديد من الأعداء الصغار في وقت واحد، أو إلحاق ضرر كبير بالزعماء، يؤدي هزيمة الأعداء باستخدام السوبر إلى توليد Orbs of Power، والتي يمكن لأعضاء الفريق التقاطها لإعادة شحن السوبر بسرعة واستخدامه بكثرة، تستخدم الفرق المنسقة السوبر بحكمة لمساعدة الجميع في الحصول على السوبر اكثر من مرة، مما يزيد بشكل كبير قوة الفريق، هناك العديد من القوى الخارقة في كل سب كلاس، والاختيار متروك لك بشأن الأنماط التي تناسبك بشكل أفضل.

- يمكنك أيضًا تعديل السب كلاس الخاص بك عن طريق فتح المزيد من الـ Aspects والـ Fragments... وهو ما يمكنك القيام به من خلال التحدث مع ايكورا والحصول عليهم للأرك والسولر والفويد، تنمو قوة Stasis مع الـ Aspects والـ Fragments من الـ Exo Stranger على قمر اوروبا... بينما تنمو قوة Strand من التحكم بالنسيج والواقع والعقل في قاعة الأبطال داخل مدينة نيومونا.

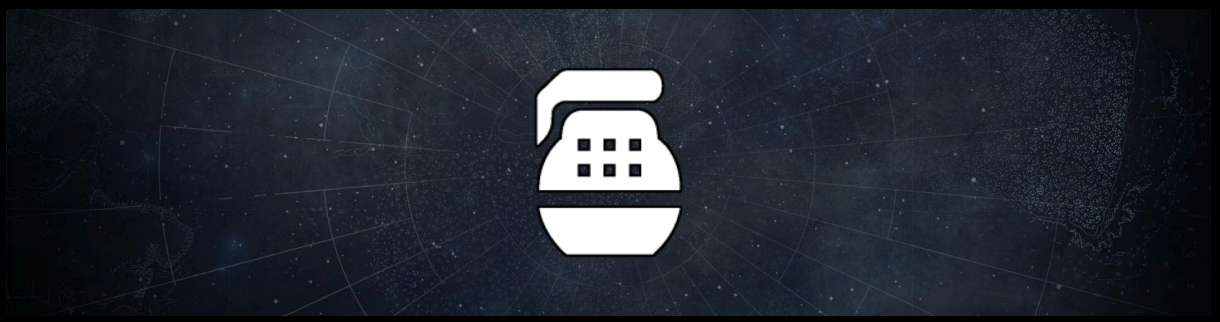
تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

قدرات الكلاس



- تقوم قدرات الكلاس بمجموعة متنوعة من الأشياء اعتمادًا على الفئة الفرعية، تميل إلى تقديم تأثيرات يمكن أن تفيد فريقًا كامل إذا تم استخدامها بشكل تعاوني، إن استخدام قدرات الكلاس لتكملة زملائك في الفريق يقطع شوطًا طويلاً نحو جعل المعارك الصعبة قابلة للفوز، بالنسبة إلى الهنتر فإن قدرات الكلاس هي المراوغة التي يتم تنشيطها من خلال النقر المزدوج على زر الانحناء، بالنسبة إلى التايتن فهو يطلق جدار مؤقت، أما الوارلوك فهو يطلق قوة في الأرض إما أنها تعالج او تقوي الحلفاء... وهناك عدة قدرات أخرى مفيدة.

القنابل اليدوية

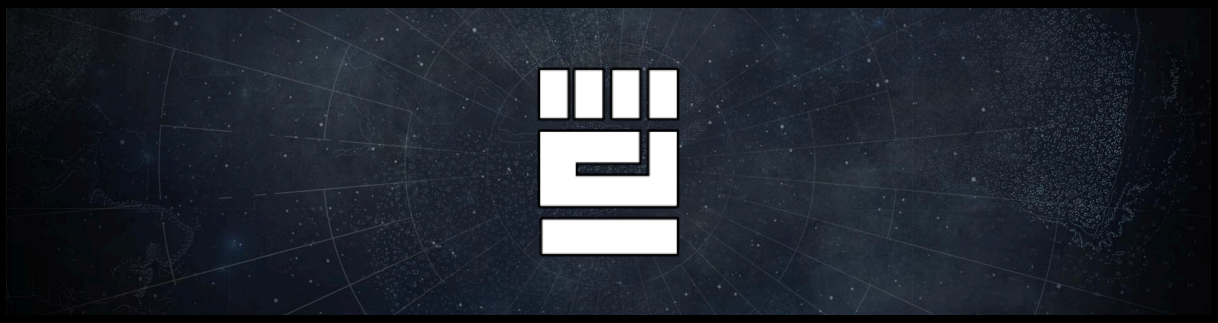


- تعتبر القنابل اليدوية من المتفجرات القوية ذات التأثيرات المتنوعة، وهي تتنوع من القنابل المتفجرة المباشرة، إلى القنابل اللاصقة التي تعلق على الضحايا، إلى أدوات تسبب ضرر في منطقة التفجير لفترة وجيزة بأضرار نابضة، احرص على ألا تؤذي نفسك بقنبلة يدوية عندما تكون قريب منها!

- النقر على زر القنبلة (المصد الأيسر أو L1 أو زر الكتف المكافئ افتراضيًا على وحدات التحكم ؛ لوحة المفاتيح الافتراضية هي "Q") سوف يرمي قنبلة يدوية إذا كانت طاقة القنبلة ممتلئة، بالنسبة لبعض القنابل يؤدي الضغط باستمرار على زر القنبلة إلى تنشيط تأثير بديل ، مثل "طهي" القنبلة للحصول على طاقة إضافية أو استهلاك طاقة القنبلة لتجديد الصحة، القنابل لاتتوفر دائما عند استخدامها سيكون هناك وقت قصير لإعادة شحنها.

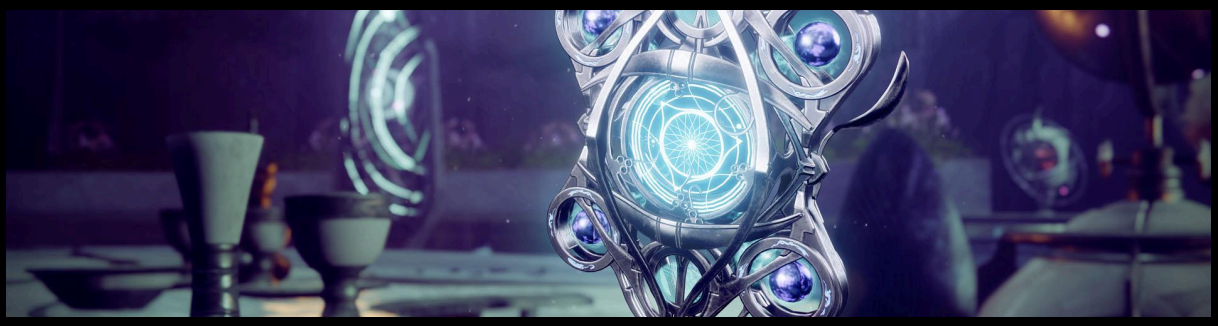
تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

ضربة الـ Melee



- يمكن للقاردينز ضرب الأعداء عن قرب بضربة قتال قياسية (من خلال النقر على R1 أو المصد الأيمن أو ما يعادله افتراضيًا على وحدات التحكم ؛ الإعداد الافتراضي للوحة المفاتيح هو "C"). عندما تكون طاقة الضربة ممتلئة، تتوفر قدرة قتال أفضل، تتمتع ضربات الـ Melee ذات الطاقة الكاملة بوصول وضرر أفضل من ضربات الـ Melee القياسية، إلى جانب التأثيرات الإضافية مثل الدرع أو الصحة أو تجديد طاقة السوبر.

Artifact



- الأرتفكت هو أحد العناصر الأساسية لرفع مستوى الباور ولإنشاء أسلوب لعب خاص بك.

- من ناحية مستوى الباور... عندما تصل للحد الأقصى للباور يمكنك زيادته عن طريق إكتساب XP من الفعاليات وهزيمة الأعداء وإنهاء التحديات والمصادر العديدة للـ XP لأن هذه الطريقة الوحيدة لزيادة مستوى الباور بعد وصولك للحد الأقصى.

- من ناحية أسلوب اللعب فإن الأرتفكت يحتوي على 25 بيرك متنوع ومقسمة على أربعة أعمدة ويمكنك إختيار 12 بيرك فقط.

- مثال على البيركات العمود الأول ثابت في كل موسم يحتوى على بيركات تقوم بـ صعق الـ Champions وهم أعداء أقوياء ومميزين يجب عليك صعقهم بإستخدام هذه البيركات.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

صناعة الأسلحة



- للبدء توجه إلى Enclave on Mars، ستجد هناك كل ما تحتاجه لبدء التصنيع، بمجرد فتح نمط السلاح المطلوب إما عن طريق رفع مستوى السلاح المميز بحد أحمر أو تفكيك السلاح الذي يسمح باستخراج النمط، وهنا المقدمة الأساسية :

• ليست كل الأسلحة قابلة للتصنيع حسب التصميم للحفاظ على إثارة "العثور على تلك اللفة المحبوبة".

• لقد تم تصميم الأسلحة غير المصنعة لتتناسب مع الأسلحة المصنعة.

• يتيح لك تحسين السلاح الذي حصلت عليه أثناء اللعب رفع مستواه واستخدام الوان خاصة والوصول إلى كل من البيركات المحسنة والخصائص الجوهرية المحسنة، ولكن فقط الإصدارات المحسنة من الامتيازات والعمل الرئيسي الموجودة بالفعل في الإصدار من السلاح الذي تقوم بتعزيزه.

• يتيح لك التحسين تعزيز البيركات العشوائية الموجودة بالسلاح الذي حصلت عليه.

• بمجرد فتح نمط سلاح معين، توجه إلى Enclave واختر Shape أو Re-Shape لبدء صناعة هذا السلاح المثالي الذي تحلم به.

الـ Buildcrafting

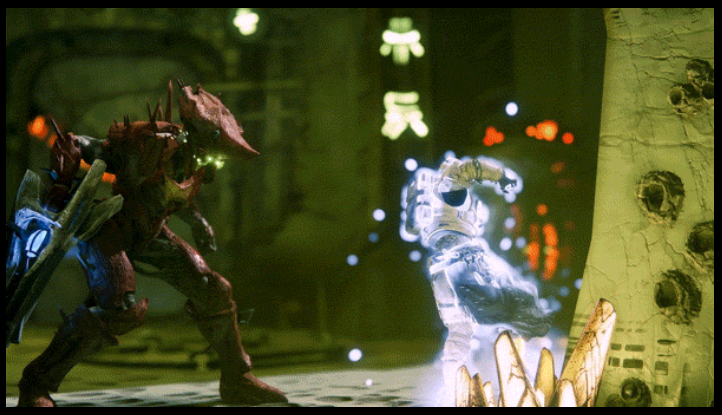


- إن Buildcrafting هو فن إنشاء أسلوب لعب يناسبك ويجعلك أكثر قوة مع التخطيط الاستراتيجي إليك ما تحتاج إلى معرفته، أولاً... دعنا نتحدث عن المودات ومدى أهميتها مع ميزة Loadouts الجديدة.

- مع إستخدام المودات التي ذكرناها فوق مع بيركات الأرتفكت يمكنك التنسيق بينهم وجعلهم يعملون معاً بالإضافة إلى الـ Subclass وميزاته وحتى الأسلحة والدروع الاكزوتك واللجندري.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

حركة الإنهاء



- توفر حركات الإنهاء ضربة Melee أنيقة في القضاء على الأعداء ذوي الصحة المنخفضة عن قرب، عندما يكون للعدو أقل من نصف الصحة ، سوف يتوهج وستظهر علامة دائرية صغيرة فوق رأسه، اقترب من هذا العدو واضغط (Q على لوحة مفاتيح الكمبيوتر الشخصي) لبدء حركة الإنهاء، إذا كان العدو ضمن النطاق... فستهزمه بصور سينمائية من منظور الشخص ثالث، إذا نفذت ذخيرتك فإن استخدام حركة الإنهاء بينما تكون قريبًا تمنحك ميزة أكثر من التعرض لضرر أثناء إعادة تعبئة الأسلحة أو تبديلها.

- هناك بعض القارديز لديهم حركات إنهاء مختلفة، ويمكن الحصول على المزيد من حركات الإنهاء من متجر Tess Everis's Eververse في البرج، تستهلك بعض حركات الإنهاء الخاصة القليل من طاقة السوبر لتوليد تأثيرات إضافية، مثل الحصول على ذخيرة أسلحة Power أو تجديد الصحة.

التنقل عبر الكون



مع وجود العديد من المواقع التي يمكن الوصول إليها على الفور والعديد من الحلفاء الذين يمكن مقابلتهم، فقد يكون من المخيف معرفة ما يجب تحديده من أولويات.

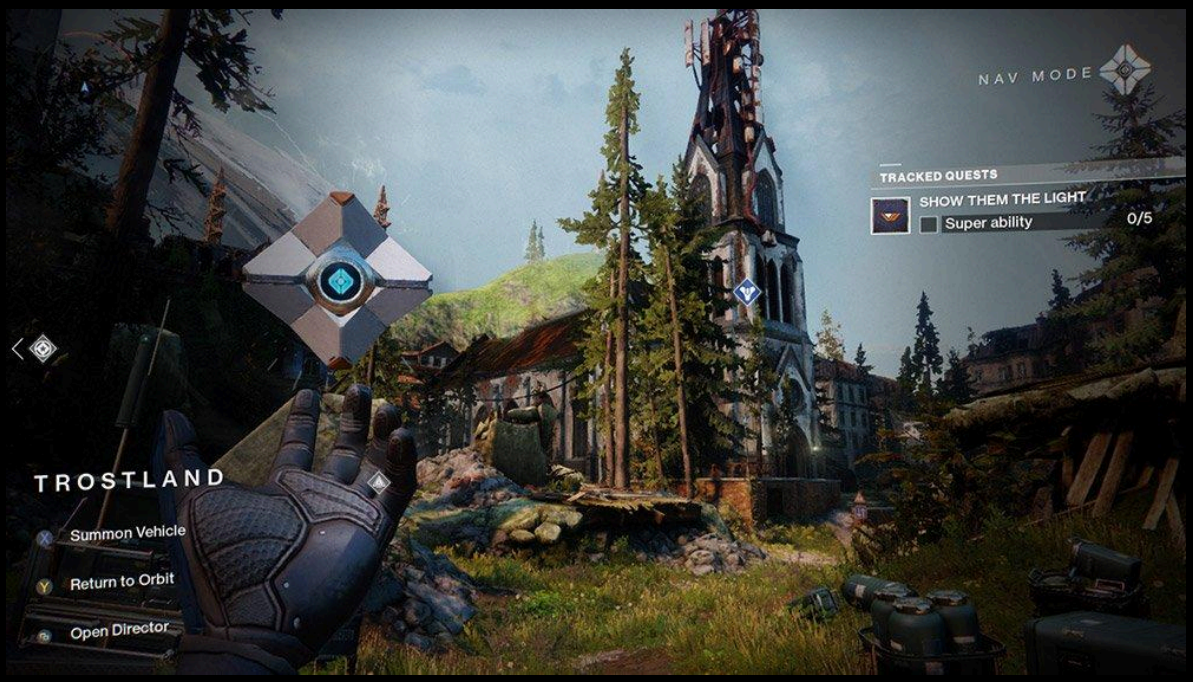
سيُطلعك هذا القسم على سرعة استخدام قائمة القوست للمعلومات المحلية، والـ Director لتتبع التقدم على مستوى اللعبة، والبرج كمساحة اجتماعية ومنصة انطلاق لمهام جديدة.

لفتح قائمة القوست ضغطة واحدة
لفتح الـ Director استمر على الضغط

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

لـ PC زر Tab
لجهاز PlayStation 4 زر لوحة اللمس
لجهاز PlayStation 5 زر لوحة اللمس
لجهاز Xbox One زر View
لجهاز Xbox Series S | X زر View
لجهاز Stadia (وحدة التحكم) زر الخيارات.

وضع التنقل

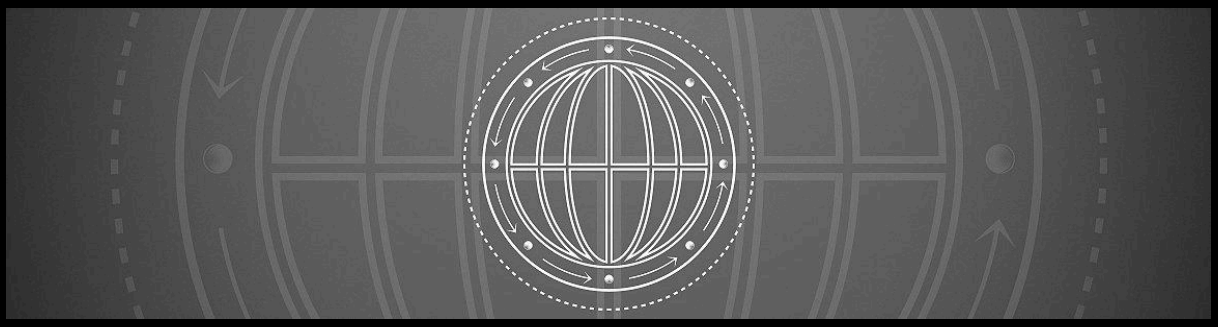


انشر القوست الخاص بك للوصول إلى المزيد من المعلومات حول محيطك، سيتم تحديد أي أهداف حالية على اليسار، وسيتم عرض الباونتيات والكويستات المتعقبة (المحددة في الـ Director) على اليمين، تشير العلامات التي تظهر على الشاشة إلى الطريق إلى أي نقاط اهتمام قريبة، مثل أهداف المهمة أو الحلفاء الذين يمكنك التفاعل معهم.

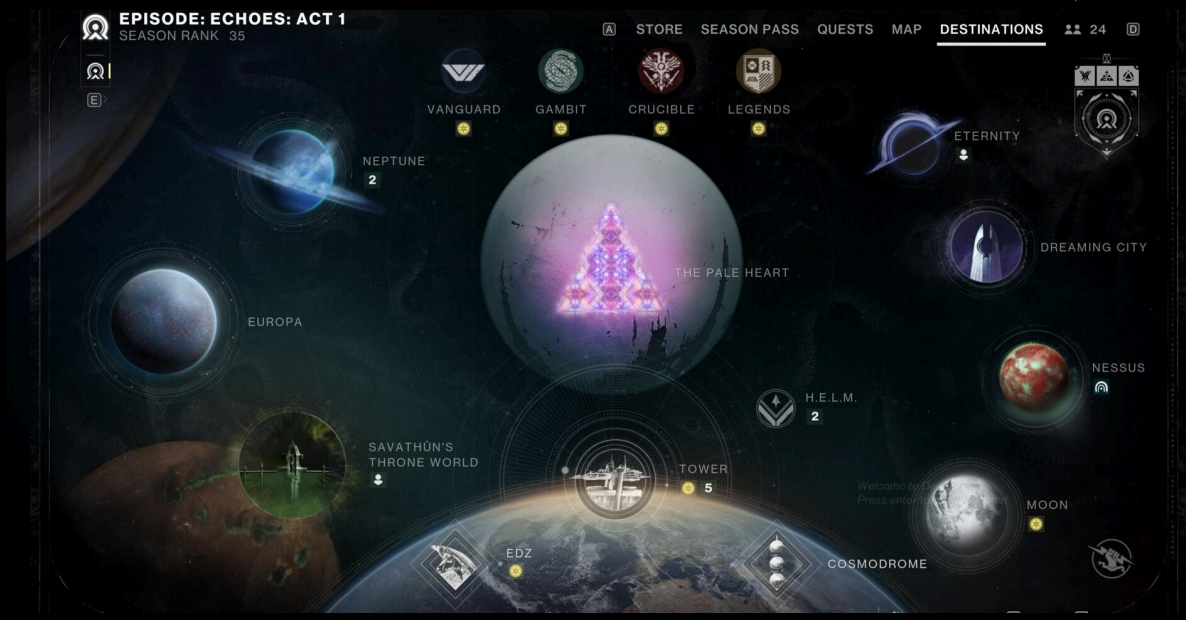
عندما تكون في شك بشأن الأولويات العاجلة، انشر القوست للوصول إلى القائمة، يمكنك استدعاء وركوب السبارو (الدباب الخاص بك) على الفور ويمكنك العودة إلى المدار.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

الـ Director



نفس المفتاح أو الزر الذي ينشر القوست عند النقر عليه سيصل إلى قائمة الـ Director عند الضغط عليه، هذا عرض شامل للأماكن والمهام والأهداف.



