

Klątwa Czarnych Rycerzy

Powrót Dragana

Oficjalny przewodnik – część 1.



Szybki przegląd

Wymagania poziomowe	P1 Przeklęte perły	P2 Perły zaklęte żywiołem	P3 Krucze perły	łączy postęp
20 – 55	820	3.380	6.300	10.500
56 – 99	3.200	6.300	7.500	17.000
100	7.890	19.698	48.720	76.308
100 + 5.000 punktów osiągnięć	12.548	40.268	96.800	149.616

Podsumowanie

Dragan powraca i znów snuje intrygi !

Wydaje się, że znów realizuje swoje nikczemne plany, być może budując armię bezmyślnych opętanych niewolników... Ale jedno jest pewne, gromadzi coraz więcej silnych wojowników. Co on planuje? Musisz go znaleźć i powstrzymać!

Plany Przeklętego Dragana!

Udaj się do Kingshill i znajdź wejście do **Zamku Kruczykrzyk**, przejdź przez portal, aby rozpocząć wydarzenie i staw czoła hordom Dragana Przeklętego! Nie ma opłaty za wstęp (z wyjątkiem poziomu rozlewu krwi).



Po drugiej stronie portalu, spotkasz dwóch NPC – **Podejrzanego Janka**, handlarza wydarzenia, sprzedającego różne przydatne przedmioty do ukończenia przygody związanej z wydarzeniem (więcej informacji o nim poniżej) oraz **Janusza Lisa**, opiekuna zadań, który przydzieli nam zadanie „**Zamknięte**”, po którego wykonaniu otrzymamy zadania, umożliwiające odblokowanie nocą wszystkich czterech dodatkowych lochów wydarzenia: Mroczne Pastwiska, Siarkowe Pustkowia, Stanowisko Wykopalisk Dragana i Nocny Lodowy Las.

Następująca misja „**Przygotowanie na nieznane**” odblokowuje nowy loch **Wielkiej Sali**, który niesie ze sobą wiele niespodzianek. Zbieraj **Przeklęte Perły** z potworów lub amfor w Zamku Kruczykrzyk, **Perły zaklęte żywiołem** z czterech dodatkowych lochów w Zamku Kruczykrzyk i dwóch sekretnych oraz **Krucze Perły** za pokonanie Dragana i Upiornej Czarnej Wdowy po drodze i wypełniaj pasek postępu.

Zamek Kruczykrzyk



Zbieraj **przeklęte perły** z tej mapy, aby ukończyć pierwszy pasek postępu.

Drop przeklętych pereł ze względu na poziom trudności:

Trudność	Normalny	Bolesny	Dręczący	Śmiertelny	Zagłada	Bezlitosny	Rozlew krwi
Postęp	2/3	2/3	3/4	4/5	6/8	8/12	16/18

Znajdziesz tu również wejścia do czterech dodatkowych lochów w Zamku Kruczykrzyk, na Plac Boju Czarnych Rycerzy, a także jedno wejście, które prowadzi do samego Dragana (Azyl Dragana), po interakcji z Kociołkiem Ofiarnym (na górze mapy) i Wielkiej Sali.



Jak odblokować dodatkowe lochy?

Po wejściu do Zamku Kruczykrzyk udaj się do Janusza Lisa i rozpocznij zadanie „Zamknięte”. Poprosi Cię on w nim o poszukiwanie i odnalezienie portalu do Mrocznych Pastwisk, Siarkowego Pustkowie, Stanowiska Wykopalisk Dragana i Nocnego Lodowego Lasu – okaże się, że każdy portal jest teraz zamknięty. Wróć do Janusza Lisa i odbierz cztery nowe zadania: „Płomień Pyrrgamora”, „Jad Selganora”, „Piorun Korwina” i „Lód Varrysa”. W każdym z nich musisz znaleźć posąg w zamku (będą one zaznaczone na mapie) i kliknąć go, aby wejść z nim w interakcję. **Każdy posąg wymaga użycia jednej Wzmocnionej Przeklętej Perły**, dlatego zaleca się wykonanie tego zadania w grupie złożonej co najmniej z 4 osób – w ten sposób każda osoba kliknie tylko na jeden posąg i użyje tylko jednej wzmocnionej przeklętej perły. Po kliknięciu posągu będziesz musiał pokonać wszystkich odpowiadających zadaniu wrogów, aby ukazać się ich przywódca. Po pokonaniu go portal zostanie otwarty i będziesz mógł porozmawiać z Lisim Agentem w pobliżu portalu, aby zakończyć zadanie.

