

Wyjaśnienie: Niniejszy dokument jest kopią dokumentu technicznego, zawierającego zbiorcze dane pochodzące z wewnętrznego obiegu Zespołu tłumaczy Świata Mroku. Nie należy traktować go jako ostatecznej formy prezentacji erraty dla pierwszego druku **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**, zawiera jednak wszystkie zmiany, jakie wprowadzone zostaną w dodruku tego podręcznika.

Wartości przyjęte w przeliczeniach mph / kph oraz ypt / mpt (jard na turę / metr na turę) wynikają z przyjętej sztywnej tożsamości jednostki in-game (1 Speed, 1 Szybkości), równej 1 jardowi (faktycznie mierzącemu ok. 0,915 m) na turę, z 1 metrem na turę. Co za tym idzie, pewnemu zwiększeniu względem podręcznika oryginalnego uległy przekrojowo zasięgi broni czy mocy nadnaturalnych, a także bezpieczne i maksymalne prędkości pojazdów. Konieczność przyjęcia sztywnej tożsamości jednostek wynika z obowiązku przełożenia mechaniki z miar imperialnych na metryczne. Wybraliśmy w tym celu metodę która nie narusza balansu gry, nieznacznie jedynie (różnica ta nie przekracza raczej ok. 10%) zwiększając skalę pewnych miar, takich jak wynikające z przeliczenia cech Szybkości i Przyspieszenia prędkości osiągnane w świecie gry. Wartości te nadal trzymają się realnie akceptowalnych osiągnięć, o ile pamiętamy iż mowa jest o warunkach optymalnych (nowy i w 100% sprawny samochód, idealne warunki pogodowe, świetna nawierzchnia, brak czynników zewnętrznych, ograniczeń, etc.), a także mocno abstrakcyjnych kategoriach pojazdów opisywanych w **Podręczniku Podstawowym**. Prawdopodobnie bardziej precyzyjne zasady znajdują się w **Zbrojowni**. Zasady te są również opisywane tam jako nadrzędne wobec tych z **Podręcznika Podstawowego**, gracze będą dysponowali więc alternatywnym zestawem rozwiązań mechanicznych.

credits page

Wszystkie wystąpienia spójnika „and” w liście autorów oryginału powinny być zastąpione wyrazem „oraz”

Dziękujemy wszystkim uczestnikom dyskusji na podforum przekładu serwisu Poltergeist za ich wkład w prace nad podręcznikiem, oraz użytkownikom serwisu Oneiros za pomoc w utworzeniu erraty do niniejszego wydania.

spis treści

Podsumowanie | zutów i | cech // 38

str. 34

Detale odnośnie nadnaturalnych frakcji znajdziesz w **Wampirze: Requiem**, **Wilkołaku: Odrzuconych** | **Magu: Przebudzenie**.

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

6. Ustal poziomy cech pobocznych [...] Obronę (równą niższej z wartości Zręczności i Czujności), **Szybkość (Siła + Zręczność + 5)** ilość poziomów Zdrowia [...]

Atuty [...]

Język Obcy |

str. 37

krytyczne (obrażenia): Punkt obrażeń zadających przebijającą, lub przecinającą ciało ranę [...] >>

poważne (obrażenia): Punkt obrażeń zadających przebijającą, lub przecinającą ciało ranę [...]

Specjalizacja: Obszar specjalistycznego wykształcenia postaci [...]

str. 38

Taranowanie pojazdami: Zręczność + Prowadzenie + Sterowność pojazdu by trafić, akcja natychmiastowa, pula obrażeń to Rozmiar pojazdu + 1 za każde **17** km/h jego prędkości w momencie zderzenia

str. 39

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

Walka dystansowa, broń palna: Zręczność + Broń Palna - Pancerny cel,

akcja natychmiastowa.

str. 48

Obrona [...]

Niższa z wartości Zręczności i Opanowania [...] >>

Obrona [...]

Niższa z wartości Zręczności i **Czujności** [...]

str. 50

- Nie chcemy twoich pieprzonych pieniędzy.

Przez krótką chwilę, tym razem w oczach Eddy'ego, Josh znów ujrzał ten sam wzrok, spojrzenie drapieżnika. >>

- **Nie chcemy twoich pieprzonych pieniędzy.**

Przez krótką chwilę, tym razem w oczach Eddy'ego, Josh znów ujrzał ten sam wzrok, spojrzenie drapieżnika.

str. 58

Przykład: Greg włamuje się do sieci lokalnej grupy inwestycyjnej, [...] a administrator pięciu, by pozbyć się intruza. >>

Przykład: **Greg włamuje się do sieci lokalnej grupy inwestycyjnej, [...] a administrator pięciu, by pozbyć się intruza.**

str. 59

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

str. 62

Naprawa [...]