هناك 6 علامات في الأعلى عندما تفتح قائمة الـ Director وهم:

الـ Store : متجر Eververse للعروض الموسمية والتوسعات وأغراض عملة Bright Dust وعملة Silver.

الـ Quests : اعرض الكويستات والمكافآت التي تم الحصول عليها واختر أيهما تريد تتبعه باستخدام قائمة القوست.

الـ Map : اعرض الخريطة المحلية (غير متوفرة من المدار) والسفر السريع للمناطق المحلية التي يمكن الوصول إليها.

الـ Destinations : اعرض خريطة النظام الشمسي وانتقل إلى عوالم يسهل الوصول إليها.

الـ Roastr : تحقق من حالة أعضاء فريقك الخاص والأصدقاء وزملاء الكلان.

الـ Seasons : مراقبة المكافآت وتقدم المواسم.

تُعد علامة "Director’s Map" و "الـ Destinations" أمرًا حيويًا لتعيين مسارك والتنقل في النظام الشمسي.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

التنقل السريع



من الممكن التنقل بسرعة بين نقاط الاهتمام المحلية الملائمة من خلال التفاعل في علامة موجودة في الخريطة بالأيقونة المصورة هنا.

يتم السفر بين الكواكب باستخدام علامة "Destinations"، يمكن الوصول إلى مواقع مختلفة بناءً على مستوى القوة لديك و الـ XP المكتسبة والمحتوى الذي تم شراؤه.

أساسيات الـ Engram



سيواجه القارديز هذه العناصر التي يمكن الحصول عليها عشوائيًا من قبل الأعداء المهزومين أو عند الانتهاء من الفعاليات المختلفة، ستمنحك الـ engrams الأساسية العديد من الأسلحة والعتاد التي يمكن أن تساعدك على اكتساب القوة، أو عنصرًا به ميزة تناسب أسلوب لعبك.

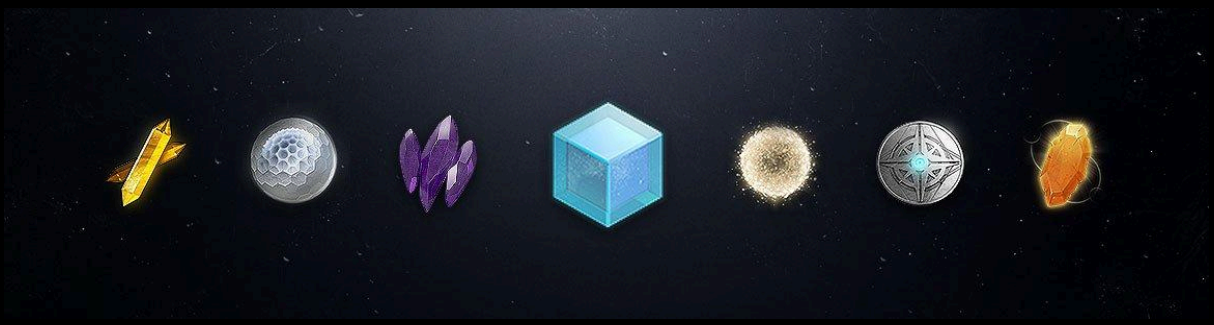
سيمنح الـ Engram المشفر الأزرق معدات "نادرة"، عادة ما يتم فك تشفير الـ Engram عند الحصول عليه.

سيمنح الـ Engram الأرجواني معدات "أسطورية". مثل الأزرق، سيتم فك تشفير معظم الـ Engrams الأسطورية دون الحاجة إلى زيارة الـ Cryptarch.

سيمنح الـ Exotic Engram الأصفر معدات "نادرة جدا"، أسلحة ودروع تتمتع بميزة فريدة خاصة، سيتم فك تشفيرها عند استلامها على الفور مثل الـ Engrams الأسطوري.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

العملات



هناك العديد من العملات في Destiny 2 تتيح لك شراء عتاد وأغراض أو باونتيات أو ترقية أسلحتك ودروعك.

الـ Glimmer : عملة المدينة الأخيرة، شكل من أشكال المواد القابلة للبرمجة، تستخدم هذه العملة لتطوير الأسلحة والدروع وشراء الباونتيات والدروع والأسلحة، الحد الأقصى لحمل هذه العملة هو 250 الف.
يمكن الحصول عليها من خلال:
قتل الأعداء
فتح الصناديق
إنهاء المهمات الفعاليات ومباريات الكروسبل والـ Public Events
أو بالمقايضة من الـ Spider.

الـ Bright Dust عملة تستخدم لشراء أغراض زينة من متجر Eververse.
يمكن الحصول عليها من خلال:
إنهاء باونتيات الـ Vanguard و Crucible و Gambit
إنهاء تحديات المواسم.

الـ Silver عملات الريف النادرة التي ارتفعت قيمتها في ذروة العصر الذهبي، تستخدم لشراء اغراض زينة والحزم من متجر Eververse.
يمكن الحصول عليها من خلال:
شرائها من صفحة متجر Destiny 2 في أي منصة وهناك حزمات مختلفة لها.

الـ Ascendant Shard عملة نادرة تستخدم لتطوير الدروع.
يمكن الحصول عليها من خلال:
إنهاء أعلى صعوبات فعالية Nightfall the Ordeal
او من الطور الجماعي Trials of Osiris
او شرائها من Banshee-44 بمقابل موارد وعملات معينة.

الـ Enhancement Core عملة تستخدم لتطوير العتاد او شراء عملات وموارد معينة.
يمكن الحصول عليها من خلال:
إنهاء صعوبات فعالية Nightfall the Ordeal
إنهاء فعالية Lost Sector بصعوبة Legend او Master
او إنهاء باونتيات معينة من الـ Drifter و Spider
او مسح عتاد Legendary نادرًا ولكن مضمون اذا كان مطور.

الـ Enhancement Prism عملة تستخدم لتطوير العتاد وشراء Ascendant Shard من Banshee-44.
يمكن الحصول عليها من خلال:

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

إنهاء صعوبات معينة من فعالية Nightfall the Ordeal شرائها من Banshee-44 بمقابل عملات و موارد معينة.

موارد الكواكب



بالإضافة إلى العملات المستخدمة في عمليات الشراء وترقيات العتاد، هناك موارد كوكبية في جميع أنحاء الكون يمكن للقاردينز الحصول عليها، تُستخدم هذه الموارد لشراء عناصر قيمة مثل الـ Upgrade Modules والـ Enhancement Cores التي يمكنها من تعزيز قوتك.

الباونتيات



من العوامل المهمة في رفع المستوى وكسب المكافآت هو جمع الباونتيات وإنهاء متطلباتها مثل اهزم 50 عدو في مكان معين او اهزم 25 بضرر معين او بأسلحة معينة وغيرها، أثناء قيامك بجمع الكويستات والباونتيات، يمكنك عرض تقدمك عبر الـ Director، هناك باونتيات يومية وأسبوعية، تمنحك الباونتيات الأسبوعية المزيد من نقاط الخبرة والمكافآت المحتملة، سيلتقي اللاعبين الجدد بأول بائع وهو Shaw Han، في منطقة الـ Cosmodrome، سيقدم Shaw برنامجًا تعليميًا عن الباونتيات داخل اللعبة قبل أن يلتقي اللاعبون بمزيد من البائعين عبر النظام الشمسي وفي البرج.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

الباور



تمامًا مثل العديد من الألعاب، يعد رفع مستوى شخصيتك وترقية معداتك أمرًا مهمًا، إنها تجعلك جاهزًا للقتال وتُظهر التقدم الذي تم تحقيقه بشق الأنفس، يُظهر رقم مستوى القوة الخاص بك المستوى الحالي لشخصيتك ويتم حسابه على أنه متوسط قوة درعك وعتاد سلاحك، انتبه إلى المحتوى الأكثر صعوبة... إذا كنت أقل بكثير من مستوى القوة الموصى به لحالة معينة... فاستعد لمعركة أكثر صعوبة.

عند رفع المستوى، سيكون الـ Artifact الموسمي أيضًا حاسم لأن هذا سيساعد على زيادة مستوى الباور الخاص بك من مستواك الأساسي (ما قبل الـ Artifact) سيؤدي هذا التقدم أيضًا إلى فتح مودات قيمة للمساعدة في جعل عتادك أكثر فعالية.

- مستوى باور العتاد الذي ستحصل عليه سيكون على حسب باور أعلى شخصية لديك في حسابك.

- سيصبح اللاعب صاحب أعلى مستوى باور في الفريق هو قائد الباور، وسيتم رفع جميع اللاعبين الآخرين في الفريق إلى ما يصل إلى خمس نقاط باور أقل من القائد.

- عندما تكون قائد ستحصل على توصيات إضافية في نهاية الفعالية.

- مستويات الباور للعتاد :
• مستوى العتاد الأساسي 1900

• مستوى العتاد المتقدم 1940
هذا هو المستوى الذي لن يوفر فيه العتاد النادر (الأزرق) زيادات في الباور،
لن تحصل على العتاد النادر بعد تجاوز هذا المستوى.

• مستوى العتاد الأقوى 1990
عند مستوى الباور هذا لن يوفر العتاد الأسطورية القياسية زيادات في الباور، لزيادة القوة بشكل أكبر ستحتاج إلى استثمار وقتك بشكل كبير في الأنشطة التي تقدم مكافآت Pinnacle.

• مستوى العتاد الأصعب 2000
بمجرد أن تصل إلى الحد الأقصى هذا، سوف ترغب في مواجهة المحتوى الأكثر صعوبة مثل Grandmaster Nightfalls والغارات وغيرها.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

اللوست سيكتور



تتمثل إحدى المهام الرئيسية في رحلتك الجديدة في إكمال اللوست سيكتور - فعالية PvE حيث ستواجه مقاتلين من أعراق مختلفة، وعدو زعيم، وصندوق كنز غير قابل للفتح، يمكنك القيام بها بمفردك أو مع اثنين من القارديز الآخرين، هناك الكثير من اللوست سيكتورز على كل كوكب، لذلك هناك الكثير من المكافآت التي يمكنك جمعها للأعداء المطلوبين الذين ستجدهم بداخلهم.

يمكن العثور على رمز اللوست سيكتور في خريطة العالم وبمجرد اكتشافه، سيتم تمييزه حيث يمكنك الاستمرار في ربح المكافآت لكل مرة تكمل اللوست سيكتور.

كجزء من تجربة New Light الخاصة بك، تأكد من استخدام خريطة العالم لمساعدتك في العثور على اللوست سيكتور في قسم Forgotten Shore من منطقة الـ Cosmodrome، بمجرد اقترابك ابحث عن شعار اللوست سيكتور الذي سيميز مدخل.



تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

اللعب مع الأصدقاء



يمكن أن يكون اللعب مع أصدقائك عاملاً أساسيًا للاستمتاع بتجربة Destiny 2 كاملة، إذا كان لديك أصدقاء يلعبون على المنصة الذي تلعب بها، فيمكنك العثور عليهم بسهولة في قائمة الـ Roastr من خلال الـ Director، من داخل تلك القائمة يمكنك الانضمام أو إنشاء فريق، بأمكانك ايضا اللعب مع لاعبين من منصات اخرى.

يمكنك أيضًا العثور على أصدقاء جدد للانضمام إلى الفريق الخاص بك أو تكوين صداقات جديدة إذا كنت تبحث عن مساعدة في فعالية معينة باستخدام ميزة Fireteams في تطبيق Destiny 2 Companion الرسمي، يمكنك أيضًا إدارة معداتك وتتبع باونتياتك وغير ذلك الكثير، تحقق من قسم الموارد لتحسين تجربتك في Destiny 2 بما في ذلك تطبيقات الطرف الثالث الشائعة.

الطلقات الدقيقة ونقاط الضعف



معظم الأعداء لديهم نقطة ضعف يجب أن تستهدفها لإلحاق ضرر إضافي، يمكنك معرفة ما إذا كنت قد أصبت نقطة الضعف لأنه سيتم عرض أرقام الضرر باللون الأصفر، بالنسبة لمعظم أنواع الأعداء تكون نقطة الضعف هي الرأس، نقطة الضعف ضد الـ Vex والـ Servitors تكون في الوسط.

في مواجهة بعض الأعداء، ستكون نقطة الضعف هي الجزء الوحيد المعرض للخطر، خاصة أثناء مراحل الزعماء، قد تضطر إلى تغيير نقاط الضعف.

الهزيمة، العودة للحياة، العودة لساحة المعركة

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



عندما يتم كسر درع القاردين واستنفاد صحته تمامًا يتم إسقاطه، تاركًا وراءه جسم كروي متوهجًا من روحه.

لكن الموت ليس النهاية، يمكن للقاردينز الآخرين إعادة القاردين الذي سقط للحياة من خلال الوقوف بالقرب من الجسم الكروي والضغط على زر معين، يمكن للقاردين المهزوم أيضا إعادة نفسه للحياة وإلى ساحة المعركة.

المناطق المحظورة



تتغير قواعد العودة للحياة في المناطق المحظورة، ستعرف متى دخلت المنطقة المحظورة لأنك ستحصل على إشعار واضح على الشاشة، وستتألق رؤيتك بشكل ينذر بالسوء.

ستكون العودة لساحة المعركة في المناطق المحظورة أكثر صعوبة. يمكن لفريقك الخاص مواجهة الأعداء في المنطقة بهزائم فردية متعددة طالما استمروا في إحياء بعضهم البعض والتقدم كوحدة واحدة.

إذا تم هزيمة جميع القاردينز مرة واحدة، فسيتم إعادة الفريق بالكامل إلى بداية مدخل المنطقة المحظورة، والتي تعمل مثل نقطة تفتيش. أي شيء يتم إنجازه قبل عودة الفريق للحياة يجب إعادة إنهائه من جديد.

في معظم المواقع وأثناء معظم الفعاليات، تتحرك الفرق داخل وخارج المناطق المحظورة بالتناوب بين الأقسام العادية أو الصعبة، لكن بعض سترايكات الـ Nightfall بناءً على الصعوبة، فإن الفعالية بأكملها عبارة عن منطقة محظورة، مما يزيد من التحدي بشكل كبير!.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

البرج



عند انتهائك من أول مهمة لك ستذهب للبرج المتواجد في المدينة الأخيرة حيث يتجمع معظم ما تبقى من البشرية تحت القشرة المثيرة للترافلر، ستتعرف على الحلفاء هناك أثناء تعلم معنى الرموز والعلامات المختلفة على الخريطة وشاشة العرض، ستتعرف هناك على شخصيات غير قابلة للعب، لكل شخصية لها دور في عالم ديستني، بعض الشخصيات لديها قائمة يمكنك شراء منها باونتيات وعتاد وأغراض معينة أو الحصول كويستات منها.



شخصيات غير قابلة للعب

Banshee-44

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



بانشي هو صانع الأسلحة في البرج والذي سيعطي القاردين الجديد سلاح Kinetic جديد أقوى من الذي يستخدمه القاردين، بانشي يوفر باونتيات وأسلحة تتغير اسبوعيا وعملات وموارد مفيدة.

Commander Zavala



زافالا قائد عشيرة التايتن والقاردينز بشكل عام... المسؤول عن سلامة المدينة الأخيرة وشعبها وعن عمليات الـ Vanguard... قائد الفانقارد وهو القسم العسكري للمدينة... سوف تجده في منطقة الـ Bazzar في البرج.

Ikora Ray



ايكورا هي أيضًا من الفانقارد وقائدة لعشيرة الوارلوك، تشرف ايكورا راي على عمليات البحث والاستخبارات للفانقارد، سوف تجدها في منطقة الـ Bazzar في البرج، سوف توجهك ايكورا للسفر إلى الأرض تحديدا لـ European Dead Zone للقاء مع Devrim Kay، ومن هنا ستتعرف على فعاليات التجوال الحر.

Lord Shaxx

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



اللور شاكس ليس قائد ولكنه من أعضاء الفانقارد فهو أسطورة ومعلم في القتال وهو المسؤول عن طور اللعب الجماعي الـ Crucible.

The Drifter



التائه هو القاردين المتمرد والخارج عن القانون وهو المسؤول عن طور Gambit.

Kad-55-30



كادي يشرف على عمليات التسليم والرسائل والعناصر المفقودة الخاصة بالقاردينز، إذا لم تنتبه وتأخذ الـ Engram خلال فعالية أو في كوكب وخرجت سينتقل لـ Kadi في البرج ولكن إنتبه ان تتراكم عندك العناصر المفقودة فلديه عدد معين لحمل العناصر المفقودة إذا فقدت عنصر لن ينتقل وسيتم مسحه.

Lord Saladin

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



اللورد صلاح الدين أحد الأساطير والأساتذة للقاردينز من الفانقارد، وهو المسؤول عن طور اللعب الجماعي الـ Iron Banner.

Suraya Hawthorne



هوثورن مقاتلة بشرية تساعد في تنظيم كلانات القاردينز لخدمة سكان المدينة بشكل أفضل، يمكنك شراء باونتيات لتحديات الـ Raids وبعض الموارد.



كلاعب جديد يجب عليك التركيز على هذه العلامات 👆 فهي مهمة تساعدك على تعلم أساسيات اللعبة وتجربتها والتقدم كلاعب جديد.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

الأنشطة الأساسية



Vanguard : العمليات العسكرية ضد أعداء المدينة الأخير، سترايكات الفانقارد هي مغامرات مخصصة لفريق مكون من ثلاثة قاردينز، والتي تحكي قصة ترتبط بالعالم الأوسع وتنتهي بقتال زعيم، يمكنك معالجة هذه الأمور من خلال فريق خاص معد مسبقًا من الأصدقاء أو السماح لنظام البحث العشوائي بالعثور على فريق عبر الإنترنت لتتمكن من الانضمام إليه.

هناك الكثير من السترايكات لذلك ستكون عشوائية في كل مرة تدخل فيها هذا الحدث، عندما لا تكون هناك أنشطة أخرى لها الأولوية، تكرار لعب السترايكات هي إحدى الطرق الرئيسية التي يرفع بها اللاعبون الكفاءة القتالية مع اكتساب XP و Glimmer والمكافآت.



نايت فال The Ordeal فعالية مثل سترايكات الفانقارد بالضبط، لكنه أصعب بكثير من السترايكات وهناك أشياء يتم إضافتها خلال المراحل، هناك نوعان من سترايكات النايت فال وهي: The Ordeal و Grandmaster ، والتي تتضمن تحديات أسبوعية.

البحث العشوائي بين اللاعبين في النايت فال The Ordeal متاحًا في صعوبة Adept و Hero، كلما زادت الصعوبة زادت المكافآت، اما بقية الصعوبات لاتحتوي على البحث العشوائي ويجب أن تتم محاولتها باستخدام فريق معد مسبقًا، من الممكن أن تلعب بمفردك لكن لاينصح بذلك.

