

## NIEOFICJALNA ERRATA PODRĘCZNIKA PODSTAWOWEGO SYSTEMU NARRACYJNEGO **Świat Mroku**

Dział **Świata Mroku** ma przyjemność zaprezentować nieoficjalną erratę podręcznika podstawowego. Staraliśmy się zebrać zarówno to, co udało się znaleźć nam samym, wygrzebać w sieci, a także uzupełnić o fragmenty erraty do oryginalnego podręcznika, które nie zostały uwzględnione w tłumaczeniu. Z całą pewnością nie jest to wszystko, lecz mamy nadzieję, że udało się nam poprawić wszystkie najważniejsze usterki, które mogły utrudnić rozgrywkę. Z tego powodu nadal jesteśmy otwarci na nowe zgłoszenia i chętnie rozszerzymy erratę o wszystkie uwagi, które zechcecie nam nadesłać na adres wod@polter.pl .

Pozdrawiamy

Zespół **Świata Mroku** w serwisie Poltergeist

Na stronie **10** należy zamienić

**Pomysł i projekt:**[...]Steward Wieck and Fred Yelk

na

**Pomysł i projekt:**[...]Steward Wieck i Fred Yelk

Na stronie **10** należy zamienić

**Rozwinięcie pomysłu:** Bill Bridges and Ken Cliffe

na

**Rozwinięcie pomysłu:** Bill Bridges i Ken Cliffe

Na stronie **10** należy zamienić

**Ilustracje:** [...]Josh Timbrook and Jamie Tolugson

na

**Ilustracje:** [...]Josh Timbrook i Jamie Tolugson

Na stronie **10** należy zamienić

**Projekt okładki:** Katie McCaskill and Matt Milberger

na

**Projekt okładki:** Katie McCaskill i Matt Milberger

Na stronie **10** należy zamienić

**Grę testowali:** [...] Sue Mizis and Mike Nudd

na

**Grę testowali:** [...] Sue Mizis i Mike Nudd

Na stronie **10** należy zamienić

**Testy domowe:** [...]Frederick Yelk and Diane Zamojski

na

**Testy domowe:** [...]Frederick Yelk i Diane Zamojski

Na stronie **15** należy zamienić

Nadawaliśmy im tysiące imion - duchy, bogowie, giganci, aniołowie, diabły, faerie, zjawy, ghule, świętych, archontów, magów, potwory.

na

Nadawaliśmy im tysiące imion - duchów, bogów, gigantów, aniołów, diabłów, faerie, zjaw, ghuli, świętych, archontów, magów, potworów.

Na stronie **34** należy zamienić

5. [...] posiłkując się stosownym podręcznikiem podstawowym do **Requiem, Odrzuconych lub Przebudzenia**. [...]

na

5. [...] posiłkując się stosownym podręcznikiem podstawowym do **Requiem, Odrzuconych lub Przebudzenia**. [...]

Na stronie **34** należy zamienić

**Atuty:** [...] Język obcy (● do ●●●)

na

**Atuty:** [...] Język obcy (●)

Na stronie **37** należy zamienić

**krytyczne (obrażenia):** Punkt *obrażeń* zadających przebijającą, lub przecinającą ciało *ranę*, jaką może zadać miecz lub pocisk broni palnej. W normalnych okolicznościach, obrażenia krytyczne goją się w tempie jednego punktu na dwa dni.

na

**poważne (obrażenia):** Punkt *obrażeń* zadających przebijającą, lub przecinającą ciało *ranę*, jaką może zadać miecz lub pocisk broni palnej. W normalnych okolicznościach, obrażenia poważne goją się w tempie jednego punktu na dwa dni.

Na stronie **37** należy zamienić

**Specjalizacja:** Obszar specjalistycznego wykształcenia postaci [...]

na

**Specjalizacja:** Obszar specjalistycznego wykształcenia postaci [...]

Na stronie **39** należy zamienić

**Walka dystansowa, broń palna:** Zręczność + Broń Palna - Obrona celu - Pancierz celu, akcja natychmiastowa.

na

**Walka dystansowa, broń palna:** Zręczność + Broń Palna - Pancierz celu, akcja natychmiastowa.

Na stronie **47** należy zamienić

Wartość Siły postaci wykorzystywana jest jako składowa przy atakach w walce wręcz i bija-tyką

na

Wartość Siły postaci wykorzystywana jest jako składowa przy atakach bronią białą lub bijatyką

Na stronie **48** należy zamienić

**Obrona** Cechy Składowe: Zręczność lub Czujność Akcja: Odruchowa Niższa z wartości Zręczności i Opanowania określa poziom Obrony postaci[...]

na

**Obrona** Cechy Składowe: Zręczność lub Czujność Akcja: Odruchowa Niższa z wartości Zręczności i Czujności określa poziom Obrony postaci[...]

