

# Torchlight II

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Torchlight II**

**autor: Maciej „Czarny” Kozłowski**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Runic Games, Wydawca Runic Games, Wydawca PL Cenega Poland  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>6</b>
<b>Berserker</b>	<b>7</b>
Buildy	7
Hunter Skills	10
Tundra Skills	20
Shadow Skills	30
<b>Embermage</b>	<b>40</b>
Buildy	40
Inferno Skills	43
Frost Skills	53
Storm Skills	63
<b>Engineer</b>	<b>73</b>
Buildy	73
Blitz Skills	76
Construction Skills	86
Aegis Skills	96
<b>Outlander</b>	<b>106</b>
Buildy	106
Warfare Skills	109
Lore Skills	119
Sigil Skills	129
<b>Ukryte zadania</b>	<b>139</b>
Robot Parts	139
The Three Sisters	143
Elemental Oasis	145
<b>Zadania główne</b>	<b>148</b>
<b>Zadania główne – Akt I</b>	<b>149</b>
Welcome to Torchlight II!	149
Warn the Estherians	150
Protect the Guardian!	152
The Guardian’s Tale	155
Regroup at the Enclave	156
Trail of the Grand Regent	157
The Ember Keys	158
Mission of Mercy	162
Return to the Enclave	164
Onward to Zaryphesh!	165
<b>Zadania główne – Akt II</b>	<b>166</b>
The Eve of War	166
Lair of the Manticore	168
Artifice of Evil	170
Meet the Djinni	172
The Djinni’s First Task	174
The Djinni’s Next Task	176
The Djinni’s Final Task	179
Breaking the Siege	181
The Siege is Broken	185
Talk to Railmaster	186

<b>Zadania główne – Akt III</b>	<b>187</b>
Alchemist's Rage	187
Some Assembly Required	188
The Cave-In	189
Some Assembly Required II	191
The Sundered Battlefield	193
Enter the Emberworks	194
The Power Source	197
Pass Through The Gate	199
Into the Dark	200
The Dark Alchemist	202
The Heart of the World	204
<b>Zadania poboczne</b>	<b>207</b>
<b>Zadania poboczne – Akt I</b>	<b>209</b>
Help!	209
The Warbeast Armory	210
The Shining Censer	212
The Scroll of Anom-Irek	213
Ghosts of Plunder Cove	216
Bring Out Your Dead	218
Little Lost Ones	221
Taking Notes	223
The Zeraphi Envoy	226
The Lost Key	228
An Enchanter in Chains	230
<b>Zadania poboczne – Akt II</b>	<b>231</b>
A High-Value Target	231
Tower of the Moon	233
One Man's Trash	236
Embercraft Repair	238
Risk and Reward	240
The Missing Zeraphi	242
Shadow of the Skara	243
The Brave Ones	248
A Shattered Visage Lies	250
Secret of the Ezohir	252
<b>Zadania poboczne – Akt III</b>	<b>255</b>
The Blue Boletus	255
Cacklespit's Brew	257
Grom's Arena	261
Fade's Passage	263
Cacklespit's Realm	264
The Wraithring	267
The Locked	268
Heartfire	270
Vyrax	272
<b>Przeciwnicy</b>	<b>274</b>
<b>Przeciwnicy – Akt I</b>	<b>275</b>
Echo Pass	275
Path of the Honored Death	277
The Corrupted Crypt	280
The Temple Steppes	285
Plunder Cove	292
The Bone Gallery	293
The Wellspring Temple	298
Crows' Pass	302
The Widows Veil	304
The Frosted Hills	306
Iceddeep Caverns	313
Whispering Cave	316
Emberscratch Mines	318
Slavers' Stockade	320
Watchweald Temple	322

<b>Przeciwnicy – Akt II</b>	<b>325</b>
Ossean Wastes	325
Tower of the Moon	331
Tarroch’s Rift	333
Stygian Aerie	337
Forsaken Vaults	340
Shadowy Crevasse	345
The Empty Quarter	350
Undercurrents	353
The Salt Barrens	357
Vault of Souls	364
Swarm Point	367
Brood Hive	371
The Ancient Vaults of Chaos	377
Korari Cave	384
Luminous Arena	387
Haunted Quarter	393
Witherways	399
The Rift Keep	404
<b>Przeciwnicy – Akt III</b>	<b>407</b>
The Rotted Path	407
Fungal Caves	410
The Blightbogs	414
Arena of Slaughter	419
Rotting Crypt	423
Reeking Cellar	429
Abandoned Sawmill	431
Middenmine	433
The Scrapworks	436
Rivenskull Gorge	438
Sundered Battlefield	442
Cacklespit’s Realm	448
Elemental Oasis	451
The Forgotten Halls	455
Vyrax’s Tower	458
Emberworks	463
3 Sisters	465
The Broken Mines	467
The Broken Mines II	470
<b>Opis krain</b>	<b>473</b>
<b>Opis krain – Akt I</b>	<b>474</b>
Echo Pass	474
Path of the Honored Death	475
The Corrupted Crypt	476
The Temple Steppes	477
Plunder Cove	478
The Bone Gallery	479
The Wellspring Temple	480
Crows’ Pass	481
The Widows Veil	482
The Frosted Hills	484
Icedeep Caverns	485
Whispering Cave	486
Emberscratch Mines	487
Slavers’ Stockade	488
Watchweald Temple	490