في كل أسبوع يركز النايت فال The Ordeal على سترايك واحد طوال الأسبوع، يمكنك تنفيذ النايت فال بقدر ما تريد لكنك ستتمكن من الحصول على مكافأة خاصة لإكمالها مرة واحدة فقط في الأسبوع لكل شخصية.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



Crucible : هو طور اللعب الجماعي، هناك العديد من أنماط اللعب في الكروسبل منهم السيطرة على الأعلام والقتال حتى نهاية الوقت ولكل لاعب لنفسه وغيرها، هناك أنماط دائمة وأسبوعية، ايضا هناك أنماط خاصة مثل:
(السيطرة 6 ضد 6) (القتال حتى نهاية الوقت 6 ضد 6).



Iron Banner : هو نمط لعب من الكروسبل ولكن مختلف، السيطرة على الأعلام 6 ضد 6 ولكن مختلف بالقوانين واللورد شاكس ليس المسؤول عنه، بين فترة وفترة صلاح الدين يعود للبرج ليختبر قوة القاردينز عن طريق الـ Iron Banner، هناك دروع وأسلحة وباونتيات خاصة.



Trials of Osiris : هو أحد أصعب أنماط اللعب في الكروسبل 3 ضد 3، له قوانينه وطريقته الخاصة في اللعب والجوائز، لدى الطور جائزة عند الفوز بـ 7 مباريات متتالية بدون خسارة، من يفعلها سيتوجه للـ Lighthouse وهناك سيتلقى جائزته، هذا الطور أيضاً له دروع وأسلحة وأغراض زينة مميزة وخاصة، لذلك يجب أن تتوقع لاعبين محترفين عند اللعب.



تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

Gambit : هو طور PvPve يبدأ اللعب مع فريقين من 4 لاعبين لكل فريق له منطقته الخاصة، يقاتل القارديز بعضهم بطريقة مميزة، يتنافس اللاعبين في قتل الأعداء لتجميع Motes of Light والتي يتم ايداعها في البنك الموجود في وسط الخريطة، عندما يصل فريق A الى عدد الـ Motes المطلوب سيتم إستدعاء زعيم ليهزمه فريق A قبل فريق B ويفوز، يمكن لواحد من القارديز من فريق B غزوا منطقة فريق A والعكس، يجب على اللاعبين عدم خسارة الـ Motes من الأعداء أو القارديز حتى لا يتأخر الفريق في إستدعاء الزعيم.



Raids : هي نشاط نهاية اللعبة فهي مثل الستراتيكات ولكن أصعب وأطول وبمراحل أكثر، لكل مرحلة لها طريقة معينة لإنهائها حتى تصل لنهاية الفعالية، بعض الريدات فيها مراحل لعدة زعماء ولكل زعيم له طريقة خاصة في هزيمته، الفعالية تحتاج 6 لاعبين، ومكافآتها مميزة، بإمكانك دخول الفعالية بقدر ماتريد.



Legends : تتضمن أنشطة من ماضي ديستني، حتى الآن الفعاليات الموجودة في هذه الخانة هي ريد Vault of Glass وريد King’s Fall وريد Crota’s End من Destiny 1.



Public Events : هي عمليات خاصة بالأعداء تحدث عشوائيًا في عدة أماكن في نفس الوجهة، يمكن إبطالها من قبل العديد من القارديز الذين يعملون معًا، يمكنك رؤية الـ Public Events من خلال خريطة الوجهة، وسيكون هناك أيضًا إعلان للـ Public Events (بالإضافة إلى إشارات مرئية وصوتية واضحة) عندما يبدأ أحدهم بالقرب من موقعك الحالي، هناك أنواع من الـ Public Events لأعداء مختلفة وطرق مختلفة لإنهائها وايضاً رفع صعوبتها.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



Patrols : هي مجموعة متنوعة من الأنشطة التي ستتطلب منك أن تجوب المنطقة ، أو تقلل من التهديدات بطرق مختلفة ، أو تبحث عن نقطة اهتمام معينة لتفحصها، يمكنك أن تجد ثلاثة منها في كل منطقة في كل وجهة.

الـ Events



مع كل موسم أو توسعة في شهر معين يبدأ حدث مجاني لجميع اللاعبين في اللعبة وهناك اكثر من حدث في السنة :

حدث Festival of the Lost (هذا الحدث يكرم ويحتفل بأرواح الموتى ، القاردين والمواطن على حد سواء، الحدث يعتمد على استهلاك الحلوى.)

حدث الـ The Dawning (الحدث مزيج من تقاليد العطلات التي جلبها اللاجئون إلى المدينة الأخيرة، وهي تشمل تقديم الهدايا وبركات الحظ السعيد والصحة في العام الجديد.)

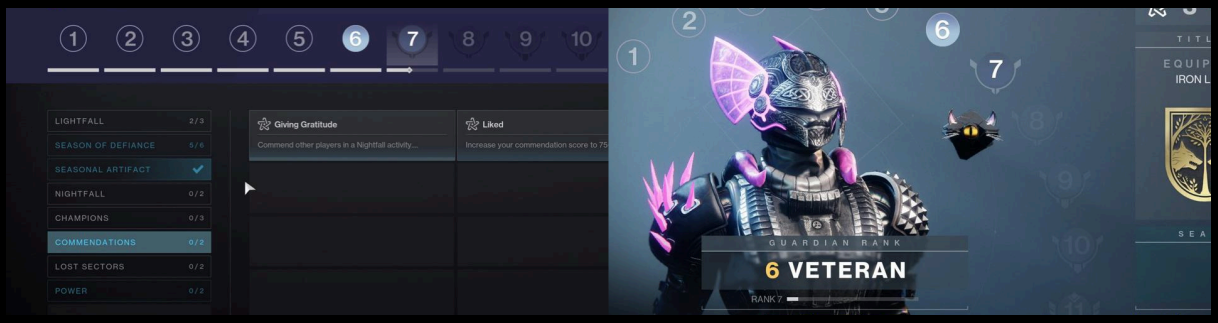
حدث الـ Solstice of Heroes (احتفل بماضيك وحاضرك ومستقبلك، الحدث عبارة عن تقليد يتأمل فيه القارديز مصاعب الماضي ويحتفلون بمرونة أهم المدافعين عن البشرية.)

حدث الـ Guardian Games (خلال شهر يتنافس كلاس الهنتر والتايتن والوارلوك ضد بعض على إثبات أقوى كلاس من القارديز ويتم تتويجه بعد ذلك في منصة في البرج.)

حدث الـ Moments of Triumphs (حكاية الأبطال والأشرار تكتب في النجوم، ولكن قبل طي الصفحة، سينتهز القارديز هذه اللحظة للاحتفال بانتصاراتهم، مع بدء رحلتهم من جديد، سيحملون انتصاراتهم لأولئك الذين يتوقون إلى الإلهام. للأمل. للنور.)

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

تصنيفات القاردين



- تصنيفات القاردين هي نظام جديد يمثل جزءًا أساسيًا من هوية القاردين ويعرض معرفتك وفهمك لكيفية اللعب، رتبتك ستمنح زملائك طريقة سريعة وسهلة لفهم خبرتك ومستوى مهارتك في اللعبة.

- في كل موسم يتحداك النظام لتجربة الآليات الموسمية الجديدة والمحتوى الجديد، مما يمنحك تصنيفات مميزة أثناء التغلب على هذه التحديات.

- للوصول إلى صفوف النخبة سيطلب منك هذا النظام أن تكون عضوًا قيمًا في مجتمع ديستني من خلال الحصول على التوصيات من زملائك القاردينز بعد إنهاء الفعاليات.

- بالنسبة لأولئك الذين يهدفون حقًا إلى أن يكونوا نورًا في الظلام، فإن الوصول إلى رتبة النخبة هو شرف أسطوري يرتديه فقط أقوى القادة في مجتمعنا.

التوسعات ونظام المحتوى.



- نظام المحتوى : كل سنة يتم إطلاق توسعتين متوسطتي الحجم مدفوعة بالإضافة إلى موسم مجاني وتحديث كبير مجاني لكل منهما.

- التوسعات :
• تشمل التوسعات محتوى عبارة عن قصة جديدة، ريد جديد، وجهة جديدة، أنشطة جديدة، دروع وأسلحة جديدة، أغراض زينة جديدة والمزيد.

- التحديثات الكبيرة :
• تشمل هذه التحديثات محتوى للعبة والقصة وتحسينات وتغييرات مهمة.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



حتى الآن ديستني٢ في سنتها التاسعة وتم إطلاق 10 توسعات و 15 موسم للعبة:

في 2017:
Curse of Osiris أول توسعة لديستني٢
Warmind التوسعة الثانية



في 2018
تم إطلاق توسعة Forsaken أكبر توسعة في تاريخ ديستني ومعها أول ثلاث مواسم للعبة.



في 2019:
بدأت السنة 4 وتم إطلاق توسعة Shadowkeep ومعها الموسم 11/10/9/8



تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

في 2020:
بدأت السنة 5 وتم إطلاق توسعة Beyond Light ومعها الموسم 15/14/13/12



في 2022:
بدأت السنة الخامسة وتم إطلاق توسعة The Witch Queen مع الموسم 19/18/17/16



في 2023:
بدأت السنة السادسة وتم إطلاق توسعة Lightfall مع الموسم 23/22/21/20



في 2024:
بدأت السنة السابعة وتم إطلاق توسعة The Final Shape.



تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

في 11 يونيو :
بدأت حلقة Echoes مع ثلاثة فصول كل ستة أسابيع.



في 8 أكتوبر 2024 :
بدأت حلقة Revenant مع ثلاثة فصول كل ستة أسابيع.



في 4 فبراير 2025 :
بدأت حلقة Heresy مع ثلاثة فصول كل ستة أسابيع.



في 15 يوليو 2025 :
بدأت توسعة Edge of Fate مع موسم Reclamation.



في 9 سبتمبر 2025 :
تم إطلاق تحديث Ash & Iron.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



في 2 ديسمبر 2025 :
بدأت توسعة Renegades مع موسم Lawless.

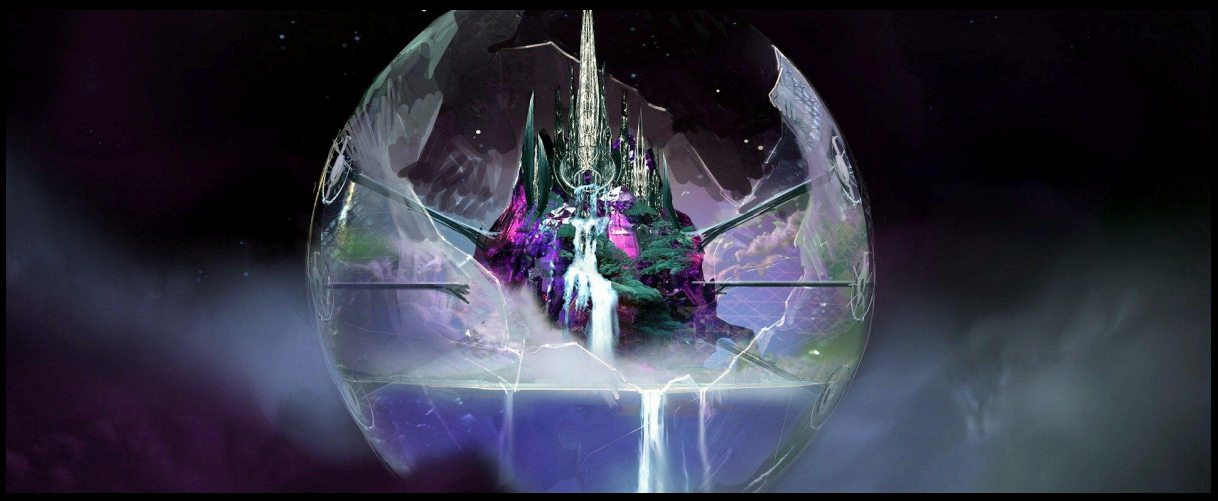


في 9 سبتمبر 2025 :
سينطلق تحديث Shadow & Order.



في صيف 2026 :
ستبدأ توسعة The Shattered Cycle مع موسم جديد.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



في شتاء 2026 :
ستبدأ توسعة The Alchemist مع موسم جديد.



...ديستني٢ لن تنتهي.

الـ Lore



تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

اللور هو أحد العناصر الأساسية في ديستني، حكايات وقصص كثير من الماضي والحاضر في كون ديستني، ولكن فلنبدأ بالأساسيات أولا.

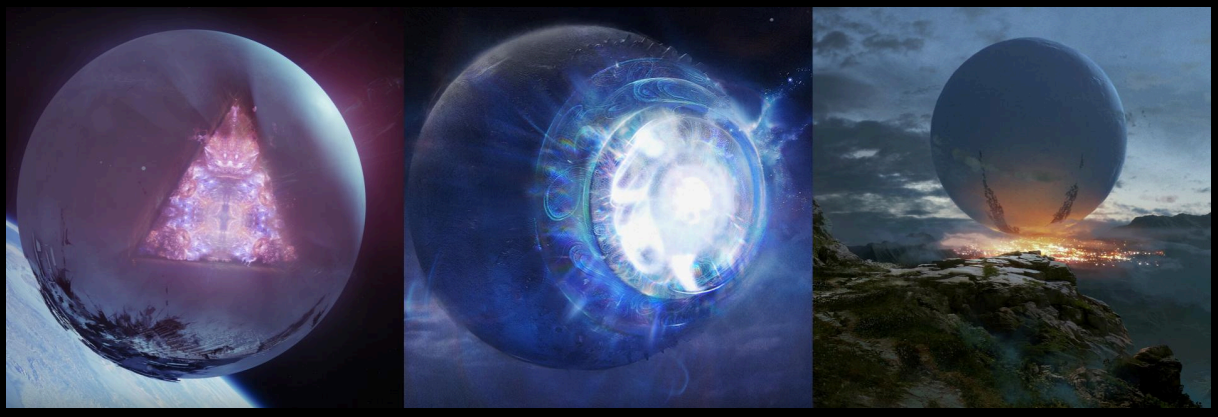
The Winnower:

الـ Winnower هو كائن عتيق ذو قوة كونية لديه ما يكفي من القوة ليحمل لقب "الإله"، وهو العكس المباشر لـ Gardener ويسعى إلى التخلص من الضعفاء وإبقاء الأقوياء حتى يصبح الكون في حالة الكمال.



Traveler:

الترافلر هو كيان قديم وقوي للغاية ويقال أنه تواجد قبل وجود الوقت والكون مع عدوه اللدود، الترافلر هو مصدر الـ Ghosts وقوى الـ Guardians ومصدر الـ Light، لكنه ليس المصدر الوحيد في الكون، غلافه الخارجي مصنوع من الرصاص والنيوترونيوم و "المادة الكهروضعيفة"، والأخيرة تستند إلى قوة أساسية لم تكن موجودة منذ فجر التاريخ.

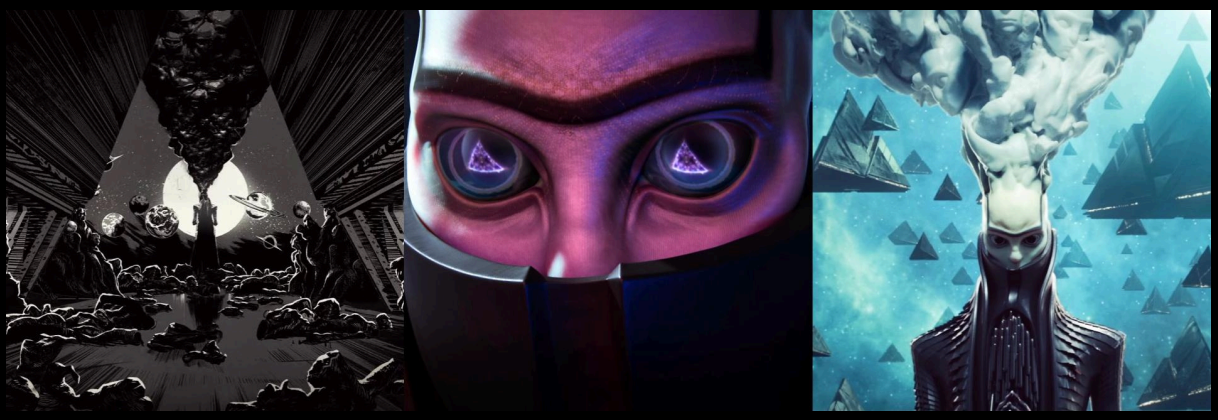


إن الترافلر متواجد لمساعدة العوالم الأخرى، لكنه لم يرغب أبدًا في أن يُعبد كإله، ولم يُعرف وجوده أكثر من اللازم لتنمية حضارة، عندما ينتهي عمله سيغادر ببساطة دون ضجة، ويبدو حينها أن دفاعه عن البشرية كان عملاً غير طبيعي خلال ظروف قاسية جدًا وقرر القتال من أجل البشرية.

The Witness:

كائن ذو قوة كونية كانت موجودة منذ مليارات السنين، ثبت أنه يسن إرادته بشكل غير مباشر من خلال العديد من الأتباع، مع بعض أقوى الكائنات الذين يعبدون لأنفسهم، ترتبط كل من Vex و Hive و Taken و Scorn بهذه القوة.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



إن الشاهد مدفوع بشكل أساسي لتحقيق رغبة حضارته في وضع حد نهائي للفوضى في هذا الكون الشاسع، هدف الشاهد النهائي هو تحقيق حالة نهائية للكون حيث يكون في لحظة واحدة مجمدة من الواقع... ولتحقيق ذلك يجب أن يستخدم قوى الترافلر الخارقة الذي هرب عند محاولة الشاهد بتجميد الكون... يشير إلى هذا الهدف على أنه "الشكل النهائي" للكون.

البشرية والمدينة الأخيرة:

البشر الباقون هم كل الذين بقوا على قيد الحياة من عرق امتد انتشاره ذات مرة إلى النظام الشمسي، بعد أن انحدروا من أولئك الذين تحملوا الإنهيار المروع ضد أمراء الحرب والكائنات الفضائية، منذ ذلك الحين حاربوا لإعادة حضارتنا المنهارة إلى روعة عصرها الذهبي، أولاً على يد أسياد الحديد ومؤخراً بواسطة القاردينز.



خلال القرن الحادي والعشرين، أكتشف البشر كيان كروي ضخم أبيض خارق للطبيعة يتحرك بين الكواكب والأقمار ويعيد تشكيلها حتى أن تكون صالحة للبشر، حتى وصل إلى كوكب المريخ وأجرت البشرية أول اتصال مع الكيان الغامض الذي عُرف لاحقًا باسم الترافلر، والذي جعل البشرية يتقدمون للعصر الذهبي، من تكنولوجيا متقدمة إلى استعمار الكواكب والأقمار في النظام الشمسي وحتى صنع ذكاء إصطناعي متقدم جدًا.



ولكن هذا العصر الذهبي لم يدوم، دون علم البشرية... كان للترافلر عدو قديم، الشاهد وصل للأرض وأدت الاحداث إلى الإنهيار الذي كاد أن يقضي على البشرية بالكامل، ولكن الترافلر ضحى بنفسه لصد هجوم الشاهد... وبأنفاسه المحتضرة... الترافلر صنع الـ Ghosts للبحث عن أولئك الذين يستحقون القيام بمهمته.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



المدينة الأخيرة والمعروفة أيضًا باسم المدينة الآمنة الأخيرة، هي المعقل الأخير للبشرية، وتقع في مكان ما على الأرض تحديداً تحت الترافلر للاستفادة من دروعه الواقية، تم بناء المدينة ببطء بعد الإنهيار، كانت نهاية العصر المظلم وبداية عصر المدينة، يعيش معظم الناجين من البشرية الآن في المدينة، وفي بداياتها خاضت المدينة حروب لا حصر لها للحفاظ على السلام ، ومن حقبة هذا الصراع، ظهر القارديز، أولًا ساعدت عشيرة التايتن في بناء جدار ضخم حول المدينة لإبعاد الأعداء ومع الوقت ساعدت عشيرة الهنتر والوارلوك كذلك، البرج كان مقرًا للقارديز والفانقارد، ولقد دافعوا عن المدينة لقرون حتى يومنا هذا.