Każdy odblokowany obszar Zamku Kruczykrzyk zawiera zestaw **skrzyń z relikwiami**. Pod koniec każdego zadania przyjmowanego u agentów 001-004: „**Pałaca sprawa**”, „**Zatruta krew**”, „**Porażająca niespodzianka**” i „**Lodowy pierwiastek**” można otworzyć skrzynię z relikwiami z tego obszaru, z czego trzy skrzynki są nagrodami z wykonywania trzech misji danego rodzaju, natomiast czwarta skrzynka jest nagrodą z misji powtarzalnych. Skrzynie te mogą zawierać różne nagrody, takie jak członkostwo premium na 7 dni, mroczne monety, poślaczane koniczynki, drakeny, runy, kamienie szlachetne lub unikalne przedmioty.

Przeklęte perły są potrzebne do wejścia na jedno z czterech pobocznych lochów:

Poziom trudności	Normalny	Bolesny	Dręczący	Śmiertelny	Zagłada	Bezlitosny	Rozlew krwi
Koszt	100	110	120	150	180	380	580

Poziom rozlew krwi wymaga również użycia 10 fragmentów Drogi Zagłady.

W środku tych czterech lochów, możesz wydropić Perły zaklęte żywiołem, które są potrzebne do ukończenia drugiego paska postępu. Na każdej z tych map istnieje również szansa na pokazanie się **Cadoca Walecznego** wraz ze swoją świtą.



Gdy tylko się do niego zbliżysz, zobaczysz czerwony symbol czaszki na mini-mapie. Bądź jednak czujny, gdyż Cadoc od razu będzie kierował się w Twoim kierunku!



Po paru sekundach od momentu, w którym Cadoc i jego rycerze zostaną pokonani, na mapie powinno pojawić się sekretne wejście, prowadzące do takich map, jak **Trupioblady Grób** (można tam spotkać **Czarną Wdowę**, która dropi Krucze Perły), **Nocny Dzikie Las** oraz **Mystras nocą**, gdzie również dropią perły zaklęte żywiołem.

Zwróć uwagę na Członków Jednostek Sił Specjalnych: **Rukha**, **Pjarna**, **Clude'a**, **Everetta**, **Vernona** oraz **Dyla**, którzy mogą pojawić się na jednej z czterech pobocznych map oraz na sekretnych mapach, które zostały wymienione wyżej. Jeśli pojawią się one gdzieś w pobliżu, to zobaczysz na mini-mapie jego odpowiednie oznaczenie. Pokonanie każdego z nich da ci Krucze Perły, a także odblokuje specjalne osiągnięcie.

	Członek Jednostki Sił Specjalnych 01 Pokonaj Rukha.	20
	Członek Jednostki Sił Specjalnych 02 Pokonaj Pjarna.	20
	Członek Jednostki Sił Specjalnych 03 Pokonaj Clude'a.	20
	Członek Jednostki Sił Specjalnych 04 Pokonaj Everetta.	20
	Członek Jednostki Sił Specjalnych 05 Pokonaj Vernona.	20
	Członek Jednostki Sił Specjalnych 06 Pokonaj Dyla.	20

Kiedy uda Ci się pokonać ostatniego z całej szóstki, otrzymasz specjalny tytuł **Łowcy z Jednostek Sił Specjalnych** oraz **50 punktów osiągnięć**. Za pokonanie pierwszy raz każdego z członków JSS, otrzymasz 20 punktów osiągnięć.

Przeciwnicy z czterech pobocznych lochów w Zamku Kruczykrzyk oraz dwóch sekretnych lochów mogą upuścić **perły zakłęte żywiołem**, które są potrzebne do zrobienia drugiego paska postępu.

Drop pereł zakłętych żywiołem ze względu na poziom trudności:

Trudność	Normalny	Bolesny	Dręczący	Śmiertelny	Zagłada	Bezlitosny	Rozlew krwi
Postęp	2/4	4/6	8/9	9/10	10/20	20/30	25/40

Po wejściu do tych lochów, można zobaczyć kolejną skrzynię z relikтами – aby ją otworzyć, trzeba **wyczyścić przynajmniej 80% mapy**. W tej skrzynce jest szansa na wypadnięcie **1 lub 2 wzmocnionych przeklętych pereł**.