Na stronie **50** należy zamienić

-Nie chcemy twoich pieprzonych pieniędzy. Przez krótką chwilę, tym razem w oczach Eddy'ego, Josh znów ujrzał ten sam wzroek, spojrzenie drapieżnika.

na

*-Nie chcemy twoich pieprzonych pieniędzy. Przez krótką chwilę, tym razem w oczach Eddy'ego, Josh znów ujrzał ten sam wzroek, spojrzenie drapieżnika.*

Na stronie **58** należy zamienić

**Przykład:** Greg włamuje się [...] a administrator pięciu, by pozbyć się intruza.

na

**Przykład:** *Greg włamuje się [...] a administrator pięciu, by pozbyć się intruza.*

Na stronie **59** należy zamienić

*Mijają dwa kolejne dni, nim Emir wyleczy jedną z poważnych ran i położony najdalej po prawej znacznik Poziomu Zdrowia zostanie wyczyszczony (patrz "Zdrowienie", str. XXX175).*

na

*Mijają dwa kolejne dni, nim Emir wyleczy jedną z poważnych ran i położony najdalej po prawej znacznik Poziomu Zdrowia zostanie wyczyszczony (patrz "Zdrowienie", str. 175).*

Na stronie **62** należy zamienić

wysokiej jakości glina lub marmur (+1)

na

wysokiej jakości materiały (+1)

Na stronie **80** należy zamienić

*Perswazja jest sztuką wywierania wpływu [...].*

na

Perswazja jest sztuką wywierania wpływu [...].

Na stronie **100** należy zamienić

Zaspokojenie potrzeb Cnoty przynosi wzmacnia postać bardziej niż oddanie się Skazie z dwóch przyczyn. [...]

na

Zaspokojenie potrzeb Cnoty wzmacnia postać bardziej niż oddanie się Skazie z dwóch przyczyn. [...]

Na stronie **101** należy zamienić

**Przykład:** [...] *Czujecie moc płynącą z tego lasu, wiecie że coś tam jest, coś znacznie ważniejszego niż każde z nas, coś wartego ochrony. -Przyszłam tu po ty tylko, żeby powiedzieć wam: nie traćcie nadziei. Dostarczę wam wszystkie informacje, jakie uda mi się znaleźć, będziecie zawsze krok przez nimi.*

na

**Przykład:** [...] *Czujecie moc płynącą z tego lasu, wiecie, że coś tam jest, coś znacznie ważniejszego niż każde z nas, coś wartego ochrony.[...]*  
*-Przyszłam tu po ty tylko, żeby powiedzieć wam: nie traćcie nadziei. Dostarczę wam wszystkie informacje, jakie uda mi się znaleźć, będziecie zawsze krok przed nimi.[...]*

Na stronie **103** należy zamienić

Cnota ta nie oznacza koniecznie wiary w akkolwiek spersonifikowane bóstwo.

na

Cnota ta nie oznacza koniecznie wiary w jakkolwiek spersonifikowane bóstwo.

Na stronie **104** należy zamienić

*Jakiś dupek stukł wszystkie latanie wokół całej kamienicy.*

na

*Jakiś dupek stukł wszystkie latarnie wokół całej kamienicy.*

Na stronie **111** należy zamienić

**Rozbrojenie (•••)**

na

**Rozbrojenie (••)**

Na stronie **112** należy zamienić

**Styl Walki: Dwie bronie (• do •••••)**

na

**Styl Walki: Dwie bronie (• do •••••)**

Na stronie **126** należy zamienić

|| Wykonywany jest rzut szansy i wypada w nim "1"

na

**Dramatyczna porażka** || Wykonywany jest rzut szansy i wypada w nim "1"

Na stronie **129** należy zamienić

Zauważyć należy, iż w akcjach spornych porównywana jest suma sukcesów uzyskana przez uczestników testu i ten, kto uzyskał ich najwięcej, wygrywa. Różnica pomiędzy wynikami poszczególnych uczestników nie jest jednak "marginesem zwycięstwa". Jeśli jeden z uczestników uzyska dwa sukcesy, a drugi zaś pięć, wygrywa ten drugi. Wygrywa jednak większością sukcesów, a nie trzema sukcesami o które przewyższył wynik przeciwnika. Uzyska po prostu w swym tekście dwa sukcesy, drugi z uczestników zaś pięć, przez co wygrywa ten drugi. Wygrywa jednak większością sukcesów, nie zaś trzema sukcesami, o które przewyższył wynik przeciwnika.

na

Zauważyć należy, iż w akcjach spornych porównywana jest suma sukcesów uzyskana przez uczestników testu i ten, kto uzyskał ich najwięcej, wygrywa. Różnica pomiędzy wynikami poszczególnych uczestników nie jest jednak "marginesem zwycięstwa". Jeśli jeden z uczestników uzyska dwa sukcesy, a drugi zaś pięć, wygrywa ten drugi. Wygrywa jednak sumą swych sukcesów, a nie jedynie trzema sukcesami, o które przewyższył wynik przeciwnika.