Guardians:

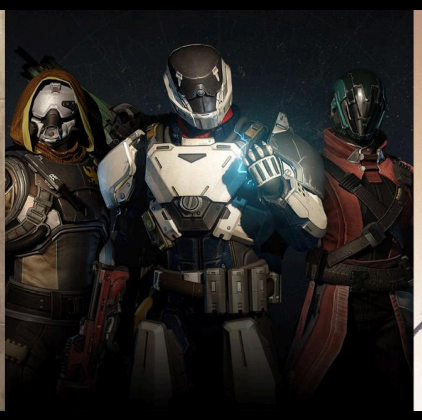
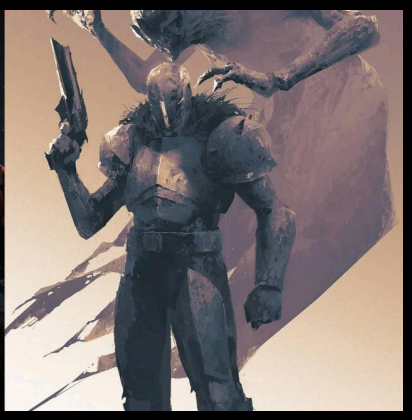
القارديز هم حاملي النور الذين يعملون للفانقارد كحراس مكلفين بالدفاع عن المدينة الأخيرة والنظام الشمسي ضد قوى الظلام مثل الشاهد، الفولن، الهايف ، الفيكس ، الكابال ، التيكن، والعديد من التهديدات الأخرى.



تم تجهيز الحراس بترسانة متطورة من الأسلحة والمركبات، بالإضافة إلى القدرة على توجيه قوة الترافلر (التي يشير إليها البعض بـ "السحر")، ويقال أن بعض القارديز نادراً ما يتحدثون.

بصفتهم حاملي النور لا يستطيع القارديز تذكر حياتهم الماضية ويُحظر السعي المتعمد للحصول على معلومات عن حياتهم الماضية، دافع القارديز عن المدينة لعدة قرون، ومع ذلك فإن الدفاع لا يمكن أن يستمر إلى الأبد، فالقارديز مكلفون بحماية الناجين من البشرية، لكن العديد منهم انقسموا إلى مجموعات أخرى بـ أجنداتهم الخاصة، على سبيل المثال من الشائع للقارديز يتماشى مع أحد الفصائل العديدة في المدينة للحصول على الدعم، ولذلك يغادر البعض المدينة تمامًا مثل أولئك المتحالفين مع الكونكورد أو اتباع أوسايرس، قلة هم الذين أداروا ظهورهم للنور والبشرية جميعًا، مثل دريدجين يور الشرير... الحامل الأصلي لسلاح Thorn.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

بفضل الـ Ghost الخاص بهم ، فإن القارديز خالدين بشكل فعال في معظم المواقف، ويستفيدون من هذه الحقيقة بعدة طرق سواء كانت تدريبات الكروسبل بالذخيرة الحية، أو من خلال القيام باكتشافات جديدة عبر رؤى مثل الـ Thanatonauts، على الرغم من ذلك يمكن قتل القارديز بشكل دائم إذا تم إستنزاف قوة النور من قبل عدو قوي، مثل اقوى اتباع الظلام أو إذا تم تدمير القوست الخاص بهم بـ طلقات خارقة.

Ghosts:

بعد الإنهيار صنع الترافلر الجريح عمداً العديد من القطع من نفسه ، وفهمت هذه القطع بشكل بديهي أن لديهم مهمة لإعادة رفيق من الموت واختيارهم وإنشاء قذائف ميكانيكية لأنفسهم، كل قوست موجود الآن تم إنشاؤه في تلك اللحظة، ولا يمكن تبديلهم على الرغم من أصلهم كأجزاء من الترافلر، فإن القوست لا يمتلك أي رؤية خاصة لطبيعة الترافلر، أو في الأمور الأخرى المتعلقة بالنور والظلام.



يتمتع كل قوست بشخصية وهوية فريدة ، على الرغم من أنه ليس بالضرورة تكون اسمًا، قد تكون هذه الشخصية مكملة لشخصية المختار التي من المفترض إحياؤها في النهاية، وغالبًا ما يكون لديهم اسم بأختيار القاردين الخاص بهم، بينما قد يتخذ الآخرون أسماء يتم إعطاؤها من قبل الآخرين.

Awoken:

إن الأووكن هم جنس شبيه بالإنسان يتقاسم أصلهم مع البشر، ينحدرون من طاقم وركاب سفينة Yang Liwei ، وهي سفينة مستعمرة اختفت في شذوذ الزمكان أثناء الانهيار، عندما تصادم النور بالظلام انتقل طاقم السفينة إلى بعد مصغر، عالم جديد حيث يتدفق الوقت هناك بشكل مختلف واسم عالمهم هو Distributary، وكان لدى مجتمع الأووكن مليارات السنين للازدهار والبناء، في مرحلة ما من تاريخهم... أسطول رحلات إستكشافية ضخمة بقيادة مارا سوف وشقيقها أولدرين سوف تركوا عالمهم وعادوا إلى النظام الشمسي، تخلى الآلاف من الأووكن عن الرحلة الاستكشافية و وجدوا طريقهم إلى المدينة الأخيرة ولم شملهم مع البشرية، بينما أقامت مارا سوف مملكة منعزلة في الـ Reef وحكمت الـ Reefborn Awoken وخضعت الـ Fallen، غرقت مملكة الأووكن في حالة من الفوضى بسبب كوارث متتالية من تمرد بيت الذئاب من الفولن، وحرب الـ Taken مع أوريكس وتمرد الـ Scorn، واعتمدت في النهاية على مساعدة الفانقارد للبقاء على قيد الحياة وإنقاذ ماتبقى من المملكة.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية




الأووكن حالة من التوازن وتشبه البشر الأساسيين ، مع استثناء ملحوظ من وجود بشرة زرقاء أو أرجوانية أو خضراء أو رمادية شاحبة، لديهم أيضا عيون مضيئة.



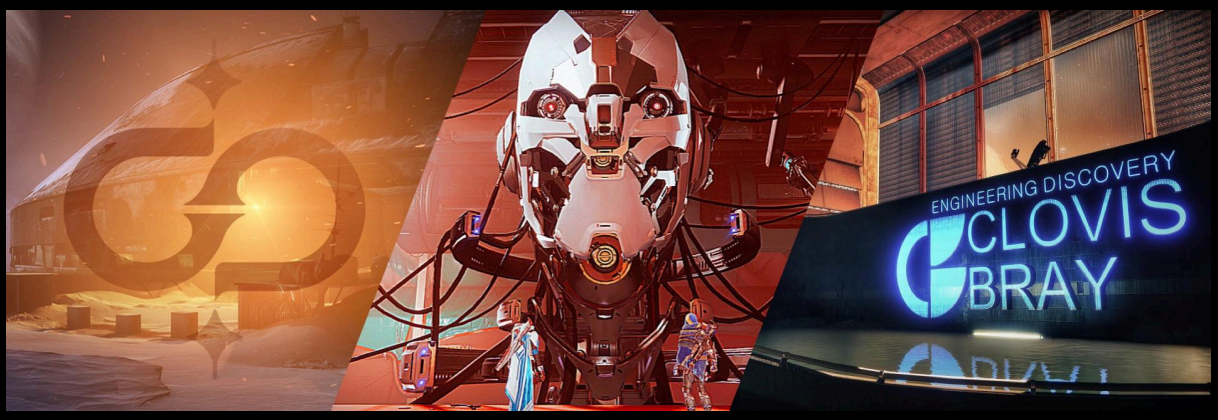
إلى جانب المظاهر الجسدية ، يبدو أن الأووكن يمتلكون قوى وقدرات تفوق أسلافهم البشر، يعتبر الـ Techeuns مثالًا بارزًا بشكل خاص، على الرغم من أن الأووكن العادي يمكنه أيضًا تجربة رؤى في شكل أحلام، وهذا هو أحد الآثار الجانبية لكونهم من الـ Distributary، وهو نوع من الأبعاد المصغرة داخل كوننا الرئيسي، تم إنشاؤه بواسطة مارا سوف، لا يمتلك الأووكن قدرات خارقة مثل القاردينز ، لكنهم متشابكون مع نسيج الوجود ، وبالتالي لا يتقدمون في العمر بعد نقطة معينة عندما يكونون في الـ Distributary.

Exo:

الـ Exominds (أو ببساطة Exos كما هو معروف) هي آلات بشرية ذاتية الإدراك صنعتها البشرية في العصر الذهبي.

على عكس الإطارات الآلية التي يتم إنتاجها بكميات كبيرة ، فإن الإكسو عبارة عن عقول بشرية يتم تحميلها في أجسام اصطناعية ، إعتاد كل إيكسو أن يكون إنسانًا قبل تحميل التكنولوجيا ، تم تطويرها من قبل شركة Clovis Bray خلال العصر الذهبي، ويأتي العديد من الإيكسو من الـ Deep Stone Crypt الغامض في قمر يوروبا، تتضمن أسماء الإيكسو عادةً عدد عمليات "إعادة الضبط" لدماغهم التي تمسح الذاكرة ، على سبيل المثال كايد-6 أو ساينت-14، في حين أن الإيكسو ليسوا "أحياء" من الناحية البيولوجية ، إلا أنهم يحتفظون بالعديد من الصفات والعادات البشرية مثل أي كائن حي ، لديهم ضوء خاص بهم، يمكن أن يموتوا ويعيد إحيائهم القوست.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



فكرة الإيكسو هي من أفكار كلوفس براي ، الذي طورهم في الأصل كوسيلة للبشر لتحقيق الخلود، أثناء الانهيار تحطمت ذكريات الإيكسو وفقدت أيضًا كل المعرفة بأصولها، في العصر المظلم الذي أعقب ذلك ، ساعد الإيكسو في بناء المدينة الأخيرة جنبًا إلى جنب مع البشر، مع استمرار العديد منهم ليصبحوا قاردينز.

Fallen:

الفولن، المعروفين بلغتهم الخاصة باسم الـ Eliksni، كائنات سيئة السمعة لكونهم نابشون وغزاة سيئون السمعة، الفولن هم بقايا حضارة عظيمة كانت مزدهرة تحت رحمة الترافلر حتى حدث نهاية العالم يسمى الـ Whirlwind، وهو أقرب إلى العصر الذهبي للبشرية وانهيارها، هرب الترافلر تاركًا الناجين وراءه.



بعد عدة قرون عثر الفولن على الترافلر مرة أخرى في النظام الشمسي، سعيًا لاستعادة مجدهم قرر الإيلكسني استكشاف النظام الشمسي المكتشف حديثًا وبدأوا حرب ضد البشرية في محاولة لاستعادة السيطرة على "الآلة العظيمة" ، وتبحث الفرق المتجولة من الفولن عن أي تقنية وأسلحة يمكنهم العثور عليها والإنضمام لعشائر الفولن المختلفة.

Hive:

الهايف كائنات مخيفة وقديمة بشكل لا يصدق، يعبدون ويخدمون الظلام، تستند ثقافتهم بأكملها على مبدأ يُعرف باسم منطق السيف، والذي يفرض عليهم تدمير الحضارات والكائنات الأخرى من أجل اكتساب قوة بارزة وإطعام الديدان التي تعيش داخل أجسادهم، جنبا إلى جنب مع الظلام نفسه، يقودهم آلهة من آلهة الظلام، الذين يستمدون القوة والمعيشة من الدمار الذي تسببه الهايف.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية




في النظام الشمسي، لديهم تواجد كبير على القمر ، حيث قاموا ببناء الـ Hellmouth و الـ Scarlet Keep ، بالإضافة إلى وجودهم في مناطق معينة من الأرض، وأيضا حول كوكب زحل حيث تدور سفينة ملك الهايف أوركس الـ Dreadnaught الهائلة، والمناطق الجليدية في كوكب المريخ وعلى قمر تايتن، لديهم أيضًا وجود قوي في مدينة الأحلام و والـ Tangled Shore.





الهايف عكس بقية الأعداء لديهم قصة عميقة وطويلة جدا ويقال انهم متواجدين قبل ملايين السنين في كوكب غازي ضخم، كان للهايف ملك اسمه Oryx The Taken King
وساحرة اسمها Savathûn The Witch Queen
ومحاربة عظيمة اسمها Xivu Arath The God of War
سابقا كانوا عائلة تفعل للبعض المستحيل أما الآن اوركس مات بشكل نهائي على يد 6 قاردينز... وسافاثون ماتت ولكن القوست الخاص بها لا يزال على قيد الحياة بعد أن خدعت الفانقارد والشاهد وحصلت على قوة النور... بينما اختها زيفو اراث مختبئة بعد محاولاتها لغزو الأرض ولكن إيريس دمرت عالم عرشها.

Cabal:

الكابال هم سلالة من أشباه الإنسان العملاق ذات قدمين ذات مظهر ثقيل يشبه وحيد القرن، تنتشر إمبراطورية الكابال بين النجوم المتوسعة باستمرار من خلال التنظيم والكفاءة والفساد، كان جيش الكابال الذي احتل المريخ واحتفظ به لبعض الوقت مجرد جزء بسيط من قوتهم الكاملة، خلال الحرب الحمراء ، استولى أمير حرب الكابال دومينوس غول وفيلقه الأحمر على المدينة الأخيرة والترافلر في هجوم مفاجئ.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



بعد موت غول، انقسم الفيلق الأحمر إلى العديد من الفصائل المتحاربة عبر النظام الشمسي، ظهر الإمبراطور المنفي كالوس، الذي خانه غول سابقًا وأرسله ليطفو في الفضاء بلا هدف على متن سفينة ضخمة جدا، وفي وقت لاحق وصل كالوس لاحقًا على متن سفينة الفضاء الخاصة به الليفايثن للنظام الشمسي، كالوس أقل عدائية تجاه البشرية والقاردينز، في الآونة الأخيرة ، تولت كاياتل ، ابنة كالوس ، العرش الإمبراطوري وأصبحت الإمبراطورة الجديدة لإمبراطورية الكابال.



الكابال كائنات صعبة للغاية ، هم على استعداد للدفاع عن أراضيهم حتى يموت آخر منهم ، وهندستهم المعمارية صناعية للغاية ، مع التركيز على الاختراق في الجبال للدفاع ، وهم من الأنواع العسكرية الكادحة التي هيكلها الاجتماعي وطريقتهم في الحياة تدور إلى حد كبير حول الغزو والتوسع ، غالبًا ما يمكن رؤية دروعهم وتقنياتهم وهي تتسرب من مادة شبيهة بالزيت وحتى تنبعث منها دخان عند تلفها أو ارتداؤها ، وقد كرسوا مواردهم لاحتلال وتعدين المريخ لقرون عديدة ، في منافسة مع الـ Vex كما يتضح من العديد من سفن الكابال التي شوهدت تجلب الجيوش من وإلى الكوكب الأحمر لتصدي الـ Vex والقاردينز.

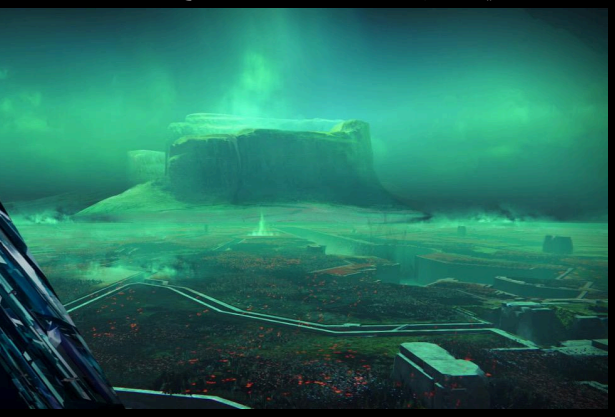
Vex:

الفيكس كائنات عضوية إلكترونية قديمة قدم الكون نفسه، في حين أن وحدات الفيكس الفردية هي روبوتية في المظهر، فهي مجرد أدوات للمشي لـ Radiolaria ، وهي كائنات مجهرية معلقة في حليب الفيكس الذي يحتوي على الذكاء الجماعي للكائنات، إن الفيكس قادرين على إنجاز أعمال هندسية عظيمة مثل إعادة بناء كواكب بأكملها مثل Mercury و Nessus في عوالم الآلة الخاصة بهم، والسفر للفضاء عبر البوابات، ومعالجة البيانات والتلاعب بالمسار الزمني على نطاق مستحيل بالنسبة للبشرية ، ولكنها تفتقر إلى اللغة والفكر والحساسية في المعنى البشري لتلك الكلمات، وهي معادية لكل أشكال الحياة الأخرى ما عدا شكلها.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية




كانوا الفيكس متواجدين في النظام الشمسي لمليارات السنين ، قبل البشرية، يمكن العثور على هياكلهم المتطورة والمحروسة بعناية على كواكب متعددة ، بما في ذلك كوكب الزهرة والمريخ وآيو، بعض مواقع الفيكس مثل Black Garden أو Vault of Glass ، هي عوالم اصطناعية موجودة خارج المكان والزمان العاديين.،

تم وصف الفيكس بأنهم "شبكة فكرية فائقة الذكاء تمتد عبر الزمن" ، وهم عقل جماعي يتكون من ذكاء مكون لا يحصى من العناصر موزعة عبر الزمان والمكان، إن آلات الفيكس المحمولة التي واجهها القاردينز هي مجرد حاويات لهذه الذكاءات، والتي تحمل نوى عقلية مليئة بسائل إشعاعي حليبي - يُفترض أنها البقية الوحيدة من أصلها البيولوجي البعيد.

Taken:

التيكن هم كائنات فاسدة من الظلام تنشأ من مخلوقات متعددة تم تشويهها في الـ Ascendant Plane وتغييرها بشكل خارق لخدمة الغرض المحدد بمجرد استخدامها من قبل ملكهم السابق أوريكس كـ جيشه الخاص، تم استخدامهم مؤخرًا من قبل كيانات قوية أخرى متحالفة مع الظلام في أعقاب هزيمة أوريكس، بما في ذلك Savathûn و Quria و Xivu Arath، وحتى الدريفتر بطريقة ما، بينما يمكن لـ Nine إنشاء التيكن ولكن النسخة المزيفة الخاصة بهم من المادة المظلمة والإرادة المطلقة.




القوة لخلق التيكن تأتي من الظلام، ولا تُمنح إلا لأعظم اتباعها، تتضمن عملية الاستدعاء... استدعاء بوابة تمزق مخلوقًا من الكون وتنقله إلى مكان غير معروف داخل الـ Ascendant Plane، هناك يتم تلبية الضحية التي تم الاستيلاء عليها بإرادة من أخذ إرادتهم ومن يقدم لهم وسيلة للتغلب على نقاط ضعفهم السابقة، ثم يعود الكائن كـ تيكن إلى عالمه الأصلي بقدرات خارقة جديدة.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

:Scorn



السكورن هم حشد من الموتى الأحياء وكانوا فولن سابقا، في السابق كان قائدهم هو Fikrul The Fanatic وأولدرن سوف، لقد نسقوا عملية هروب هائلة من سجن الحكماء وقتلوا كايد 6 خلال هذه العملية ، ومنذ ذلك الحين انتشروا في معظم أنحاء الـ Reef ومدينة الأحلام، تم قتل زعماء السكورن وقائدهم أولدرن من قبل القاردين وتعاون بيترا فينج، الأن يتم قيادتهم من قبل كيان من الظلام.