<b>Opis krain – Akt II</b>	<b>491</b>
Ossean Wastes	491
Tower of the Moon	493
Tarroch’s Rift	495
Stygian Aerie	496
Forsaken Vaults	497
Shadowy Crevasse	498
The Empty Quarter	499
Undercurrents	500
The Salt Barrens	502
Vault of Souls	504
Swarm Point	505
Brood Hive	506
The Ancient Vaults of Chaos	508
Korari Cave	509
Luminous Arena	511
Haunted Quarter	512
Witherways	513
The Rift Keep	514
<b>Opis krain – Akt III</b>	<b>515</b>
The Rotted Path	515
The Fungal Caves	516
The Blightbogs	517
Arena of Slaughter	518
Rotting Crypt	519
Reeking Cellar	520
Abandoned Sawmill	521
Middenmine	522
Scrapworks	523
Rivenskull Gorge	524
Sundered Battlefield	525
Cacklespit’s Realm	526
Elemental Oasis	527
The Forgotten Halls	528
Vyrax’s Tower	529
Emberworks	530
3 Sisters	531
The Broken Mines	532

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-Online.

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie

Poradnik do *Torchlight II* to kompleksowe kompendium, zawierające zarówno niezbędne, jak i dodatkowe informacje, które mogą przydać się podczas zabawy. Całość została bogato zilustrowana. Treść podzielono na kilka intuicyjnie rozłożonych rozdziałów, oferujących pełną i rzetelną wiedzę na temat świata gry oraz czyhających w nim niebezpieczeństw.

Poradnik zawiera

- **Opis wszystkich zadań głównych i pobocznych**, wraz z możliwymi wyzwaniem i nagrodami.
- **Sugestie dotyczące walki** – zarówno z najsilniejszymi czempionami, jak i najmniejszymi stworzonkami.
- **Opis wszystkich krain dostępnych w grze**, łącznie z ukrytymi przejściami oraz tajemnymi komnatami.
- **Schematy rozwoju bohaterów** – przemyślane i skuteczne.
- **Opis stworów**.



Poradnik zawiera następujące oznaczenia kolorystyczne:

- Kolor **czzerwony** odnosi się do nazw potworów i postaci.
- Kolorem **niebieskim** oznaczono zadania.
- Kolor **zielony** przypisano do przedmiotów oraz złota.
- Kolor **pomarańczowy** odnosi się do umiejętności, zdobywanych punktów sławy [PS] oraz punktów doświadczenia [PD]. Przykładowo, [800 PD] oznacza, że za daną czynność możesz zdobyć 800 punktów doświadczenia.
- *Kursywą* zaznaczono nazwy krain i lokacji.

Maciej „Czarny” Kozłowski ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# Berserker

## B u i l d y

Berserker to postać przeznaczona do zadawania jak najczęstszych obrażeń podczas bezpośredniego starcia. Opiera swą moc na sile oraz zręczności, natomiast skupienie i żywotność traktując jako atrybuty drugorzędne. Głównym założeniem tego bohatera jest zadawanie bardzo szybkich ciosów – nawet, jeśli nie są zbyt silne. Postać bardzo dobrze sprawdza się podczas walki dwiema sztukami tego samego oręża – im szybsze uderzenia zadaje, tym lepiej dla niej. Częstotliwość ataków jest dla niej bardzo ważna, ponieważ zwiększa szansę na obrażenia krytyczne i wywołanie dodatkowych efektów z nimi związanych. Dlatego należy preferować najszybsze z dostępnych broni – pazury. Co prawda zadają one obrażenia wyłącznie pojedynczemu celowi, ale za to ignorują połowę pancerza trafionego celu. Wszelkiej maści powolne, ciężkie bronie należy od razu odrzucić, nie mówiąc już o orężu dystansowym.



### Punkty atrybutów podczas gry Berserkerem:

	Casual	Normal	Veteran	Elite	Hardcore
<b>Strength</b>	2	2	1	1	1
<b>Dexterity</b>	3	2	2	2	2
<b>Focus</b>	0	1	1	0	0
<b>Vitality</b>	0	0	1	2	2

Istnieją dwa optymalne buildy dotyczące Berserkerera. Jeden z nich pozwala na zadawanie ogromnych obrażeń w krótkim czasie (ale naraża bohatera na szybką śmierć), natomiast drugi stawia na szybkość poruszania oraz nieco mniejszą wartość ofensywną herosa. Roboczo nazwijmy obie sylwetki: **Furiat** i **Wicher** (kolory zastosowano dla łatwiejszego rozróżnienia).