Sugerowane wyposażenie: [...] Wysokiej jakości **materiały lub części** (+1) [...]

str. 80

Perswazja [...]

Perswazja jest sztuką wywierania wpływu [...] dobór słów, języka ciała oraz emocji. >>

Perswazja [...]

Perswazja jest sztuką wywierania wpływu [...] dobór słów, języka ciała oraz emocji.

Specjalizacje: Wyszczekanie [...] >>

Specjalizacje: **Zagadywanie** [...]

str. 81

By ją do czegoś namówić, być może trzeba będzie z nią negocjować (patrz "Ubijanie interesu", powyżej). >>

By ją do czegoś namówić, być może trzeba będzie z nią negocjować (patrz "**Dobicie targu**", powyżej).

str. 100

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

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

str. 101

Nadzieja [...]

Przykład: [...] **Przyszłam tu tylko po to, żeby powiedzieć wam: nie traćcie nadziei! Dostarczę wam wszystkie informacje, jakie uda mi się znaleźć, będziecie zawsze o krok przez nimi.** [...] >>

Nadzieja [...]

Przykład: [...] **Przyszłam tu tylko po to, żeby powiedzieć wam: nie traćcie nadziei! Dostarczę wam wszystkie informacje, jakie uda mi się znaleźć, będziecie zawsze o krok przed nimi.** [...]

str. 103

Wiara [...]

Cnota ta nie oznacza konieczności wiary w akkolwiek spersonifikowane bóstwo. >>

Wiara [...]

Cnota ta nie oznacza konieczności wiary w jakolwiek spersonifikowane bóstwo.

Taylor uzyskuje cztery sukcesy, które oznaczają poważne rany Vaughna. Vaughn poddany jest również efektowi powalenia.

str. 104

Lenistwo [...]

Jakiś dupek stłukł wszystkie latanie wokół całej kamienicy. >>

Lenistwo [...]

Jakiś dupek stłukł wszystkie lataⁿie wokół całej kamienicy.

str. 111

Rozbrojenie (**)

str. 112

Styl Walki: Dwie bronie (• do ****)

str. 126

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

str. 129/130

Zauważyć należy, iż w akcjach spornych porównywana jest suma sukcesów uzyskana przez uczestników testu i ten, kto uzyskał ich najwięcej, wygrywa. Różnica między wynikami poszczególnych uczestników nie jest jednak "marginesem zwycięstwa". Jeśli jeden z uczestników uzyska dwa sukcesy, 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. >>

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

str. 132

Narrator powinien przeczytać ramkę "Zasady ogólne: Odpieranie wpływów" na str. 202, [...]

str. 140

Gogle noktowizyjne [...]

(szczegóły w "Walce na osłep", str. XXX166) >>

str. 142

Gdy przekroczone zostaje bezpieczna prędkość. Podstawą nakładania modyfikatorów może być -1 za każde 30 metrów na turę (36 km/h), o jakie przekroczone zostaje bezpieczna prędkość

Każde 17 km/h (lub ich część, zaokrąglając w górę) prędkości pojazdu odpowiada trzem metrom na potrzeby zasad upadku z wysokości (jeden punkt lekkich obrażeń na trzy metry, z których się spada – patrz „Upadek”, str. 178). Pięćdziesiąt jeden kilometrów na godzinę oznacza więc trzy punkty lekkich obrażeń (odpowiednik upadku z dziewięciu metrów), podczas gdy sto siedemdziesiąt kilometrów na godzinę (odpowiednik upadku z 30 metrów) to prędkość graniczna, 10 poważnych obrażeń.

str. 143

Przykład: Luke, jadąc nocą swym pickupem, bierze uroczą autostopowiczkę. Zaczyna się do niej nieco przystawiać, gdy ta, ku jego przerażeniu, zmienia się w wilkołaka. Luke otwiera drzwi i wyskakuje z szoferki, nie bacząc na to, że pickup jedzie 125 km/h. Otrzymuje osiem lekkich obrażeń, jedno za każde 17 km/h, zaokrąglając w górę.

Jeśli celem jest osoba usiłująca uniknąć kolizji, jej Obrona odejmowana jest od wysokości puli ataku. Pojedynczy sukces wystarcza, by stwierdzić, iż postać trafiła pieszego. Zadane obrażenia określa się przy pomocy oddzielnej puli. Ma ona wysokość równą Rozmiarowi samochodu powiększonemu o +1 za każde 17 km/h (14 metrów na turę) jego prędkości.