:Commander Zavala



القائد زفاالا هو أووكن وقاردين وقائد الفانقارد لعشيرة التايتن، والقائد العام للفانقارد في المدينة الأخيرة، إن هدف زافالا الوحيد الصارم والغير المتهاون هو حماية البشرية داخل المدينة الأخيرة ضد جميع التهديدات، لقد أشرف على جميع عمليات القاردينز العسكرية، وقاد القاردينز إلى النصر في كل من حرب التيكن والحرب الحمراء، في أعقاب هذه الحروب أصبح زافالا معزولًا بشكل متزايد ومترددًا في إلزام القاردينز بالصراعات خارج المدينة الأخيرة.

:Ikora Ray

إيكورا راي هي بشرية وقائدة الفانقارد لعشيرة الوارلوك، بعد أن كانت تلميذة أوسايرس، اكتسبت معرفة واسعة بمجالها واحترامها بين جميع منظمات الوارلوك وأدت إلى استبدال معلمها المنفي بمنصب الفانقارد، تقوم أيكورا أيضًا بإداراة الـ Hidden، وهي منظمة واسعة من القاردينز الذين يعملون بمثابة جامعي الاستخبارات السرية في الفانقارد، من موقعها ساعدت أيكورا في الإبحار في بقاء المدينة الأخيرة في مواجهة العديد من التهديدات، على الرغم من أن طبيعتها السرية كانت تضعها أحيانًا في خلاف مع زملائها من قادة الفانقارد وأصدقائها القائد زافالا و كايد-6.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



بعد الحرب الحمراء وموت كايد-6، أصبحت أيكورا أكثر عدوانية ضد أعداء المدينة الأخيرة وكثيرا ما تشتبك مع زافالا بشأن مسائل السياسة، اجتمعت أيكورا مع معلمها السابق أوسايرس، وبدأت في الاحتفاظ بعدد أكبر من الأسرار عن زافالا بينما تبتعد بنفسها عن واجباتها كقائدة في الفانقارد للتركيز على إدارة الـ Hidden.

:Saint-14



ساينت-14 هو إيكسو وواحد من أشهر التايتنز في تاريخ المدينة الأخيرة، قبل زافالا كان هو قائد الفانقارد وعشيرة التايتن وكان اليد اليمنى للـ Speaker، بعد نفي أوسايرس، اختفى ساينت في مهمة إلى عطارد لمنع أوسايرس من إزعاج الفيكس، تم تجريده لاحقًا من ضوئه بواسطة الفيكس وهلك في الغابة اللانهائية بعد وقت قصير من توثيق ملاحظاته النهائية إلى أوسايرس والـ Speaker والقاردين، ومع ذلك، فقد نجا من هذا المصير بتدخل القاردين في السفر عبر الزمن والذي كان مصدر إلهامه، وعاد منذ ذلك الحين إلى المدينة للإشراف على طور Trials of Osiris بناءً على طلب صديقه القديم لإعداد المدينة للظلام القادم.

:Lord Saladin



اللورد صلاح الدين واحد من أقدم القاردينز في التاريخ، هو تايتن وواحد من الناجين المعروفين من الـ Iron Lords، وكان أحد مؤسسي اسياد الحديد، كان معلم للعديد من القاردينز ومنهم شاكس وزافالا وهو من اختار زافالا ليكون قائد للفانقارد، ساعد صلاح الدين في إنهاء العصر المظلم لأمراء الحرب لتأسيس عصر المدينة، ومع ذلك لقي معظم رفاقه حتفهم في معركة لاحتواء الـ Siva،

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

مما جعل صلاح الدين يكرس حياته للحفاظ على مراقبة منطقة الـ Plaguelands لضمان عدم ظهور السيفا مرة أخرى أثناء القتال أيضًا لحماية المدينة الأخيرة من التهديدات، مع مرور الوقت أنشأ صلاح الدين الـ Iron Banner للحفاظ على ذكرى اسياد الحديد الذين سقطوا على قيد الحياة وتدريب القارديز المبتدئين على الأساليب القديمة، عندما كشف بيت الشياطين من الفولن عن السيفا وأطلقتها على الـ Cosmodrome، عمل صلاح الدين مع القاردين لإنهاء تهديد السيفا للأبد، وبدء جيل جديد من اسياد الحديد.

بعد الجلوس خارج الحرب الحمراء بسبب افتقاره إلى النور، شاهد صلاح الدين لعدة سنوات بينما كان الفانقارد يكافح ضد التهديدات الجديدة ووصول الأسطول الأسود، عندما وصلت الإمبراطورة كاياتل وسعت إلى إخضاع البشرية، كلف زافالا صلاح الدين بقيادة قوة هجومية لمنعها من حشد قواتها.

:Lord Shaxx



اللورد شاكس هو أحد أساطير عشيرة التايتن وهو المسؤول عن الكروسبل، في العصر المظلم شاكس كان من أمراء الحرب والمعروف عنهم أشرار لكنه عكس البقية، شاكس كان عطوف ويحمي البشر في القرية التي كان يحكمها لمدة طويلة جدا، خاض شاكس العديد من الحروب الكبيرة وكان يعتبر قائد لمجموعات صغيرة وكان منافس زافالا في إختيار قائد للفانقارد، بعد عدة حروب سببت خسائر فادحة قرر اللورد شاكس أن يكون معلم للقارديز المبتدئين ويدربهم ليقاتلوا بعض في الكروسبل بشروط حتى يصبحوا أقوى وعلى إستعداد للتهديدات القادمة.

:Osiris



أوسايرس هو الوارلوك الأسطوري وقائد الفانقارد السابق الذي تم نفيه من المدينة الأخيرة بسبب هوسه بالفيكس خلال منفاه، واصل أوسايرس بحثه عن الفيكس واكتشف الغابة اللانهائية على عطارد، والتي شرع في استكشافها لإحباط خطط الفيكس للنظام الشمسي، بعد أن ساعده القاردين و أيكورا راي في إيقاف Panoptes the infinite mind، أعاد أوسايرس إقامة اتصالات مع المدينة الأخيرة واستمر في استكشاف الغابة اللانهائية بينما كان يبحث عن وسيلة لإنقاذ ساينت-14 من موته داخل آلة الفيكس، بعد أن نجح في إنقاذ شريكه ، غادر أوسايرس عطارد لجمع الحلفاء والمعلومات حول مستقبل مظلم رآه يقترب من النظام الشمسي، لاحقًا تم تدمير قوست أوسايرس وأصبح بدون نور وفي هذه اللحظة سجنته سافاثون واستحوذت على جسده لتخدع المدينة والقارديز لتنفيذ خططها، سافاثون عقدت صفقة مع مارا سوف وهي أن يتم إخراج دودتها بمقابل إعادة أوسايرس على قيد الحياة والصادم أنها فعلت ذلك ولم تكن كذبة، عاد أوسايرس للمدينة على قيد الحياة.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

Mara Sov

ماراسوف هي ملكة الـ Reef وحاكمة الأووكن وقائدة لبيت الذئاب سابقا، ولدت مارا كبشرية في أواخر العصر الذهبي، كانت مع عائلتها مستعمرين على متن سفينة Yang Liwei قبل أن يتم إحضارها إلى بُعد مصغر المعروف باسم الـ Distributary أثناء الانهيار، كانت مارا أول من برز كشخصية أووكن في البعد الجديد وصنعت مجتمعها لملايين السنين استعدادًا للعودة إلى النظام الشمسي لمساعدة الناجين، بمجرد عودتها أنشأت مارا مملكة بين حزام الكويكبات وبدأت في جمع الحلفاء الأقوياء والبيادق إلى جانبها، بما في ذلك شقيقها الأمير أولدرن سوف ، وعشيقتها وغضبها Sjur Eido، والأهمكارا Riven ، والقارديز المتمردين إيريس مورن وأوسايرس.

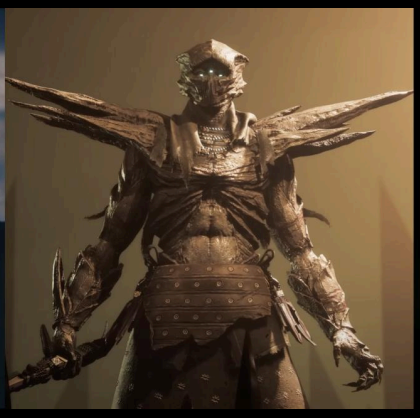




مع الاحتفاظ بسلوك منعزل وغامض لتكذيب الطبيعة القاسية، لم تكن مارا فوق مساعدة الآخرين مقابل سعر وجمع المعرفة فيما يتعلق بالعديد من الأسرار ، بما في ذلك كيفية دخول الـ Black Garden، لقد هزمت العديد من التهديدات قبل أن تصل إلى بقايا البشرية على الأرض في المدينة الأخيرة ، كل ذلك للتحضير لمواجهة خصمها سافاثون ، الملكة الساحرة، خلال حرب التيكن ، اختفت مارا في أعقاب معركة زحل في محاولة لهزيمة أوركس ، وعادت إلى مدينة الأحلام بعد سنوات لمحاربة لعنة ألقيت على المدينة بقوة التيكن، غادرت مرة أخرى مع إيريس لمحاربة الأسطول الأسود واتباعه قبل أن يصل إلى النظام الشمسي، وفي النهاية عادت مرة أخرى بعد أن فشلت في منع وصول الأسطول، عادت الآن إلى دورها كملكة الأووكن ، تعمل مارا سوف مع المدينة الأخيرة لمحاربة قوى الظلام وسافاثون مع إخفاء الكثير من أجندتها الخاصة.

Eris Morn:

إيريس مورن هي هنتر وعضو من الـ Hidden وهي تخدم الفانقارد كخبيرة في عالم الهايف، هي الناجية الوحيدة من فريقها المشؤوم بقيادتها وإريانا 3، الفريق الذي حاول اغتيال Crota ابن أوريكس في القمر بعد الكارثة الكبرى، بعد توجيه القارديز على طريقة القضاء على كروتا إبن أوركس ، ساعدت إيريس في تنسيق القتال ضد أوريكس مع الحفاظ على تحالفات سرية مع مارا سوف وأوسايرس المنفي، خلال عصر الانتصار إيريس غادرت المدينة الأخيرة لجمع المزيد من المعلومات حول تهديدات الهايف المستقبلية بمساعدة مارا سوف، وقبل أن تغادر حذرت بقدوم الحرب الحمراء.


بعد اكتشاف التهديد المتزايد لسافاثون والتلميح إلى أن الظلام كان أقرب إلى البشرية مما كانوا يعتقدون ، عادت إيريس إلى المدينة الأخيرة لتحذير الفانقارد قبل المغامرة مرة أخرى إلى القمر، هناك كشفت عن وجود سفينة للظلام تحت السطح ووجهت القاردين في التحقيق من الغرض منه ومحاربة بنات كروتا، تعمقت إيريس في أسرار سفينة الظلام مع وصول الأسطول الأسود إلى النظام

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

الشمسي، على الرغم من إغراء القوة التي قدمها الظلام بشدة ، شكلت إيريس تحالفًا مع الـ Exo Stranger والـ Drifter لتعلم كيفية استخدام قوة الظلام الـ Stasis بأمان كأداة ضد أعدائهم.

The Stranger:

كانت الغريبة او الدكتورة إليزابيث إلسي براي عضوًا في عائلة براي، وهي ابنة كلوفيس براي الثاني وسيلفي براي، وشقيقة ويلا وألتون وآنا براي، إليزابيث عملت في شركة عائلتها كمهندسة أسلحة ومركبة فضائية قبل أن تنضم إلى جدها كلوفيس براي الأول في مستعمرة Eventide في كوكب اوروبا للمساعدة في مشروع الإيكسو، أصبحت إلسي واحدة من أوائل الإيكسو الذين منعوا وفاتها بمرض وراثي تم إدخاله إلى سلالتها من خلال تجارب كلوفيس الأول على والدها، انقلبت لاحقًا على جدها عندما اكتشفت الجرائم التي ارتكبها من خلال تجربة الظلام وقوته الـ Stasis، لكن كلوفيس الأول هزمها وأعاد تشغيلها من جديد ، واستعادت إلسي تلك الذكريات المفقودة خلال معركة اوروبا عندما قامت هي وكلوفيس 1 وهو إيكسو نسخة من كلوفيس بإيقاف غزو الفيكس وأغلقت وحدة الذكاء الاصطناعي التي نقل جدها وعيه إليها.



بعد الانهيار ، عاشت إلسي في مستقبل مظلم أفسد فيه الظلام آنا شقيقتها، نهاية هذا المستقبل حاصرت إلسي في حلقة زمنية وتركتها مصممة على إنقاذ أختها، بينما تتنقل عبر المسارات الزمنية ، أصبحت إلسي شخصية أسطورية من بين الكثيرين في النظام الشمسي ، فقدت هويتها الحقيقية مع مرور الوقت وأصبحت معروفة باسم Exo Stranger، في الحلقة الزمنية الحالية أحرزت إلسي تقدمًا في هدفها من خلال إقامة صداقة مع القاردين وتدمير القلب الأسود في الحديقة السوداء قبل أن يفسد القاردينز، بعد وصول الأسطول الأسود قامت إلسي بتجنيد إيريس مورن والتائه في خططها لكنها أخفت الحقيقة الكاملة عنهم، بينما عهدت أيضًا إلى القاردين وشقيقتها آنا بمعرفة المستقبل المحتمل الذي ينتظرهما على أمل يمكنهم أخيرًا منعه من المرور.

Ana Bray:



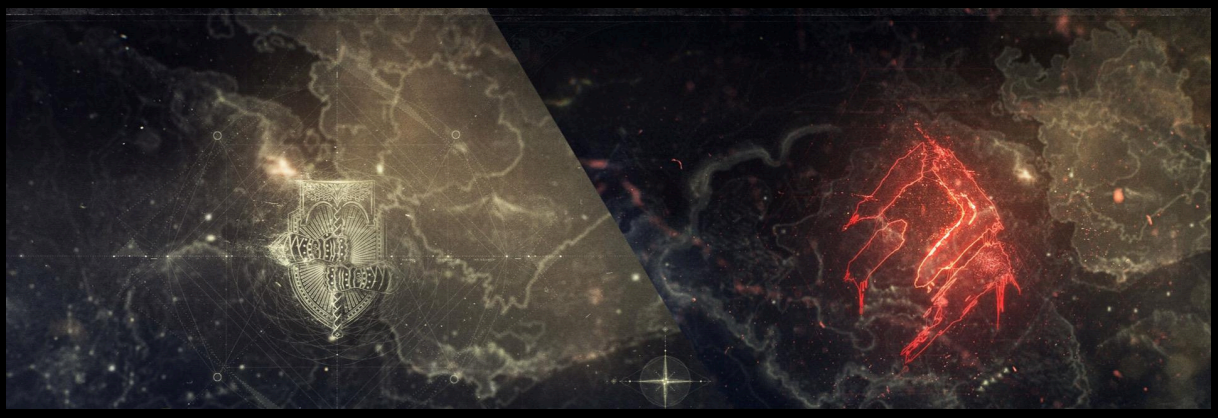
آنا براي هي قاردين هنتر وGunslinger وعضو في عائلة براي، قبل وفاتها الأولى ، كانت عالمة لغويات نفسية ساعدت في تطوير الذكاء الإصطناعي Rasputin من خلال تعليمه التفكير المستقل، بعد الانهيار ، تم إحياء آنا من قبل قوست يدعى Jinju، على عكس معظم القاردينز ، كانت آنا على دراية بحياتها الماضية بسبب هوية كلوفيس براي الذي كانت ترتديه عندما تم إحيائها، أصبحت بطلة المدينة الأخيرة لكنها اختفت بعد معركة Twilight Gap، واعتقد الكثيرون أنها ماتت ، من أجل التحقيق في ماضيها تلقت المساعدة من Camrin Dumuzi، الناشطة في Owl Sector ، والتي دخلت آنا في نهاية المطاف في علاقة معها، قادها بحثها إلى منشأة كلوفيس براي في Hellas Basin على كوكب المريخ ، حيث كانت آنا تأمل في تجنيد راسبوتين لمساعدة البشرية ضد أعدائها، ومع ذلك ، أدى وجود الهايف تسمى Grasp of Nokris إلى تعقيد جهودها ، وتعاونت آنا مع القاردين والقائد زافالا

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

لإنقاذ الوارمايند راسبيوتن، بعد فترة مواجهة Xol أحد آلهة الهايف وإنقاذ راسبيوتن، عادت آنا مع راسبيوتن للمدينة الأخيرة بعد وصول الظلام للنظام الشمسي وأفسد بعض الكواكب والأقمار.

Rasputin:

راسبيوتن (يُعرف أيضًا باسم AI-COM / RSPN و Tyrant) هو عقل حربي يقع في BrayTech Futurescape في Hellas Basin تم إنشاؤه خلال العصر الذهبي ويعتقد أنه قد تم تدميره أثناء الانهيار حتى أيقظ الـ Iron Lords غضبه.



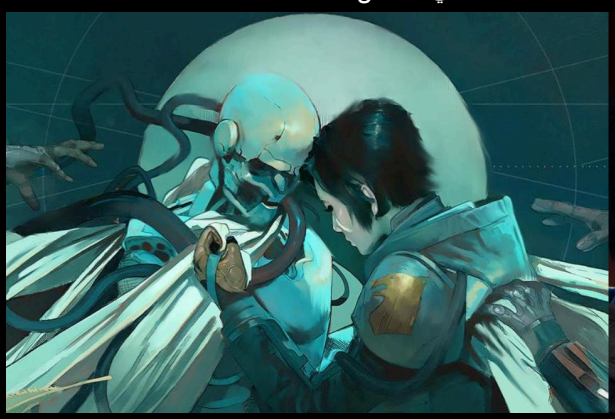
تم تصميم وبناء راسبيوتن من قبل شركة Clovis Bray Exoscience Corporation ، وهي واحدة من أعظم مجموعات العلماء والمهندسين في العصر الذهبي، لقد تم تصميمه للتنبؤ بالتهديدات المحتملة للحضارة البشرية والاستفادة من الأصول العسكرية لحمايتها إذا دعت الحاجة.

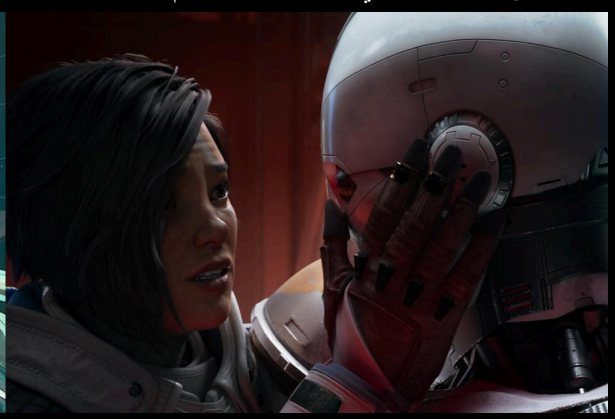






لراسبيوتن أكثر من عقل ثانوي في أماكن مختلفة حول النظام الشمسي، عند تم إنقاذ راسبيوتن من قبل آنا براي وأعلن راسبيوتن أنه لن يتم إستغلاله لأن يكون منقذًا شاملًا او كسلاح خارق لعمليات الفانقارد العسكرية، بل يريد أن يحدد حقيقة وجوده وسيدافع عن الإنسانية بشروطه الخاصة، بعد فترة عدة سفن من الظلام وصلت للنظام الشمسي واستحوذت على بعض الكواكب والأقمار ومنها المريخ، عند وصولهم راسبيوتن حاول الهجوم على سفن الظلام ولكن تمت هزيمته في ثواني، خلال عملية إخلاء كوكب المريخ تم إنقاذ ماتبقى من شركة براي ومنها راسبيوتن، تم إنقاذ راسبيوتن عن طريق وضعه في Engram.





تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

بعد فترة تمكنت آنا براي من وضع راسبيوتن في جسد إيكسو مما جعله يتحدث بشكل مباشر معها ومع القاردينز... قام راسبيوتن بمساعدة الفانقارد في مواجهة قوات زيفو اراث وأراد من القاردينز أن يجمعوا المعلومات والقطع الخاصة به من أجل الحصول على شبكة Warsat وهي شبكة صواريخ مدمرة من شأنها أن تمحي تهديد الهايف ولكن بنفس الوقت مارا تقول أن التدمير الذي سيحدث في المعركة والقتل سيزيد من قوة زيفو اراث بما أنها تتغذى على الحرب وستتمكن فتح بوابة في الأرض، تردد راسبيوتن وأخبر الفانقارد بأن يجب عليهم إبقاء هذه الحرب باردة، بعد أسابيع آنا وراسبيوتن علموا أن إيراميس تخطط لتفعيل بروتوكول ABHORRENT IMPERATIVE وهو الحصول على شبكة الوارسات المدمرة لتفجير الترافلر... راسبيوتن قال أن الطريقة الوحيدة لإيقاف ذلك هو الحصول على بروتوكول AURORA SACRIFICE وهو أن يدمر نفسه بشكل نهائي ويمنع إيراميس من تدمير الترافلر، القاردينز استعادوا البروتوكول، بينما المدينة الأخيرة تشاهد في حالة رعب... آنا براي تستعد وهي مترددة لتفعيل برتوكول التدمير الذاتي لراسبيوتن الذي تقبل بأنه الجميع اعتبره سلاح مدمر ماعدا آنا براي التي علمته الحياة... في اخر لحظة آنا براي أنهت كل معاناتها في إنقاذ راسبيوتن وجعلته يضحي بنفسه لإنقاذ الترافلر والمدينة.

Uldren Sov/ Crow:

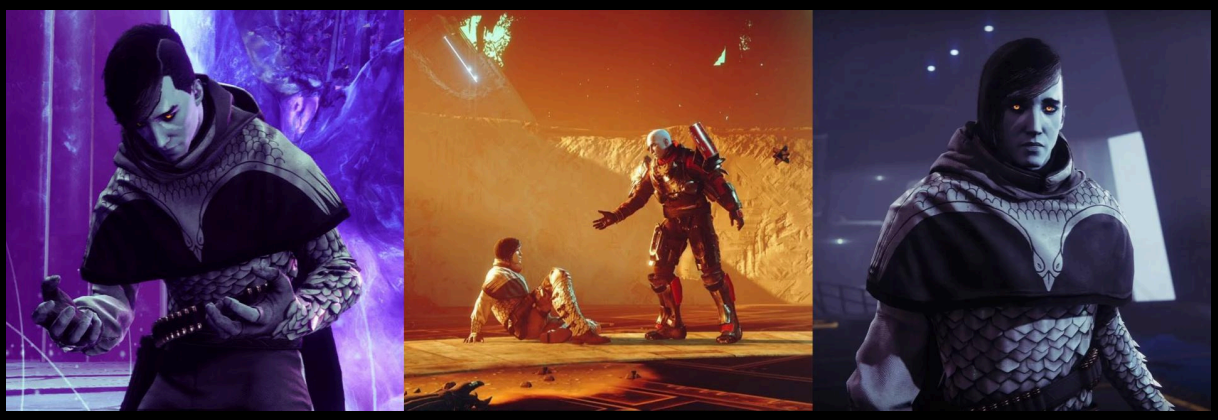
كان أولدرن سوف بشري واحدًا من أوائل الأووكن وهو الأخ المخلص لملكة ريف مارا سوف، بصفته أميرًا للـ Reef، وسيد الغربان ، المسؤول عن التجسس الرسمي للريف ومراقب لجميع التهديدات التي يتعرض لها شعبه، بينما كان مستشارًا مخلصًا لأخته، فقد اختلف مع مارا كثيرًا في مسائل الدفاع والسياسة الخارجية، وكان يحتقر بشدة القاردينز، خلال حرب التيكن ضد أوريكس أصيبت سفينته الحربية بأضرار وتحطمت على سطح المريخ، على مدى السنوات العديدة التالية ، سعى أولدرن للعثور على أخته ، مقتنعًا بأنها بقيت على قيد الحياة ، لكن Riven أفسده واستغله في قيادة السكورن وحكم الريف في محاولته لإعادة فتح مدينة الأحلام، خلال تحقيق ذلك الهدف قتل كايد-6 عندما اعترض طريقه، تم مطاردة أولدرن وقتله في نهاية المطاف من قبل القاردين وبيترا فينج غضب مارا سوف.





بعد فترة تم العثور على جثة أولدرن في مدينة الأحلام بواسطة قوست اسمه Glint وتم إحياؤه باعتباره حامل للضوء، سافر إلى الأرض وسرعان ما تعلم حامل الضوء الاختباء من القاردينز الذين أصبحوا عنيفين عندما رأوا وجهه، بعد أن تركته إحدى المواجهات ينجرف في فراغ الفضاء ، تم إنقاذه من قبل السبايدر، الذي أطلق عليه اسم Crow وضغط عليه للعمل كمنفذ لسداد ديونه، تم تحرير الغراب من هذه العبودية من قبل القاردين بعد مساعدتهم على هزيمة High Celebrant of Xivu Arath واختار أن يصبح فاردين بعد تلقي رؤى من الترافلر، تحت إشراف أوسايرس سافر الغراب إلى المدينة الأخيرة وبدأ العمل ككشافة للفانقارد، وكان له لبس خاص وقناع يخفي وجهه حتى لايصب غضب المدينة عليه، خلال ذلك لم يعلم أحد عن هويته غير أوسايرس والقاردين.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



عندما قررت الامبراطورة كاياتل لعقد هدنة بين الكابال والبشرية في كوكب Nessus، ذهب الغراب مع زافالا حتى تتم هذه الهدنة ولكن خلال ذلك إنكسر قناعه ورأى زافالا وجهه ولكن سرعان ما تفهم أن الغراب ليس أولدرن وتقبله لينفذ أوامره ويحميه بينما زافالا يحميه من كشف هويته للمدينة، بعد إكتشاف أن سافاثون كانت في جسد أوسايرس طوال الوقت الذي كان مع الغراب طالب بأن يعرف الحقيقة، كانت هناك محاولات لإيقافه من الوصول لسافاثون ولكن لم تنجح، سافاثون أعادت له ذكريات وحياة أولدرن سوف والآن هو خائف أن يعود لأولدرن.

:Variks



فاريكس المخلص هو كاتب فولن ومراقب سابق لـ Prison of Elders، إنه ينتمي إلى عشيرة الحكم ، وليس لديه ولاء لأي من أعضاء عشيرة الذئاب أو أي من الـ Kells، إنه واحد من القلائل الفولن الذين ظلوا مخلصين بعد ثورة عشيرة الذئب لملكة الريف مارا سوف ، حيث عمل كأحد مستشاريها، سابقا كان يبيع قطع فريد من الفولن للقاردينز، يستخدم فاريكس خادمًا معدلًا يسمى Warden لحراسة سجن الريف والتواصل مع القاردينز، هرب فاريكس لاحقًا من السجن بعد محادثة مع Fikrul المتعصب وحاول حشد الفولن في أن يكون القائد الجديد الذي يمثل عشيرة الحكم.

فشلت محاولته للحصول على منصب القائد، وانضم فاريكس لفترة وجيزة إلى Eramis و House of Salvation في قمر يوروبا، عندما اكتسبت إيراميس قوة الـ Stasis ، انشق فاريكس خوفًا من ارتباطها بالظلام الذي تسبب في الـ Whirlwind، تعاون فاريكس مع الفانقارد لتفكيك إمبراطورية إيراميس وإجلاء الإيلكسني الذين يشبهونه في التفكير إلى الإنضام لعشيرة الضوء ، مقابل عفو من الريف.

:Petra Venj

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



القائدة بيترا فينج هي محاربة أووكن في خدمة الملكة ماراسوف، كانت بيترا عضو سابق في جيش الأووكن ومن الحرس الملكي للأووكن، قضت بيترا سنوات في آخر مدينة على الأرض كمبعوثة للملكة، كانت تعمل بمثابة غضب الملكة منذ وفاة Sjur Eido، وتم تسميتها بالقائم بأعمال الوصي بعد اختفاء الملكة في معركة زحل، وأصبحت القائد الفعلي للأووكن في الريف ومدينة الأحلام، بيترا ساعدت القاردين في التخلص من أولدرن سوف والسكورن، وقادت القاردينز في فتح أسرار مدينة الأحلام وإنقاذ الأووكن المتواجدين هناك، بيترا لازالت تقاتل لعنة التيكن مع القارديز حتى عندما كانت لاتحصل على إجابات من ملكتها إلا إنها مخلصة لها، حتى بعد عودة مارا لمدينة الأحلام بيترا مستمرة في القتال.

:Mithrax Kell of Light



ميثراكس قائد إيليكسني الذي أسس عشيرة النور، شوهد لأول مرة يعمل عشيرة الـ Dusk في قمر تايتن، حيث حاول هو وطاقمه السيطرة على مفاعل الميثان لتعزيز إمدادات الإيثر.

بعد لقائه مع القاردين الذي أنقذ حياته في قمر تايتن، تخلى ميثراكس عن عشيرة الـ Dusk وبدأ كقائد لعشيرة النور، خلال العمل مع اثنين من القاردينز، قدم ميثراكس معلومات أساسية للمدينة الأخيرة لإحباط مهمة Zero Hour، تسببت أفعاله عن غير قصد في صعود الفولن إيراميس صانعة السفن كقائدة لعشيرة الـ Salvation.

في وقت لاحق طلبت أيكورا مساعدة من ميثراكس لإنهاء الليلة التي لانهاية لها في المدينة الأخيرة والتي صُنعت كفخ من قبل الفيكس، تم الكشف لاحقًا انه Sacred Splicer (لديه القدرة على إختراق شبكة الفيكس عن طريقة إعادة تركيز النور) بالتعاون مع الفانقارد تمكن القاردينز وميثراكس إختراق شبكة الفيكس وإنهاء هذه الليلة، وأصبحت عشيرة النور من حلفاء المدينة الأخيرة.

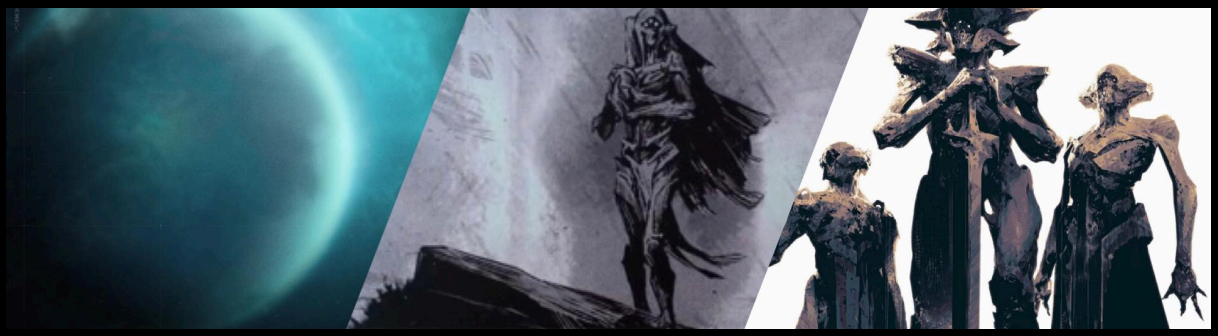
قصة سافاثون الملكة الساحرة

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



البدايات:

ولدت ساثونا على كوكب غازي ضخم اسمه الـ Fundment، كانت واحدة من الكائنات قصيرة العمر (الكريل) التي عالمها اصطدم بالفندمنت قبل ملايين السنين، حيث شكلت شظايا الكوكب قارات الفندمنت، كانت محكمة الـ Osmium إحدى هذه القارات، التي يحكمها ملك الأوزميوم وكانت ساثونا ابنته الثانية، والأخت الكبرى لـ Xi Ro والأخت الصغرى لـ Aurash، تم تعليم الأخوات الثلاث من قبل Taox، الأم العقيمة، الهايف البدائية المتحولة القادرة على إنجاب الأطفال ، مما سمح لهم أيضًا بالعيش لفترة أطول من خلال تناول "Mother-Jelly" في مرحلة البلوغ، الحياة القاسية أقنعت ساثونا في سن مبكر بأن تصبح أماً، ليس لأنها أرادت أطفالاً أو كانت تخشى الموت، ولكن لأنها أرادت أن تعيش طويلاً بما يكفي ليكون لها معنى في حياتها.



بحلول الوقت الذي بلغ فيه والدها عشر سنوات أساسية (الحد الأقصى لعمر الكريل)، اكتشف دودة ميتة على شواطئ محكمة الأوزميوم، والتي بدأ يعتني بها على أنها مألوفة له، وبدأ يهذي بـ Syzygy، كارثة متنبأ بها ستحدث قريبًا، بينما أخذت أوراش تحذيرات والدها بعين الاعتبار، إستنتجت تاوكس إلى أن الملك كان يفقد عقله خلال شيخوخته، وأنه لم يكن بإمكان أي من بناته حكم محكمة الأوزميوم بشكل صحيح وحمايتها من محكمة الهيليوم، مملكة منافسة، بينما أقرت تاوكس بأن ساثونا كانت مفكرة رائعة أشارت ايضا إلى أنها لا تستطيع القتال، في حالة يأس أرسلت تاوكس رسالة إلى حكام محكمة الهيليوم، الـ Helium Drinkers، قائلة إنها ستساعدهم في اغتيال الملك وبناته إذا قاموا بتنصيبها كوصي لهم، قبل الـ Helium Drinkers اقتراح تاوكس وهاجموا، مما أسفر عن مقتل الملك ولكنهم فشلوا في قتل بناته، في حالة الإرتباك تمكنت ساثونا من سرقة دودة والدها خلال هروبهم، عند الوصول إلى سفينة أوراش أقسمت الأخوات الثلاث قسم الدم للعودة والانتقام، حيث تعهدت ساثونا بأن تصبح أماً وتربي اتباعها على جثث الـ Helium Drinkers.

خلال العام التالي، أبحرت الأخوات الثلاث في محيطات الفندمنت، خلال هذا الوقت بدأت ساثونا تسمع دودة والدها تتحدث معها وتوجهها إلى الأعمال التي من شأنها إنقاذ الأخوات على مدار العام، أخيرًا عثرت الأخوات الثلاث على سفينة أطلقوا عليها اسم "الإبرة"، مبنية بتقنية عالية، لكن مات طاقمها بشكل فضيع بعد فقس بيضة من مخلوق لم يتمكنوا من التعرف عليه، أصرت زاي رو على أنهم يبيعون السفينة في Kaharn Atoll ، حيث تجتمع كائنات كوكوب الفندمنت، قائلة إن المزاد يمكن أن يجمع لهم ما يكفي من المال لتوظيف مرتزقة لمحاربة شاربي الهيليوم، لكن ساثونا أخبرت زاي رو أن السفينة لا قيمة لها، اقترحت أوراش بدلاً من ذلك إصلاح السفينة، لكن ساثونا التي حثتها الدودة وافقت مع أوراش وأقنعت زاي رو لإصلاح السفينة.

على مدار العامين التاليين، أصلحت الأختان الإبرة لكن بحلول هذه المرحلة، كانت الأختان تبلغان من العمر خمس سنوات، أثارت ساثونا مخاوفها من أنها قد تكبر قريبًا على أكل الـ Mother-Jelly، وأن الأخوات لن تتمكن من الوفاء بيمينهن، قالت أوراش إن الأخوات كان عليهما الغوص تحت محيطات الفندمنت والسفر إلى قلب الكوكب حيث يتواجد كيان مظلم، حذرت زاي رو من أن هذه هي الطريقة التي مات بها الطاقم، لكن ساثونا التي حثتها الدودة اتفقت مع أوراش، أخذت الأخوات الإبرة للأعماق، وصلوا أخيرًا

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

إلى نقطة يمكنهم فيها استخدام حساسات السفينة في المحيطات، لقد اكتشفوا رعبهم أن نبؤة Syzygy كانت حقيقية، وأن أقمار الفندمنت قد اصطفت بالفعل، عندها فقط، قابلهم الـ Leviathan وهو مخلوق من أحد الأساطير الذي يتحدثون عنه الكريل منذ فترة طويلة جدا، حذر الليفايثن الأخوات من أنهن بحاجة إلى العودة إلى الوراء وإلا فسوف يطلقن كارثة على الكون، قائلاً إنهن يواجهن خيارًا بين النور الذي يقدم الحياة وتطور الحضارة والظلام الذي يقدم العنف فقط، ومع ذلك لم يقدم الليفايثن أي أمل للأخوات لتجنب النبؤة، ثم كشفت ساثونا عن مساعدة الدودة لأخواتها وكيف حثتهم على النزول للأعماق، بعد ذلك رفضت الأخوات توسلات الليفايثن وأكملوا طريقهم لمركز قلب الكوكب.

عند وصولهم لقلب الكوكب، عثرت الأخوات الثلاث على الآلهة الدودية وهم

Akka the Worm Keeper

Eir the Keeper of Order

Ur the Ever-Hunger

Xol Will of the Thousands

Yul the Honest Worm

عرضت الآلهة على الأخوات الثلاث فرصة للكريل للهروب من الفندمنت وكذلك تحقيق الخلود، كل ما كان عليهم فعله هو أخذ يرقات الديدان فيها ككائنات تكافلية ونشرها بين الكريل، فرضت الديدان تحذيرًا مفاده أن الأخوات يجب ألا يتوقفن عن طبيعتهن، يجب أن تختبر زاي رو دائمًا قوتها، ويجب أن تكون ساثونا دائمًا ماكرة، ويجب على أوراش دائمًا محاولة فهم وتعلم العالم، قبلت الأخوات الاتفاقية وأصبحوا أول الهايف:

أخذت زاي رو تحول الـ Knight وأصبحت Xivu Arath

أخذت ساثونا تحول الأم وأصبحت Savathûn

أخذت أوراش تحول الملك وأصبحت ذكر Auryx the King of the Hive.



حملة الدمار:

عندما فرض أوركس وأخواته إنذارًا نهائيًا على من تبقى من الكريل لقبول الديدان أو الهلاك، حول أوريكس انتباهه إلى أقمار الفندمنت، حيث تواجد الـ Ammonites الذين تحالفوا مع الترافلر ومنحوا اللجوء إلى تاوكس، في البداية كان على استعداد للتفاوض معهم، لكن أخته سافاثون تحت ضغط من الديدان قتلت أوريكس كعقاب، ولكن بدلاً من الموت النهائي انتقلت روح أوريكس إلى الـ Ascendant Plane، أو عالم العرش، حيث عادت روحه حتى عاد إلى عالم البشر، بعد توبيخه قام أوريكس بتطهير ما تركه من تعاطف وحسن نية ليصبح طاغية لا يرحم، لقد حارب هو وأخواته وقتلوا بعضهم البعض بشكل منتظم بعد هزيمة الـ Ammonites، كجزء من عبادتهم للسيف المنطق ومحاولتهم أن يصبحوا أقوى شفرات في الكون، متجهين إلى عوالم عرشهم عند هزيمتهم، تحولت حربهم الانتقامية ضد تاوكس إلى حملة إبادة جماعية ، عندما قاموا بقتل الـ Ammonites والحضارات بين النجوم الأخرى لإطعام ديدانهم، عندما أنشأ أوريكس محكمة أوركس لدراسة منطق السيف، أُلهمت سافاثون لإنشاء محكمة خاصة بها والمعروفة باسم High Coven، بينما زيفو اراث قالت أن محكمتها ستكون متواجدة في أي مكان تتواجد فيه الحرب.



تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

خلال الحرب مع الـ Ecumene، أدرك أوريكس أن الآلة خدعته مع أخواته، كانت شهيتهم للديدان تتخطى قدرتهم على إطعام الموت، قام باللقاء مع أخواته في عالم عرشه، محاطين بخدمهم (بعضهم احتقرهم لإظهار الضعف) لقد يأسوا من معضلتهم، عرضت أخواته قوتهم لمساعدة أوركس في العثور على طريقة لإنقاذهم، قتلهم أوركس ثم استخدم هذه القوة لمواجهة الإله Akka دودة الأسرار.



أوريكس قتل Akka حتى يتمكن من سرقة قدرته على استدعاء الأعماق وإنشاء الـ Tablets of Ruin، والتي منحته القدرة على الاستيلاء، اكتمل تحوله وأصبح الآن Oryx The Taken King، خلال الحرب اللاحقة مع الـ Ecumene، أعاد أوريكس إحياء زيفو اراث من خلال عمل من أعمال الحرب، وأعاد سافاثون من خلال عمل من أعمال الخداع، ثم أصدر مرسومًا بنظام الجزية: كل هايف يقتل أعدائه، ويأخذ البعض لإطعام دودته ، وترسل الباقي إلى رؤسائها، سترسل الـ Thralls إلى الـ Acolytes، وسيقدم الـ Acolytes الجزية إلى الـ Kinghts أو الـ Wizards، وسوف يقوم الفرسان والسحرة بإعطاء الباقي إلى هايف الـ Ascendant، أولئك الذين قادوا جحافل المحاربين وحصلوا على الحق في دخول عوالم الـ Ascendant لآلهة الهايف، كل هذا العنف سيصل في النهاية إلى أوريكس و سافاثون و زيفو اراث، مما يسمح لديدانهم بالتغذي على العنف مع الاستمرار في استدعاء طبيعتهم الداخلية.



بعد الـ Golden Amputation، أعلن أوريكس لأخواته أن الهايف قد فتحت طريقها إلى حافة الأعماق، وأن الأعماق منحته جمهوراً شخصياً، عندما ذهب أوريكس إلى عالم عرشه للتواصل مع الأعماق، تآمرت سافاثون مع زيفو اراث لتتم محاصرته هناك وسرق ألواح الخراب الخاصة به وبقطع نظام الجزية المتدفق الخاص به، لكنهم لم ينجحوا في النهاية، وعند العودة، شن أوريكس حربًا على سافاثون وسمم الجزية الخاصة بها.

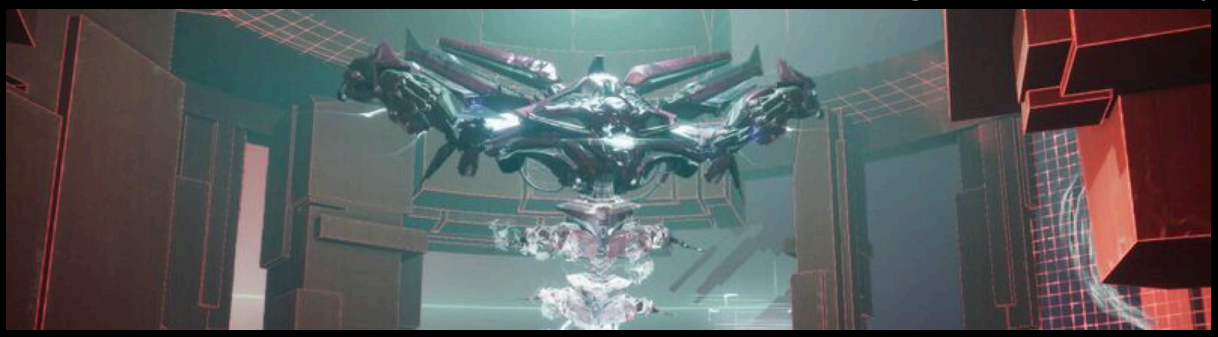
في أعقاب محاولة هذه الخيانة، علمت سافاثون بإحدى بنات أوريكس، Ir Anûk، وكانت غاضبة وسعيدة بتألقها.

أثناء توقف أوريكس عن دراسة الأعماق، خدعت سافاثون ابن أوريكس Crota لفتح بوابة داخل عالم عرش والده، مما سمح للفيكس بغزو العرش، هذا كان مسلياً لسافاثون، ابنتها Eir إلى الموقف، ونبهت أوريكس بدورها، بعد أن تعامل أوريكس مع الغزو، سافاثون أخبرت زيفو اراث أن عرش أوريكس قد تعرض للخطر وأظهرت لها مكان البوابة حتى تتمكن من قتله، فقد أدرك أوريكس أن عالم عرشه مهدد، لذا فقد نقله إلى الـ Dreadnaught العظيمة المصنوعة من بقايا جسد الإله Akka، وسرق من سافاثون مشرطها لصنعه.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



بعد أن واجه أوريكس Quria هايدرا من الفيكس خلال الغزو وأسرها للمرة الأخيرة وأصبحت من التيكن، قدم الهايدرا لسافاثون كهدية، على أمل أن تكون مسرورة بمحاكاة الهايدرا، عندما سألته عن الدليل الذي لديهم على أن ما يفعلونه كان صحيحًا، وأن ليس لها دليل على وجود الشكل النهائي، أجاب أوريكس ببساطة أن وجود الهايف كان دليلًا كافيًا في قناعتهم على العيش الأبدي وفقًا لمنطق السيف، بعد الحرب مع الـ Harmony، قررت سافاثون أن أسطولها سيدخل الثقب الأسود الذي يعيش حوله الـ Harmony، مدعية أنها ستصبح أقوى من أجله، بينما زيفو اراث تأخذ أسطولها بعيدًا عن أوريكس لأنها شعرت أنه يقيدها كثيرًا.

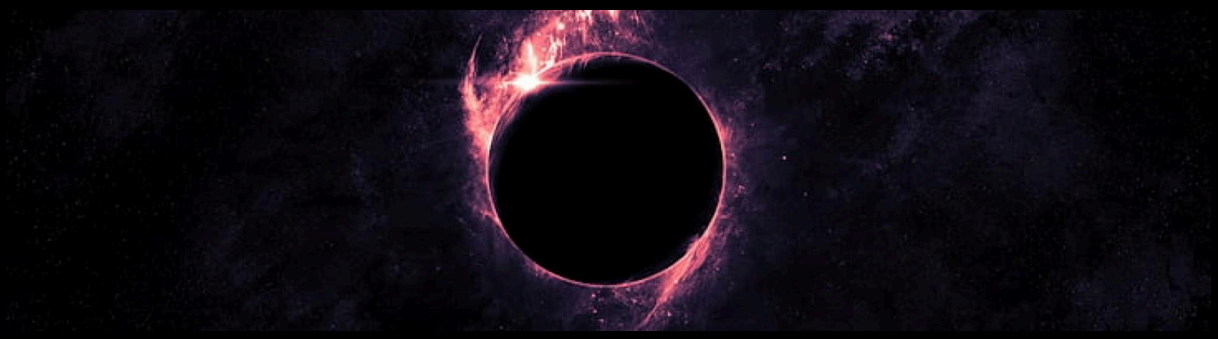


الخطة:

في نفس الوقت تقريبًا الذي تم فيه إنشاء نظام الجزية للهايف، سافاثون الغير راضية عن طريقة تغذية الدودة بدأت في مشروع يسمح لها بالهروب من المصيدة التي تغذي بها الديدان، للقيام بذلك حاولت زيادة معدل جمع الجزية من اتباعها من الهايف، من خلال وضع العديد من هايف الـ Ascendant في مدار حول ثقب أسود، عند القيام بذلك كانت تأمل أنه نظرًا لأن الوقت سيمر بشكل أبطأ بالنسبة للـ Ascendant نسبيا للكون الخارجي، فإن دودة الـ Ascendant ستدرك معدلًا متزايدًا من الجزية التي تنتجها اقل الهايف في مكان آخر من الكون، وبالتالي يتم إشباعها بدون زيادة حقيقية في نظام الجزية.

ومع ذلك لم تنجح هذه الخطة، حيث فهمت ديدان الـ Ascendant ما كان يحدث وزادت جوعهم، ونتيجة لذلك قررت سافاثون تجربة نهج آخر، حيث يقوم الهايف التابعين لها بتجميع الجزية في منطقة من الفضاء حيث يمر الوقت أسرع من بقية الكون، لقد خططت لاستخدام القوة والبصيرة التي تم الحصول عليها من خلال هذه الطريقة لإصلاح الطريقة التي اكتسبت بها الجزية من خلال منطق السيف، والانتقال من نظام يتم فيه الحصول على الجزية من خلال العنف إلى نظام يتم الحصول على الجزية من خلال فشل الكائنات الأخرى في فهم مخططاتها، سيعرف هذا النظام الجديد للحصول على الجزية بأسم "Imbaru"، لتحقيق ذلك قادت كروتا عن قصد للسماح للفيكس بدخول عالم عرش والده، من أجل إجبار الفيكس على إنشاء Quria Blade Transform، في وقت لاحق عندما اكتملت الحملة ضد الـ Harmony وأخذت سافاثون Quria كهدية، تركت سافاثون أشقائها وراءها ودخلت ثقب الـ Harmony الأسود، على أمل في تعزيز خططها ومنع عقل الفيكس الفاسد من الإبلاغ عن عملها إلى أوريكس، أثناء وجودها في الثقب الأسود، سافاثون علمت Quria بتسخير سحر الهايف وتطبيقه على حل المشكلات الحسابية، باستخدام هذا ، تعلمت Quria كيفية التنقل وهندسة التفرد ثم تنسيق المعلومات لسافاثون لفهمها، الآن أصبحت قادرة على فهم الأعمال الداخلية الفردية، وبدأت في المضي قدمًا في مخططها الكبير.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



أوضحت سافاثون تفاصيل خطتها إلى ثرال مرتبك، وفقًا لقاعدة الـ High Coven التي تنص على أن مخططات الساحرة يجب أن تكون غير مفهومة بالنسبة إلى الثرال، ثم سجلت محادثتها وقامت بتشفيرها بمساعدة Quria برسالة لقارئ المستقبل، ستبقى هذه الرسالة غير مقروءة لفترة زمنية لا حصر لها، حتى يعثر عليها القاردين مشفرة داخل عملة القليمر أثناء استكشاف مدينة الأحلام.

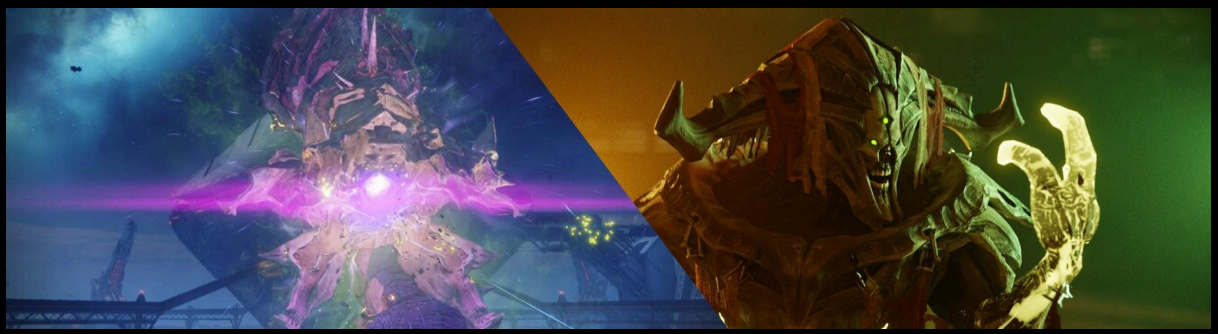
من الظلال:

بعد عامين من الموت النهائي لأوريكس في حرب التيكن، غزى نوع من الهايف غير معروف أركان العصر الذهبي المهجورة على قمر تايتن، بقيادة هايف أقوياء مثل Naktal، و Savathûn's Wrath، و Kudazad،وBinder of Savathûn ، و Vanbaluk، و Trusted of Savathûn، أدت عمليات المسح من الـ Ghosts للعديد من القطع الأثرية لنوع الهايف الجديد مرتبطة بسافاثون، الأكثر إزعاجًا على الإطلاق ، اختفى فريق من القاردينز أثناء التوغل في New Pacific Arcology ، في عملية Caliban ، واكتشفوا أن الهايف قد حولتها إلى بلورات تحتوي على المادة المظلمة، كان القصد من هذه البلورات تغذية طقوس استدعاء لها ، وكان محورها Shrieker بأسم "أغنية سافاثون" من الهايف، بمساعدة Praxic Warlock Taeko-3 ، حارب القاردين في أعماق علم الأركولوجيا ودمر البلورات والأغنية مما أدى إلى تعطيل طقوس الاستدعاء.



: Warmind

بعد إيقاظ وسقوط Nokris والإله Xol ، وجد القاردينز الهايف على سطح المريخ يرسلون رسائل إلى سافاثون، ويطلبون منها الخروج من الأعماق و "المطالبة بسلطتهم"، كما شوهد مبعوثي سافاثون يخرجون من بوابات الـ Ascendant في منطقة Hellas Basin.



: Forsaken

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

عندما اقتربت سافاثون من الحصول على سيطرة كاملة على التيكن، داخل الريف اكتسبت سافاثون حليفًا جديدًا وقويًا على شكل Riven ، آخر Ahamkara في النظام الشمسي، تم الاستيلاء عليها من قبل أوريكس خلال بداية الحرب التيكن والغزو الأول لمدينة الأحلام، على عكس معظم التيكن، احتفظت ريفن بإحساسها بالذات والإرادة الحرة، مع موت أوريكس وأصبح التيكن بدون قائد، تواصلت سافاثون مع التيكن وريفن داخل المدينة، مما أعطت الأهمكارا غرضًا جديدًا لخدمة الملكة الساحرة، من خلال ريفن، كانو التيكن على استعداد لإفساد الأووكن بالكامل وشن غزو للريف ، بإستخدام وكلاء مثل أولدرن سوف والسكورن، على الرغم من أن ريفن نجحت في فتح بوابة مدينة الأحلام، إلا أنها تركتها معرضة للخطر من قبل القاردينز الذين أرسلوا لقتلها، تمكن القاردينز بمساعدة حلفائهم الأووكن والـ Techeuns من قتل ريفن وتطهير جوهرها من التيكن، خدم موتها غرضًا لأن الأهمكارا تجاوز الموت ومنح أمنية واحدة أخيرة: لعن مدينة الأحلام بـ طاقة التيكن وتغيير قواعد الـ Ascendant الخاصة بها.



سواء كان من المفترض ضمناً أن سافاثون كانت متحالفة مع أختها أم لا، فقد اتخذت زيفو اراث تدابير للسيطرة على الهايف والتيكن داخل مدينة الأحلام، ظهرت الكيانات التي أقسمت على إلهة الحرب في الهايف وهي تسرق آثار الأووكن من المعرفة الخطرة، مع وجود مخلوقات التيكن القوية التي تدعمها، على الرغم من أن القاردينز وضعوا حداً لهذا المخطط، إلا أنه يثبت أن الشقيقتين الماكرات قد تقاسمتا تحالفًا مشتركًا على ما يبدو للاستيلاء على جيش شقيقهما التيكن لأنفسهما.

لتعزيز أهدافها والحفاظ على ميزتها، عهدت سافاثون إلى ابنتها Dûl Incaru The Eternal Return، لقيادة لعنة التيكن داخل مدينة الأحلام وإيجاد طريقة لغزو الـ Distributary، الأصل الحقيقي للأووكن، للوصول إلى حدود جديدة من القوة الإلهية، على الرغم من حصولها على دعم من هايف زيفو اراث والتيكن تحت قيادتها، دعت ماراسوف حلفاءها من القاردينز للرد على فساد التيكن، في طريقهم إلى وسط Eleusinia، عالم العرش الفاسد السابق لملكة الأووكن، حارب القاردينز مع Dûl Incaru وقتلوا ابنة الملكة الساحرة.



مع ذلك كان هذا الفشل الظاهر جزءًا من خطط سافاثون العظيمة لمدينة الأحلام، بعد موت إبنتها Dûl على يد القاردينز، عادت مدينة الأحلام إلى الحالة التي كانت عليها عندما تم فتحها لأول مرة من قبل القاردين، وتتقدم مرة أخرى لتعود فاسدة بالتيكن وتبلغ ذروة اللعنة في معركة أخرى بين Dûl Incaru والقاردينز، هذه الحلقة الزمنية الواضحة التي نسجتها Quria عقل فيكس تيكن وأدركتها بأمنية ريفن، كلاهما يعزز هدف سافاثون طويل المدى المتمثل في تكديس الجزية لنفسها من خلال اتباعها الذين يرتكبون أعمال عنف داخل مساحات بوقت متقطع أو متسع، كما يقدمون للقاردينز معضلة، يمكنهم إما الهجوم على Dûl Incaru مرارًا وتكرارًا واستعادة نفس سلسلة الأحداث، أو يمكنهم رفض القيام بذلك والسماح لـ Dûl Incaru بإكمال مهمتها للعثور على الـ Distributary.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



فخ الساحرة :

واجهت سافاثون في وقت لاحق منافسًا في محاولاتها لتقويض القارديز، وهو الإمبراطور السابق للكابال كالوس، خلال إحدى فتوحات الـ Shadows على حروب الهايف للأقمار وضعت سافاثون فخًا لهم للعثور على تاج الحزن ، وهو من بقايا هايف الـ Ascendant القديمة التي يُعتقد أنها تقلد قوة أوريكس لإجبار الإرادة، في الواقع كان جهاز مراقبة مخصصًا للملكة الساحرة للتجسس على كالوس من الـ Ascendant Realm ، على أمل في وضعه تحت سيطرتها عند ارتدائه.



بدلاً من أن يحدث ذلك كالوس جعل Gahlran أن يرتدي تاج الحزن في محاولة لقيادة الهايف، فقط لإثارة سحر سافاثون التي دفعت Gahlran إلى الجنون وأطلقت العنان للهايف داخل سفينة كالوس الليفايثن، ولكن لم يدم رعب Gahlran إلا لفترة قصيرة حيث قام كالوس بإخماده من قبل فريق مداهمة من القارديز بمساعدة سحر سافاثون واستعاد التاج لتطهيره.



ستستمر الملكة الساحرة في تعذيب كالوس من خلال التسلل إلى عقول المخلصين له، من خلال استخدام ما وصفه كالوس بأنه "لغة فيروسية"، كما أنها تركت رسائل داخل الـ Chronicon، وهي وثيقة طلبها كالوس كسجل لأفعاله وأعمال المخلصين له في الماضي والمستقبل.