Grupowe skrzynki

Można je znaleźć w każdym lochu, łącznie z tymi sekretnymi, grając w grupie z **co najmniej dwoma graczami na tej samej mapie**. Każda skrzynia może zostać zniszczona tylko przez określoną klasę, do której została przypisana i do ich zniszczenia wymagane jest użycie **Duchowej Esencji**, dlatego zaleca się posiadanie zróżnicowanej grupy złożonej z 4 klas. Duchową Esencję można znaleźć w ofertach kupców oraz jako łup z potworów w czterech dodatkowych lochach i na niektórych tajnych mapach, tylko podczas biegów grupowych.

	
Skrzynka Czarodzieja Kręgu	Skrzynka Rycerza Zakonu Smoka
	
Skrzynka Strażnika Lasu	Skrzynka Parowego Mechanikusa

Te skrzynie zawierają różne przedmioty, takie jak klucze do amfor, kamienie dusz, przeklęte perły i wzmocnione przeklęte perły.

Mroczne Pastwiska

Powietrze wypełnia zapach spalonej trawy, a cisza rozbrzmiewa echem tam, gdzie kiedyś cykał świerszcz.

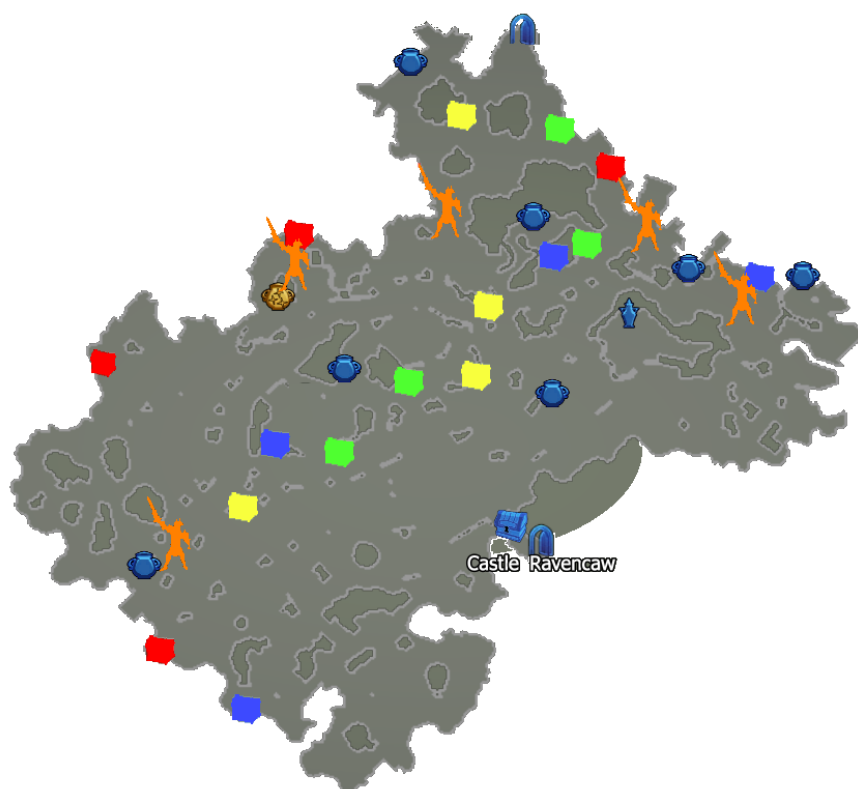


Mroczne Pastwiska to mapa pełna **ognistych** wrogów. Zadania powiązane z tą mapą: **“Paląca sprawa”**.

Po ukończeniu zadania “Pałaca sprawa 2/3”, będzie mógł pojawić się na mapie Ognisty Bezgłowy Jeździec (oznaczony czerwoną czaszką na mini-mapie) w momencie, gdy zostaną pokonane wszystkie **ogniste wścieklaki** (oznaczone czerwoną kropką), z którego jest szansa na drop **kostiumu Ognistego Bezgłowego Jeźdźcy**. Pamiętaj, aby za każdym razem przed wkroczeniem na mapę pobrać powtarzalne zadanie “Pałaca sprawa”, aby mieć możliwość otworzenia czwartej skrzynki z relikwiami.