Na stronie **132** należy zamienić

Narrator powinien przeczytać rozdział "Zasady ogólne: Odpieranie wpływów" na str. 202, by zrozumieć, kiedy cechy Odporności takie jak Wytrzymałość, Determinacja, Opanowanie i Obrona odejmowane są od pul atakujących przeciwników.

na

Narrator powinien przeczytać ramkę "Zasady ogólne: Odpieranie wpływów" na str. 202, by zrozumieć, kiedy cechy Odporności takie jak Wytrzymałość, Determinacja, Opanowanie i Obrona odejmowane są od pul atakujących przeciwników.

Na stronie **140** należy zamienić

Gogle noktowizyjne [...]Ten rodzaj osprzętu optycznego pozwala swojemu użytkownikowi na widzenie w ciemnościach, eliminując modyfikatory nakładane na postać tytułem panującego mroku(szczegóły w "Walce na oślepie", str. XXX166).

na

Gogle noktowizyjne [...]Ten rodzaj osprzętu optycznego pozwala swojemu użytkownikowi na widzenie w ciemnościach, eliminując modyfikatory nakładane na postać tytułem panującego mroku(szczegóły w "Walce na oślepie", str. 166).

Na stronie **142** należy zamienić

Wyskakiwanie z pojazdu w ruchu [...] Czterdzieści pięć kilometrów na godzinę oznacza więc trzy punkty lekkich obrażeń (odpowiednik upadku z dziewięciu metrów), podczas gdy sto kilometrów (odpowiednik upadku z 30 metrów) to prędkość graniczna - 10 poważnych obrażeń.

na

Wyskakiwanie z pojazdu w ruchu [...] Czterdzieści pięć kilometrów na godzinę oznacza więc trzy punkty lekkich obrażeń (odpowiednik upadku z dziewięciu metrów), podczas gdy sto pięćdziesiąt kilometrów (odpowiednik upadku z 30 metrów) to prędkość graniczna - 10 poważnych obrażeń.

Na stronie **143** należy zamienić

Rozmiar samochodu to 9, [...], z premią za każde 15 km/h (21 metrów na turę).

na

Rozmiar samochodu to 9, [...], z premią za każde 15 km/h (13 metrów na turę).

Na stronie **147** należy zamienić

**Samochód średniej wielkości (sedan):** Trwałość 3, Rozmiar 12, Struktura 15, bezpieczna prędkość 110 (110 km/h), maksymalna prędkość 183 (190 km/h), Sterowność 2-3

na

**Samochód średniej wielkości (sedan):** Trwałość 3, Rozmiar 12, Struktura 15, Przyspieszenie 14, bezpieczna prędkość 110 (110 km/h), maksymalna prędkość 183 (190 km/h), Sterowność 2-3

Na stronie **154** należy zamienić

Zasięg: -2 na zasięgu średnim, -4 na krótkim

na

Zasięg: -2 na zasięgu średnim, -4 na długim

Na stronie **156** należy zamienić

Jeśli jednak postać zdeklaruje Unik w późniejszej części tury, [...]

na

Jeśli jednak postać zadeklaruje Unik w późniejszej części tury, [...]

Na stronie **164** należy zamienić

Postać może zaszarżować na przeciwnika w zwarcu, atakując przy pomocy Bijatyki lub Walki Wręcz.

na

Postać może zaszarżować na przeciwnika w zwarcu, atakując przy pomocy Bijatyki lub Broni Białej.

Na stronie **167** należy zamienić

[...] (więcej szczegółów w podrozdziale "Przebijanie Trwałości", str. 138. [...])

na

[...] (więcej szczegółów w podrozdziale "Przebijanie Trwałości", str. 138). [...]