Shadowkeep:

نقلت سافاثون إيريس مورن الى الـ Ascendant Realm تحدثت معها ولمحت لها عن سفينة الظلام المتواجدة تحت سطح القمر، وكانت تتدخل في سياسات الهايف الذين كانوا تحت حكم كروتا مؤخرا، عندما سعى ثلاثة أشقاء من الهايف من أبناء كروتا، Malkanth، وAkrazul ، وAzavath إلى التمرد على Hashladûn وأخواتها والعديد من الرتب العالية في الهايف، بينما كانت الساحرة Malkanth تؤدي طقوسًا لوضع جوهر Akrazul الفارس المشلول في جسد زميلتها الساحرة Azavath ، جاءت الخطة بنتائج عكسية، كان غضب أكرازول عظيماً لدرجة أنه أصبح جامحاً داخل جسد أزافاث مما دفعه إلى قتل مالكانث والاعتداء على الـ Hidden Swarm، نظرًا لأن جوهر مالكانث قد ترك جسدها في موتها، فقد همست سافاثون بجوهر أزافاث وأمرها بتولي عباءة الـ Deathsinger، من خلال وضع جوهرها في جسد مالكانث، ستصبح أزافاث Ir Airâm Deathsinger، مما

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

أسفر عن مقتل كل من أكرازول وبطل السرب Zulmak مع الـ Deathsong، استحوذت سافاثون على جوهر Zulmak لأنه مات من أجل أهدافها الخاصة، وناقشت جوهر مالكانث بدون جسد قبل موتها، أخبرت الملكة الساحرة مالكانث عن نبذها للآلهة والـ absolutes مثل الزمان والمكان والموت، عندما يتم كسرها جميعًا بسهولة اعتقادًا منه أن الواقع سيواجه نهاية كاملة ونهائية، قالت سافاثون إنها ترغب في ضمان ألا تتحقق هذه النهاية لأن جوهر مالكانث يتلاشى إلى لا شيء.

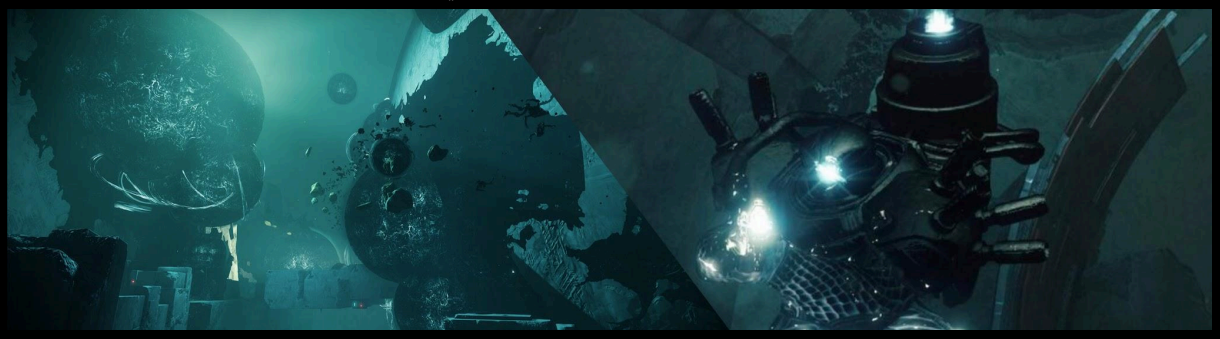


ثم تقوم الملكة الساحرة بالتواصل مع بنات كروتا كجزء من مخططاتها الكبرى، أبرمت صفقة معهم، ستعطيهم جوهر Zulmak ليتم إحياؤه كبطل دمية للأغراض الشائنة للبنات، وإعادة تشكيل الـ Choir وهي مجموعة أسطورية من القتلى من أجل أن تكون بقيادة Ir Airâm، في المقابل ستستثمر البنات في بناء الـ Scarlet Keep لجذب القارديز إلى القمر وتحديد الأحداث التي ستحدث، ومع ذلك فشلت البنات في إدراك أن هذه الصفقة كانت خدعة أخرى من سافاثون، الملكة الساحرة مدركة أنه حتى مع الـ Choir و Zulmak، فإن القارديز سيهلكون السرب، في الحقيقة أرادت سافاثون أن يتم بناء الـ Scarlet Keep كطعم لجذب القارديز حتى تنقرض سلالة أوريكس معتقدة أنها قد وصلت إلى مجراها.



توسيع نطاق وصولها :

بعد تنافسها مع كالوس والصراع على القمر، بدأت سافاثون خدعة جديدة لتعزيز خططها، سرعان ما وجدت الملكة الساحرة فرصة في مجموعة الفيكس الحاسوبية الضخمة الموجودة على Io، حيث سعت سافاثون إلى المعرفة لإبلاغ خططها وبيادقها لتنفيذها، ستكون الـ Array قادرة على تحقيق كليهما، لقد أرسلت Taken Blight كبيرة إلى الـ Array لإفسادها وإخضاعها لسيطرتها ولكن رد عليها الفيكس بالعنف، اكتشف الفانقارد زيادة هائلة في الطاقة تحت الهرم حيث توجد الـ Array وأرسلت فريق هجومي من القارديز للتحقيق، سرعان ما عثروا على الفيكس والتيكن بقيادة Baurisk مبعوث سافاثون، يتقاتلون بعضهم البعض من أجل السيطرة على الـ Array، أدرك القارديز أن الـ Taken Blight تشبه تلك الموجودة في مدينة الأحلام ، مما جعلهم يشتبهون في سافاثون باعتبارها الشخص الذي يقف وراء هجوم التيكن، إيريس مورن حذرت زافالا أن الملكة الساحرة لم تكن متهورة مثل شقيقها لأنها لن تخاطر بمواجهة مباشرة ، ويجب أن تكون المدينة مستعدة وحكيمة بما يكفي لتعرف متى ستلعب سافاثون دورها.



تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

حصار الظلام :

قبل وقت قصير من وصول سفن الظلام للنظام الشمسي، حاول نوكريس دخول عالم الـ Ascendant عن طريق الخداع، بدلاً من منطق السيف، هذا جذب انتباه عمته، لذلك جذبت سافاثون ابن أخيها إلى عالم عرشها وأبرمت صفقة معه، في خططها لتحدي سفن الظلام لاحظت قوته الاستحضارية، مع العلم أن سفن الظلام ستصل للنظام الشمسي، طلبت من نوكريس التدخل في أي من محاولاتهم للتواصل مع القاردين.

لمساعدة ابن أخيها، أمرت التيكن تحت قيادتها بمهاجمة Io تم اختيار القمر من قبل أول سفينة من الظلام للتواصل مع القاردين، واتخذت السفينة موقعها فوق الـ Cradle، حيث نمت شجرة الأجنحة الفضية في أعقاب رحيل الترافلر، غزت قوات سافاثون الموقع للتدخل في أي محاولات تواصل، عندما غزت السفن عطارد وتايتن والمريخ أيضًا، ظهرت عيون سافاثون متعددة في هذه المواقع، اعتقدت إيريس مورن أنها كانت طريقة تتجسس بها الملكة الساحرة على الكواكب المهاجمة ولا يمكن تدميرها إلا من قبل الـ Ruinous Effigy سلاح تم تقديمه للقاردين من الظلام من فرع الشجرة الأجنحة الفضية.



على الرغم من أن نوكريس كان قادرًا على تأخير محاولات القاردين للتواصل مع الظلام لأسابيع ، فقد قُتل في النهاية مما أنهى تدخل سافاثون.



جهود الملكة الساحرة لتخريب سفن الظلام لن تذهب دون إجابة، كانت فراخ الهايف التي أقسمت سابقًا لسافاثون وصفتها بالزندقة لأنها تآمرت ضد الظلام مع نوكريس المنفي وانشقت من صفوفها عندما غزا الأسطول الأسود النظام الشمسي، اختبئت سافاثون وذلك جعل محكمتها في الظلام.

هذا منح أختها زيفو اراث الفرصة لتوحيد الهايف في النظام الشمسي لقواتها وإطلاق فسادها الغاضب مع الـ Cryptoliths، رسلت زيفو أيضًا بطلها الـ High Celebrant لمطاردة الملكة الساحرة، وصارعت للسيطرة على الـ Hidden Swarm.



لم يعيق غياب سافاثون قواتها من التيكن، ولكنهم احتشدوا على قطعة جديدة من الترافلر في الـ EDZ، والتي كانت تنادي القاردين والغراب من خلال شكل صقر مجاور، خلال ذلك الوقت تدخلت الملكة الساحرة بصمت وعلى ما يبدو شاهدت القتال الذي أعقب

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

ذلك، احتفل الغراب والقاردين بفوزهما، أصيبت سافاثون بموجة مفاجئة من الحنين إلى الماضي، حيث تذكرت والدها وأخواتها وشقيقاتهم وماضيهم المشترك على الفندمنت.



ألقاب القادة المأجورين الذين أرسلتهم لمحاربة القاردين تحت قطعة من الترافلر

Akorith Light Drinker of Savathûn

Ishrasek Lightbinder of Savathûn

Korusk Lighteater of Savathûn

Tarusk Lightstealer of Savathûn

ربما كانت تحاول سرقة النور من الترافلر بطريقة ما.

ليلة لا نهاية لها:

عندما كانت المدينة الأخيرة محاطة بليلة لانهاية لها، قامت إيكورا راي وأوسايرس بالتواصل مع ميثراكس للحصول على المساعدة، استنتجوا معًا أن الفيكس هم الذين حاصرو المدينة في هذه محاكاة ، لكن الأمر استغرق أسابيع حتى اكتشف الـ Splicer أي عقل فيكس هو المسؤول المباشر، تزايدت المحاكاة مع حلول الأسبوع وجعلت الناس قلقين مما جعلهم يهاجمون لاجئي الإيليكسني الذين فروا إلى المدينة مع ميثراكس تحت حماية أيكورا، ازدادت الاضطرابات فقط عندما اكتشف ميثراكس أن سافاثون كانت وراء كل هذا طوال الوقت، وكشفت لاكشمي-2 هذه المعلومات للعامة، كان يعتقد أن الطريقة الوحيدة لإنهاء هذه الليلة هي تدمير Quria، لكن تدخل الفيكس النشط منعه من العثور عليها.



عند دخولهم إلى شبكة الفيكس، اكتشف القاردينز أنها تالفة ومليئة بكل من الفيكس والتيكن، ظهرت رسائل غريبة للقاردينز، كانت سافاثون على ما يبدو تراقب كل هذا عن كثب وتتجول في المدينة متخفية، كانت تتغذى على جهل الناس وسذاجتهم، لكنها كانت ترى نفسها وهي تبحث عن رفقتهم مما يثير قلقها، وبينما كانت تشاهد انهيار الليلة، كانت دودتها تعذبها أكثر وهي جائعة حتى وسط مثل هذا الخدعة الواسعة لتتغذى عليها، رفعت عينيها إلى الترافلر الذي ينتظرها فوق رأسها.



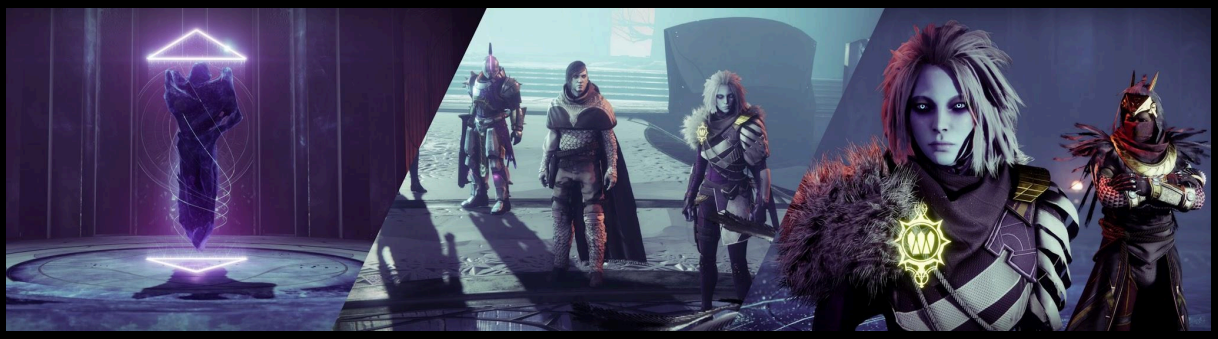
تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

بعد ذلك حدث لم يكن لسافاثون أن تتوقعه، وهو أن القاردينز نجحوا في إنهاء الليلة التي لا نهاية لها فوق المدينة الأخيرة بعد تدمير Quria، أدى فقدان Quria إلى زعزعة سيطرتها على التيكن وخفف التهديد المباشر للمدينة الأخيرة، مع ذلك فإن الاضطرابات التي سببتها وجود عشيرة النور في المدينة الأخيرة وصلت إلى ذروتها عندما تآمرت لاكشمي -2 مع الفصائل الأخرى لطرد الإيليكسني، حاولت لاكشمي التأثير في القاردينز على وجهة نظرها، لكن تم رفضها مما دفعها لمحاولة استخدام بوابة الفيكس لإجبار الإيليكسني على الخروج من المدينة الأخيرة، على ما يبدو بمساعدة أوسايرس، لسوء حظ لاكشمي لم تكن قادرة على التحكم في بوابة الفيكس، مما أدى إلى قيام الفيكس بهجوم مباشر على المدينة الأخيرة، هدد الصراع الذي أعقب ذلك بخسائر لعشيرة النور وأدى إلى موت لاكشمي، لحسن الحظ تمكن القاردينز من إغلاق البوابة وإنقاذ الإيليكسني وتدمير الفيكس، الغريب أن أوسايرس اختفى خلال هذه الفوضى، مما دفع الكثيرين في التاور للاشتباه به في تورطه في هجوم الفيكس.



حكاية الملكتين:

خلال تعقب أوسايرس إلى الريف، دخل القاردين مع ساينت-14 والغراب إلى مدينة الأحلام ووجدوا أوسايرس يتحدث مع ماراسوف بنفسها، حاول حاملي النور الثلاثة إقناع "أوسايرس بالعودة، لكن بدلاً من ذلك تراجع أوسايرس وتحول إلى الملكة الساحرة سافاثون وكشفت أن أوسايرس الذي كانوا يعرفونه كان في الواقع سافاثون نفسها منذ فترة، مما أثار رعبهم التام، خلال تحولها جاءت ماراسوف بينهما وحبست الملكة الساحرة في بلورة كبيرة كسجن لها، رداً على طلبات ساينت-14 للحصول على إجابات، كشفت سافاثون أنها أخذت نموذج جسد أوسايرس للإختباء من شقيقتها زيفو اراث، التي تطاردها الآن نيابة عن كيان من الظلام، لإنقاذ نفسها وافقت سافاثون على صفقة مع ماراسوف، في مقابل استئصال الدودة التي بداخلها ستطلق سافاثون سراح أوسايرس مرة أخرى إلى القاردينز، حذرين من ملكة الأكاذيب الشائنة ولكن يائسون لإنقاذ صديقهم، اتفق ساينت-14 والقاردين على مساعدة ماراسوف في صفقتها، حيث ترغب ملكة الأووكن في إنقاذ شعبها المفقود في الـ Ascendant Plane.



لمساعدة ماراسوف في التخلص من دودة سافاثون ومنع زيفو اراث من إفساد الواقع بالكامل من خلال مسارات متداخلة الأبعاد، ستحتاج الـ Techeuns المفقودين، تحالفت ماراسوف بكامل الأووكن مع المدينة الأخيرة، مما يجعل القاردينز يجتازون الـ Ascendant Plane وتحرير الـ Techeuns، أثناء قيامهم بذلك، تظل سافاثون نفسها مقيدة بالبلورة ولكنها تطلب مقابلة القاردين وجهًا لوجه.



تعيين القاردين وتخصيص الشخصية

بحذر وافق القاردين على مقابلة الملكة الساحرة، التي قالت إن "الأسف" الوحيد الذي تتحمله هو المدة التي استغرقتها للقاء القاردين، علاوة على ذلك صرحت أنها ظلت لبعض الوقت "تساعد" القاردين خلال فترة عملها قبل أن تتظاهر بشخصية أوسايرس، "تحميهم" من الأسطول الأسود، ووجهت الغراب إلى المدينة الأخيرة ليتم العفو عنه، منعت زافالا من بدأ الحرب مع الإمبراطورة كاياتل، وجلبت تحالف عشيرة النور إلى المدينة الأخيرة وحتى لفضح مؤامرة لاكشمي، حتى أنها ذكرت أنها أنقذت أوسايرس من زيفو اراث عندما إنفجر القوست الخاص به وأصبح بدون نور، من هناك تقول سافاثون إنه في حين أنهم قد لا يتفقون مع أساليبها، فإنها تذكر أنها ليست شريرة وأن القاردين ليس بطل ولكن كلاهما "Paracasul".



على الرغم من اهتزازهم بهذه الحقيقة، واصل القاردينز خطتهم للعثور على الـ Techeuns لماراسوف، التي تعتقد أنه بمجرد إزالة الدودة من سافاثون، لن يكون لديها المزيد من الأكاذيب للإختباء وراءها وستكون معرضة للخطر بدون تراجعها لعالم عرشها مما يسمح لماراسوف بالإنهاء عليها، مع ذلك فإن ايكورا راي والقاردينز على وجه الخصوص مرتابون بشكل لا يصدق، أكثر من ذلك حيث كشف الغراب أنه خلال فترة انتحالها في جسد أوسايرس قام الغراب بجمع Ghosts ميتة من مجموعة السبايدر، لأي غرض ؟ لا أحد يستطيع أن يقول في ذلك الوقت.

لاحقًا عقدت سافاثون لقاءً آخر مع القاردين موضحة أنهما لا يستطيعان إيقاف ما لا مفر منه، وأن كل ما تحدثت عنه تجاه الغراب خلال فترة انتحالها على أنها أوسايرس كانت كلمات التشجيع والثقة التي قدمتها صادقة، سافاثون رغبت بالتحدث مع الغراب لتوضيح السبب وراء الأشياء التي قامت بها، مشيرة إلى أنه حتى يفعل ذلك سيظل عرضة لـ "الوعود الكاذبة" من "المتبرع المفترض"، على الرغم من هذه الرغبة رفضت كل من أيكورا وماراسوف بالسماح للغراب بلقاء مع سافاثون، معتقدين أنه سيكون عرضة لأكاذيبها وخداعها، وهذا الأمر الذي يثير غضب الغراب.



بعد أسبوع عقدت سافاثون لقاءً آخر مع القاردين وسألته ماذا سيفعل بأسلحته ضد كيان عظيم ومظلم، كيان أقوى من سافاثون، بعد ذلك الغراب نجح في الوصول إلى سافاثون وطلب منها أن تعطيه الحقيقة، قالت له أنها كانت عطوفة معه لأنها تريد ذلك لأن الحقيقة مؤلمة، سافاثون قالت إن كنت تريد الحقيقة اقترب وضع يدك على البلورة، فعل الغراب ذلك وبدأ بإسترجاع ذكريات أولدرن سوف، ذهب الغراب بعد ذلك وتحدثت مع القاردين، أكدت على ماقالت من قبل بأنه "لايمكنه منع ما لا مفر منه" وأن الغراب كان سيكتشف الحقيقة بطريقة أو بأخرى، ومن الأفضل أن تأتي من صديق بدلًا من شخص ما بنوايا سيئة ويلوث الحقيقة عن طريقة موته حتى يجعله ينقلب ضد المدينة الأخيرة والترافلر، ولكنها لن تفعل شيئا كهذا ابداً، فهي ترى الكثير من نفسها فيه.

تعيين القاردين وتخصيص الشخصية



بعد أسبوع طلبت سافاثون لقاء أخير مع القاردين، قالت بأنها تعلم عن إنجازات القاردينز الأخيرة في إنقاذ سحرة الأووكن، وتعلم عن الفوضى الذي سببها القاردين لزيفو اراث في الـ Ascendant Plane، فهي سعيدة لأنها السبب في جلب التحالف بين الريف والمدينة الأخيرة، بينما ماراسوف لاترى الأمر بهذه الطريقة فهي غاضبة جدا من سافاثون، هذا اخر لقاء حتى يوم الطقوس، سافاثون تنتظر حتى تكتمل المحاذاة الكونية لتبدأ طقوس إستخراج دودتها وذلك سيستغرق وقتًا، بينما القاردينز يتصدون لهجوم زيفو اراث على سافاثون.