

**Click to verify**























## Amanecer naciente 2/5

Skip to content La reciente cadena de misiones de Destiny 2, Nascent Dawn, no da muchas pistas, así que estamos aquí para ayudarte a completarla. Teniendo lugar en el transcurso de cinco semanas, la reciente cadena de misiones agregadas en destino 2 La expansión Warmind ha dejado a muchos jugadores rascándose la cabeza al intentar completarla. La cadena de misiones en cuestión es la de cinco partes, amanecer naciente, que no hace todo lo posible para que sea más fácil averiguar cuáles son los pasos que debe seguir para completar estas misiones. No teman, guardianes, porque les mostraremos como completar todos los pasos y reclama tus recompensas brillantes. Indice Antes de comenzar con estas misiones, sépa que se reiniciarán cada semana y solo se puede completar un paso durante ese período. La Braya dará cada nueva parte de la misión, y ocasionalmente requerirá recompensas obtenidas de la misión de la semana anterior. Si accidentalmente rompes un arma que necesitas para la misión, Ana se la puede comprar de nuevo. Amanecer naciente 1/5 Tu primera misión de Nascent Dawn te envía a realizar varias actividades y tareas en Marte, y no debería ser un problema para la mayoría de los jugadores. Aquí están todos los objetivos que necesitas completar: Te puede interesar Impacto de Genshin: Ubicaciones de Cor Lapis y rutas agrícolas Completa tres misiones de patrulla en Marte. Supera un sector perdido en Marte Reuna y combina cuatro tallos resonantes en una frecuencia de anulación para ubicar el nodo durmiente Sube la memoria y denuncia a Ana Bray Amanecer naciente 2/5 La primera parte de esta etapa de Nascent Dawn requerirá que consigas asesinatos con jabalina en eventos públicos o protocolos de escalada. El segundo paso, completar la aventura heroica, solo se puede realizar después de haber completado todas las demás aventuras en Marte. De lo contrario, completa estos cuatro objetivos para obtener el rifle Scout Braytech RWP MK II. Consigue 25 muertes con jabalina. Completa la aventura heroica de potencial psíquico Abra el nodo durmiente en el sector perdido subterráneo de Ma'adim Sube la memoria y denuncia a Ana Bray Amanecer naciente 3/5 Este es otro conjunto bastante simple de objetivos. Para los Protocolos de escalamiento, no importa si haces el mismo nivel o cualquier variación de ellos, siempre que hagas lo suficiente. Supere todos ellos para adquirir la versión Masterwork del Braytech RWP MK II Scout Rifle. Completa diez niveles del protocolo de escalada. Completa tres Strikes Abre el nodo durmiente en Olympus Descent Sube la memoria y vuelve a Ana Bray Amanecer naciente 4/5 Con suerte, aún no has destruido ese nuevo rifle porque lo necesitarás para completar las dos primeras partes de esta misión. De lo contrario, es lo de siempre con un rifle explorador exótico Polaris Lance esperándote al final. Consigue cinco muertes múltiples de precisión con el rifle Scout Braytech RWP MK II sin recargar Usa el rifle Scout Braytech RWP MK II para obtener 25 muertes estándar. Supera la misión Fury en Io Abre el nodo durmiente en Rasputin Sube el reducto y, lo adivinaste, vuelve a Ana Amanecer naciente 5/5 Su última paso no es nada especial, y la parte más difícil probablemente sea la muerte múltiple de Javelin. Consigue 15 muertes múltiples con la jabalina. Termina tres partidas JcJ Completa la misión Nascent Dawn en Marte para interrumpir el rito Hive Abra un nodo durmiente más en Altion Dynamo Sube tu último reducto y obtén tus últimas recompensas de Ana Bray: Polaris Lance Catalyst, [Haz clic para puntar esta entrada] Gang Beasts: Guía de controles para Xbox, PlayStation y PCSi quiere conocer otros artículos parecidos a Nascent Dawn 1/5 - Como completar todos los pasos en Destiny 2 Quest puedes visitar la categoría Braya. Las armas más especiales de Destiny 2 son las que se conocen como armas excepcionales (popularmente llamadas exóticas) y algunas de ellas te costarán especial esfuerzo obtenidas para tu colección y disfrute en el juego de lujo. Desde Vandal completa una guía de trucos y consejos de Destiny 2 que te dirá cómo conseguir las armas más especiales de Destiny 2. Una vez que las obtengas, te darás cuenta de que su estabilidad se aumenta al combinarlas y su duración se incrementa. A continuación te diremos paso a paso qué necesitas para conseguirlo. Completa la campaña de El Estrecho de Destiny 2. Una vez hecho esto, Ana Bray te dará en tu inventario dos aventuras excepcionales, siendo la que nos interesa para conseguir la Lanza Polaris la llamada Amanecer Naciente, que se divide en 5 partes distintas. Amanecer Naciente 1/5 Te tocará completar estas 5 partes que pueden ser un tanto tediosas (en su momento para realizar cada parte se debía esperar una semana de tiempo real, pero ahora puede hacerse todo del tirón sin esperas). En este comienzo de Amanecer Naciente se te encargarán tres objetivos distintos: Completa 3 patrullas Completa 1 Sector Perdido. Desactiva 1 nodo de sueño. Los nodos de sueño están repartidos por Marte y tienen un aspecto piramidal. Para poder desactivar este inicial primeramente necesitarás poseer cuatro Tallos de Resonancia, los cuales se consiguen realizando eventos públicos o patrullas. Al tener cuatro de estos tallos podrás unirlos para formar una frecuencia de anulación. Con esta frecuencia en tu poder, tan