Na stronie **169** należy zamienić

Ciężki pistolet 3 20/40/80 7+1 3 1 ●●● Colt M 1911A1 (.45 ACP)

na

Ciężki pistolet 3 30/60/120 7+1 3 1 ●●● Colt M 1911A1 (.45 ACP)

Na stronie **169** należy zamienić

Ciężki PM† 3 50/100/200 30+1 3 2 ●●● HK MP-5 (9 mm)

na

Ciężki PM†\* 3 50/100/200 30+1 3 2 ●●● HK MP-5 (9 mm)

Na stronie **169** należy zamienić

Strzelba 4\*\*\* 20/40/80 5+1 3 2 ●● Remington M870 (.12)

na

Strzelba† 4\*\*\* 20/40/80 5+1 3 2 ●● Remington M870 (12g)

Na stronie **173** należy zamienić

[...] (patrz podrozdział "Leczenie Ran" w Rozdziale Trzecim, str. 61).

na

[...] (patrz podrozdział "Leczenie Ran" w Rozdziale Trzecim, str. 58).

Na stronie **175** należy zamienić

Jeśli jej Zdrowie spadnie do 3 i mniej [...] wynikający z ran odniesionych przez postać, Narrator może [...]

na

Jeśli jej Zdrowie spadnie do 3 i mniej [...] wynikający z ran odniesionych przez postać, Narrator może [...]

Na stronie **180** należy zamienić

Można odpierać działanie takich substancji poprzez test Wytrzymałości + Determinacji w akcji odruchowej.

na

Można odpierać działanie takich substancji poprzez test Wytrzymałości + Determinacji - poziom toksyczności trucizny w akcji odruchowej

Na stronie **180** po

Taki rzut można wykonywać raz, lub za każdym razem, gdy trucizna ma zadać postaci obrażenia.

należy dodać

W niektórych przypadkach odpieranie trucizny może być akcją złożoną (np. alkohol lub narkotyki). W takich przypadkach Mistrz Gry ustala jak wiele sukcesów jest potrzebnych, a pula kości może mieć modyfikatory ujemne wynikające z poziomu toksyczności

Na stronie **194** należy zamienić

**Być świadomym oczekiwania graczy:** [...], natomiast posiada mnóstwo przerażającym mocy, [...]

na

**Być świadomym oczekiwania graczy:** [...], natomiast posiada mnóstwo przerażających mocy, [...]

Na stronie **204** należy zamienić

**Hulanka (pula 5 kości)** Klubowicze wiedzą jak się bawić, większość potrafi spędzać całą noc na upijaniu się i zmienianiu klubów niczym rękawiczek. Podróżując między nimi wraz ze swymi współtowarzyszami, często ku ich zgubie („Hulanka”, str. 79).

na

**Hulanka: (pula 5 kości)** Klubowicze wiedzą jak się bawić, większość potrafi spędzać całą noc na upijaniu się i zmienianiu klubów niczym rękawiczek. Podróżują między nimi wraz ze swymi współtowarzyszami, często ku ich zgubie („Hulanka”, str. 79).

Na stronie **205** po

**Umiejętności:** Wysportowanie 2, Bijatyka 2, Prowadzenie 1, Broń Palna 1, Złodziejstwo 2, Skradanie się 1, Póławiatek 2, Broń biała 2

należy dodać

**Atuty:** Sojusznicy 2, Sprinter 2, Status 1

Na stronie **205** należy zamienić

Glock 17 (lekki pistolet)	(2(P))	20/40/80	17 + 1	6	
na					
Glock 17 (lekki pistolet)	2(P)	20/40/80	17 + 1	6	
Na stronie <b>206</b> należy zamienić					
Remington 870 (strzelba policyjna)	4(P)	20/40/80	8+1	Przerzuć 9 (str. 134)	10
na					
Remington 870 (strzelba)	4(P)	20/40/80	8+1	Przerzuć 9 (str. 134)	10
Na stronie <b>207</b> należy zamienić					
Glock 17 (lekki pistolet)	2(L)	20/40/80	17+1	10	
na					
Glock 17 (lekki pistolet)	2(P)	20/40/80	17+1	10	
Na stronie <b>207</b> należy zamienić					
HK MP-5 (ciężki PM)	(3)L	50/100/200	30+1	12	
na					
HK MP-5 (ciężki PM)	3(P)	50/100/200	30+1	12	
Na stronie <b>207</b> należy zamienić					
Remington 870 (strzelba policyjna)	4(P)	20/40/80	8+1	Przerzuć 9 (str. 134)	10
na					
Remington 870 (strzelba)	4(P)	20/40/80	8+1	Przerzuć 9 (str. 134)	11
Na stronie <b>215</b> należy zamienić					
<b>Numina:</b> (...) Znaki z zaświatów (pula 6 kości)					
na					
<b>Numina:</b> (...) Znaki (pula 6 kości)					
Na stronie <b>216</b> należy zamienić					
<b>Numina:</b> (...) Znaki z zaświatów (pula 8 kości)					
na					
<b>Numina:</b> (...) Znaki (pula 8 kości)					