Położenie obiektów na mapie
(Grupowe skrzynki, Cadoc Waleczny, wejście na sekretną mapę, przeklęta amfora)



Siarkowe Pustkowia

To miejsce jest pełne siarki.

Bądź ostrożny, nie wdychaj zbyt dużo trującego dymu i uważaj, gdzie stąpasz!

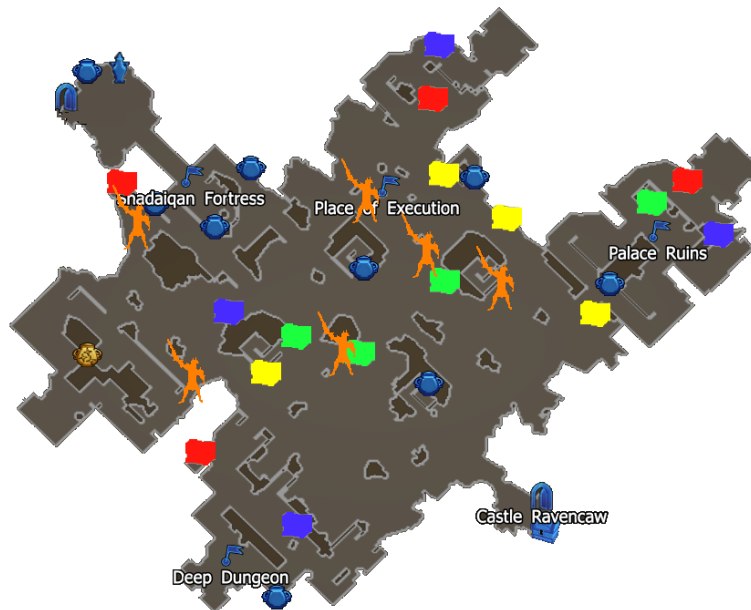


Siarkowa Pustynia to mapa pełna **jadowitych** wrogów. Gracze przebywający na ziemi otrzymują efekt **oparzenia żrącą substancją** (-20.00% wartości zbroi, odciąga 5.00% Twoich punktów życia jako Szkodę fizyczne, Częstotliwość efektu na sekundę: 1.0). Zadania powiązane z tą mapą: **“Zatruta krew”**.

Po ukończeniu zadania **“Zatruta krew 2/3”**, będzie mógł pojawić się na mapie **Trujący Bezgłowy Jeździec** (oznaczony czerwoną czaszką na mini-mapie) w momencie, gdy zostanie pokonany **Neron, pogromca pająków** (oznaczony czerwoną kropką), a także, gdy zostaną zniszczone wszystkie **pajęcze jaja**. U Trującego Bezgłowego Jeźdźcy jest szansa na wydropienie **kostiumu Trującego Bezgłowego Jeźdźcy**. Pamiętaj, aby za każdym razem przed wkroczeniem na mapę pobrać powtarzalne zadanie **“Zatruta krew”**, aby mieć możliwość otworzenia czwartej skrzynki z relikami.



Położenie obiektów na mapie
(Grupowe skrzynki, Cadoc Waleczny, wejście na sekretną mapę, przeklęta amfora)



Stanowisko Wykopalisk Dragana

Ostatnio ze Stanowiska wykopalisk dochodzą dziwne odgłosy. Nawet powietrze wokół nich wydaje się cięższe.

