

# Prüfungen von Osiris



Um die Prüfungen von Osiris starten zu können müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Erwerb eines Prüfungstickets bei Bruder Vance im Riff
- Mindestens ein Lichtlevel von 331, wobei bei den aktiven Levelvorteilen ein Lichtlevel von 370 empfohlen wird.
- Der Einsatztrupp muss aus drei Spielern bestehen. In diesem Modus gibt es kein Match Making

Nach dem Erwerb des Tickets können bis zu drei Buffs auf das Ticket angewendet werden, die jeweils 3 Passiermünzen kosten. Die Passiermünzen gibt es als Belohnung in jedem anderen PvP Modus. Die Buffs können nach Betreten der Prüfungen nicht mehr aktiviert werden.



#### Gnade von Osiris:

Die erste Niederlage wird gestrichen als ob sie nie stattgefunden hat



#### Gefallen von Osiris:

Das Ticket startet mit einem Sieg



#### Gunst von Osiris:

Der erste Sieg gibt zwei Punkte für Sieg auf dem Ticket

Auf dem Ticket gibt es 9 gelbe Felder für die Siege und 3 rote Felder für die Niederlagen. Das Ticket ist abgeschlossen, wenn entweder 9 Siege oder 3 Niederlagen auf dem Ticket verbucht sind. Jederzeit kann ein Ticket abgegeben und durch ein neues Ticket ersetzt werden.

Alle Bedingungen erfüllt, dann noch die Beutezüge von Bruder Vance ins Gepäck, zu dritt ab in den Orbit und aus den Schmelztiegelmodi die Prüfungen mit dem gelben Augensymbol starten. Bis zum dienstags Reset ist es immer die gleiche PvP Karte in Orisis. Jede Woche wechselt es auf eine andere Karte.

Nun liegt es an euch, das gegnerische Team zu eliminieren. Falls ein Spieler von euch stirbt, kann er wiederbelebt werden. Ist das gegnerische Team ausgelöscht, erhaltet ihr einen Rundenpunkt. Wenn das gegnerische Team nicht innerhalb von 90 Sekunden vernichtet werden kann, beginnt die Extrazeit von 30 Sekunden. Dann erscheint eine Zone in der Mitte der Karte, die eingenommen werden muss. Das Team, das als erster die Zone unter Kontrolle bekommt oder nach Ablauf der 30 Sekunden am nächsten an der Zone dran ist, gewinnt die Runde. In der dritten Runde erscheint eine Kiste mit schwerer Munition, die sich meist in der Mitte der Karte befindet und damit an einer anderen Position als im normalen Schmelztiegel.

Sobald ein Team zuerst 5 Runden gewinnt, ist das Match beendet und das Siegerteam erhält einen gelben Siegpunkt auf dem Ticket. Das andere Team erhält die Niederlage als roten Punkt auf dem Ticket. Nach

Abshluß eines Matches können alle Spieler, egal ob Sieger oder Verlierer, einen Loot bekommen.



Auch wenn die ersten Matches noch leicht erscheinen, mit jedem Sieg auf dem Ticket wird es schwerer, denn dann tretet ihr gegen andere Teams an, die genauso viele Siege auf ihrem Ticket haben so dass ihr am Ende gegen Spieler kämpft, die ebenfalls 8 Siege auf ihrem Ticket haben.



Wenn ihr es schafft, 9 Siege und keine Niederlage ( mit allen aktiven Buffs können das auch 7 Siege und 1 Niederlage sein) auf dem Ticket zu erreichen, habt ihr die Prüfungen makellos abgeschlossen und könnt den Leuchtturm auf dem Merkur betreten. Dort wartet eine goldene Truhe auf euch, aus welcher ihr die Meisterwaffen von Osiris entnehmt.



Mit einem makellos abgeschlossenem Ticket könnt ihr noch weiter spielen. Ab jetzt habt ihr bei Abschluß eines Matches die Chance, ein besonderes Emblem zu bekommen.

-  Das Skarabäen-Herz ( seit Jahr 1)
-  Wachsamer Schüler ( seit Jahr 2)

Wie auch beim Eisenbanner gibt es in Orisis eigene Rüstungen und Waffen.

Derzeit ist es beim Titan die Skarabäus-Wache, beim Warlock die Kobra-Wache und beim Jäger die Löwenwacht Rüstungen.





Mehr Information zu den Prüfungen von Osiris:

<https://www.bungie.net/de/Help/Article/13683>