solo te hace falta charlar un vistazo a un descriptivo en el inventario para saber en qué ubicación se encuentra el nodo del sueño (por ejemplo, en Dinamo-Observación-Puerta). Cuando descubras dónde está, vete a dicho lugar e interactúa con él (te ayudará a encontrarlo que emite el objeto). Amanecer Naciente 2/5 Habiendo hecho lo anterior, Amanecer Naciente 3/5 Vamos con el Polaris Lance. Completa la operación heroica Potencial Sónico. Desactiva 1 nodo de sueño. Para las bajas se recomiendan las formas de hacerlo; por un lado puedes activar un protocolo y utilizar un código de la artillería de Rasputin para obtener una jabalina o realizar de forma gratuita el evento del satélite de guerra en el que te pueden tocar jabalinas como recompensa. Respecto al nodo del sueño, esta vez no te preocupes por crear una frecuencia de anulación, ya que al partir de aquí se te revelará la posición de los mismos sin necesidad de este objeto. Así que búsquelo donde se te indique y listo. Al terminar el paso Ana te recompensará con la Braytech RWP MK, II lo que es lo mismo, la Lanza Polaris en su versión de leyenda. Amanecer Naciente 3/5 Vamos con los objetivos del tercer paso de aventura: Completa 10 oleadas de protocolo de aumento (te vale con completar el nivel 1, hasta diez veces si no, no quieras complicarte la vida).Completa 3 Asaltos de Vanguardia. Desactiva 1 nodo de sueño. Al finalizar con éxito estas tareas Ana te dará de nuevo la Braytech RWP MK. II pero en su versión de obra maestra. Amanecer Naciente 4/5 Esto no ha cambiado. Una vez hecha esta misión te dará en tu inventario dos aventuras excepcionales, siendo la que nos interesa para conseguir la Lanza Polaris la llamada Amanecer Naciente, que se divide en 5 partes distintas. Amanecer Naciente 1/5 Te tocará completar estas 5 partes que pueden ser un tanto tediosas (en su momento para realizar cada parte se debía esperar una semana de tiempo real, pero ahora puede hacerse todo del tirón sin esperas). En este comienzo de Amanecer Naciente se te encargarán tres objetivos distintos: Completa 3 patrullas Completa 1 Sector Perdido. Desactiva 1 nodo de sueño. Los nodos de sueño están repartidos por Marte y tienen un aspecto piramidal. Para poder desactivar este inicial primeramente necesitarás poseer cuatro Tallos de Resonancia, los cuales se consiguen realizando eventos públicos o patrullas. Al tener cuatro de estos tallos podrás unirlos para formar una frecuencia de anulación. Con esta frecuencia en tu poder, tan solo te hace falta charlar un vistazo a un descriptivo en el inventario para saber en qué ubicación se encuentra el nodo del sueño (por ejemplo, en Dinamo-Observación-Puerta). Cuando descubras dónde está, vete a dicho lugar e interactúa con él (te ayudará a encontrarlo que emite el objeto). Amanecer Naciente 2/5 Habiendo hecho lo anterior, Amanecer Naciente 3/5 Vamos con el Polaris Lance. Completa la operación heroica Potencial Sónico. Desactiva 1 nodo de sueño. Para las bajas se recomiendan las formas de hacerlo; por un lado puedes activar un protocolo y utilizar un código de la artillería de Rasputin para obtener una jabalina o realizar de forma gratuita el evento del satélite de guerra en el que te pueden tocar jabalinas como recompensa. Respecto al nodo del sueño, esta vez no te preocupes por crear una frecuencia de anulación, ya que al partir de aquí se te revelará la posición de los mismos sin necesidad de este objeto. Así que búsquelo donde se te indique y listo. Al terminar el paso Ana te recompensará con la Braytech RWP MK, II lo que es lo mismo, la Lanza Polaris en su versión de leyenda. Amanecer Naciente 3/5 Vamos con los objetivos del tercer paso de aventura: Completa 10 oleadas de protocolo de aumento (te vale con completar el nivel 1, hasta diez veces si no, no quieras complicarte la vida).Completa 3 Asaltos de Vanguardia. Desactiva 1 nodo de sueño. Al finalizar con éxito estas tareas Ana te dará de nuevo la Braytech RWP MK. II pero en su versión de obra maestra. Amanecer Naciente 4/5 Esto no ha cambiado. Si quieres conseguir el catalizador de la Lanza Polaris te quedará un último paso de aventura. Atento a los objetivos: Haz 15 bajas múltiples con jabalina (puedes hacer lo mismo que con el paso 2 de la aventura). Realiza 3 partidas de Crisol (sin importar modalidad ni resultado).Completa la misión Amanecer Naciente 5/5 Esto no ha cambiado. Una vez hecho esto obtendrás tu catalizador para la Lanza Polaris y aquí ya no querrás más por hacer. Ten en cuenta que si repites tanto la aventura con otro personaje en este quinto paso no obtendrás el catalizador como recompensa, sino que recibirás 15 niveles de mejora. Características de Lanza Polaris "He olvidado tanto de mi pasado, mi familia. Pero cuando sostengo este fusil, todo vuelve a estar bien. Me siento..." (Ana Bray) Tipo de arma: Fusil de explorador. Tipo de daño: Energético (solar)Ventajas: Quinto Premio. Los impactos de precisión devuelven munición al cargador. Lograr 4 impactos de precisión cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un proyectil de explosión solar tardía en el siguiente disparo. Momento zen. Al causar daño con esta arma, su estabilidad aumentará. Poder: 818. Disparos por minuto: 150. Cargador: 15. Recuerda que puedes activar a potenciar y mejorar un arma exótica infundiéndole armas de un nivel de Poder superior que no necesites, a cambio de impactos cobra un pro