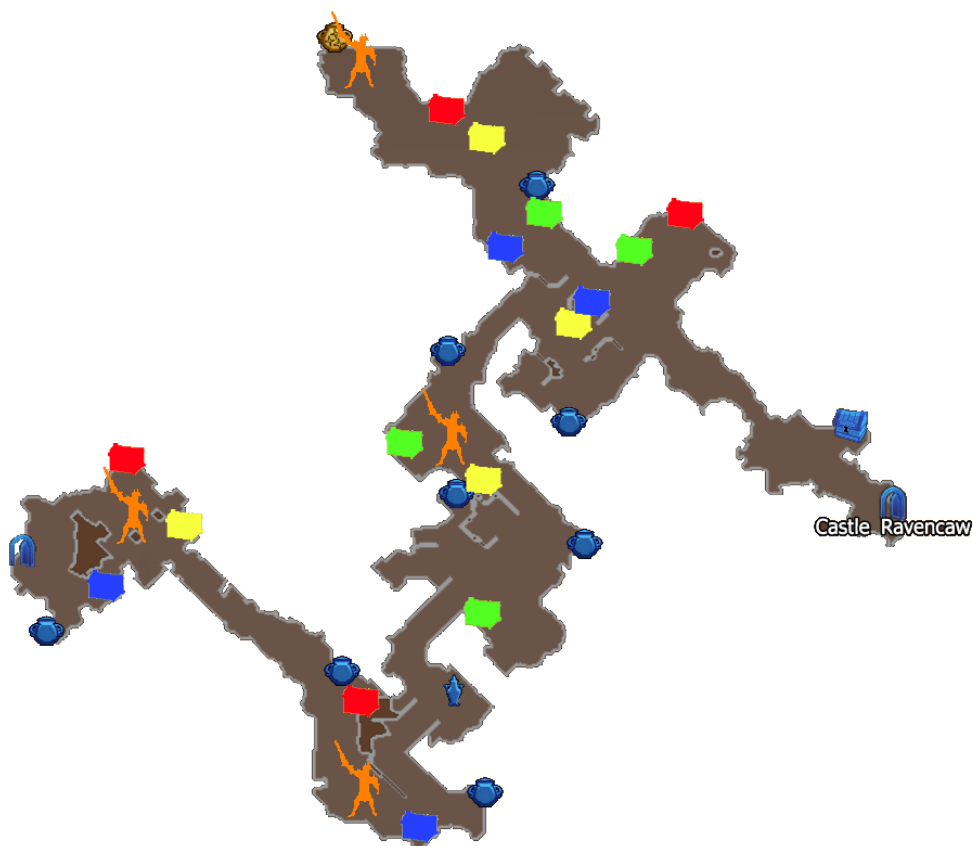


Stanowisko wykopalisk Dragana jest mapą pełną elektrycznych wrogów. Zadania powiązane z tą mapą: **"Porażająca niespodzianka"**.

Po ukończeniu zadania "Porażająca niespodzianka 2/3", odblokuje się możliwość pojawienia się **Zelektryzowanego Bezgłowego Jeźdźca** (będzie oznaczony czerwoną czaszką na mini-mapie), w momencie, gdy pokonane zostaną wszystkie **iskrzące duszki** znajdujące się na mapie. Zelektryzowany Bezgłowy Jeździec może pozostawić po sobie **kostium naładowanego elektrycznie Bezgłowego Jeźdźca**. Pamiętaj, aby za każdym razem przed wkroczeniem na mapę pobrać powtarzalne zadanie "Porażająca niespodzianka", aby mieć możliwość otworzenia czwartej skrzynki z relikami.



Położenie obiektów na mapie
(Grupowe skrzynki, Cadoc Waleczny, wejście na sekretną mapę, przeklęta amfora)



Nocny Lodowy Las

Żelazne Golemy zostały zauważone w Nocnym Lodowym Lesie.

Przyczyna jest nadal nieznana, ale ci mroźni wojownicy nie są znani ze swojej prospołecznej natury.



Nocny Lodowy Las jest mapą pełną lodowych przeciwników. Zadanie powiązane z mapą: **“Lodowy Pierwiastek”**.

Po ukończeniu zadania “Lodowy pierwiastek 2/3”, możliwe będzie pojawienie się **Lodowego Bezgłowego Jeźdźcy** (będzie oznaczony czerwoną czaszką na mini-mapie) po pokonaniu wszystkich relikwiarzy, z szansą na drop **kostiumu Lodowego Bezgłowego Jeźdźcy**. Pamiętaj, aby za każdym razem przed wkroczeniem na mapę pobrać powtarzalne zadanie “Lodowy Pierwiastek”, aby mieć możliwość otworzenia czwartej skrzynki z relikwiami.



(Grupowe skrzynki, Cadoc Waleczny, wejście na sekretną mapę, przeklęta amfora)

(Grupowe skrzynki, Cadoc Waleczny, wejście na sekretną mapę, przeklęta amfora)