Teraz należy określić ilość obrażeń. Rozmiar samochodu to 9, taka więc będzie pula obrażeń, z premią +1 za każde 17 km/h (14 metrów na turę). W danej chwili Taylor jechał 70 km/h, tak więc przysługuje mu premia +4. Ilość otrzymanych przez Vaughna obrażeń określała będzie pula 13 kości. Vaughn nie ma na sobie pancerza, tak więc żadne kości nie zostaną od niej odjęte.

str. 144

Jeśli cel, w który uderza samochód, jest obiektem takim jak skrzynka pocztowa lub stalowe drzwi, wykonywany jest ten sam zestaw testów – Zręczność + Prowadzenie + Sterowność celem trafienia w cel, oraz Rozmiar pojazdu, +1 na każde 17 km/h (14 metrów na turę) prędkości celem określenia ilości obrażeń.

Przykład: Taylor uderza w witrynę sklepu z zamiarem wjechania do jego wnętrza. Wykonywany jest test Zręczności + Prowadzenia + Sterowności (w tym przypadku dziewięć kości), by sprawdzić czy Taylor będzie w stanie uderzyć zgodnie ze swoimi zamiarami. Uzyskane zostają dwa sukcesy. Wykonywany pułk 13 kości jest test obrażeń (Rozmiar samochodu 9, plus prędkość 70 km/h), a uzyskana ilość sukcesów porównywana jest do Trwałości uderzanego obiektu ustalonej przez Narratora na 2 (szkło i cegły).

Jeśli to taranujący kierowca uzyska więcej sukcesów, udaje mu się uderzyć w cel. Należy wykonać test pułk równą Rozmiarowi samochodu powiększoną o +1 na każde 17 km/h jego prędkości.

Przykład: Taylor dostrzega samochód Vaughna na drodze i decyduje się go staranować. Jego pula Zręczności + Prowadzenia + Sterowności to nadal dziewięć kości. Vaughn ledwie zdołał usłyszeć nadciągającego Taylora (testowana była Inicjatywa i Taylor ją wygrał). Pula Zręczności + Prowadzenia + Sterowności Vaughna wynosi dziesięć. Taylor uzyskuje cztery sukcesy, a Vaughn trzy, tak więc Taylorowi udaje się uderzyć w samochód Vaughna. Rozmiar jego samochodu (9), oraz prędkość 90 km/h dają pulę obrażeń równą 14 kości. Taylor uzyskuje sześć sukcesów, co przekracza Trwałość sedana Vaughna o trzy. Sedan traci więc trzy punkty Struktury. Samochód Taylora także zostaje uszkodzony, jego Trwałość to także trzy, trzy punkty obrażeń ją przekraczające są połowione i zaokrąglane w dół do jednego punktu uszkodzeń Struktury. Po uderzeniu, samochód Taylora przejeżdża obok.

Jeśli dwa pojazdy zderzają się czołowo, bez zamiaru uniknięcia zderzenia, nie wykonuje się spornego testu Zręczności + Prowadzenia + Sterowności. Można założyć, iż następuje zderzenie i przejść do testów Rozmiaru, sprawdzających ilość uszkodzeń. Obie pule Rozmiaru zwiększane są o +1 na każde 17 km/h (14 metrów na turę) prędkości pojazdów. Uzyskane sukcesy sumuje się i porównuje z Trwałością każdego z samochodów. Przekraczające ją obrażenia odejmowane są od Struktury danego samochodu.

str. 147

Motocykl: Trwałość 2, Rozmiar 7, Struktura 9, Przyspieszenie 22, bezpieczna prędkość 132 (160 km/h), maksymalna prędkość 235 (280 km/h), Sterowność 4-5

Samochód sportowy: Trwałość 2, Rozmiar 10, Struktura 12, Przyspieszenie 20, bezpieczna prędkość 161 (195 km/h), maksymalna prędkość 235 (280 km/h), Sterowność 4

Samochód kompaktowy: Trwałość 3, Rozmiar 9, Struktura 12, Przyspieszenie 15, bezpieczna prędkość 103 (125 km/h), maksymalna prędkość 191 (230 km/h), Sterowność 3

Samochód średniej wielkości (sedan): Trwałość 3, Rozmiar 12, Struktura 15, Przyspieszenie 14, bezpieczna prędkość 110 (130 km/h), maksymalna prędkość 183 (220 km/h), Sterowność 2-3

Samochód pełnowymiarowy (kombi): Trwałość 3, Rozmiar 14, Struktura 17, Przyspieszenie 12, bezpieczna prędkość 103 (125 km/h), maksymalna prędkość 176 (210 km/h), Sterowność 1

SUV / Półciężarówka (pickup): Trwałość 3, Rozmiar 15, Struktura 18, Przyspieszenie 13, bezpieczna prędkość 103 (125 km/h), maksymalna prędkość 169 (205 km/h), Sterowność 0

Osiemnastokołowiec (ciągnik siodłowy bez naczepy): Trwałość 3, Rozmiar 18, Struktura 21, Przyspieszenie 10, bezpieczna prędkość 103 (125 km/h), maksymalna prędkość 161 (195 km/h), Sterowność -1

Autobus, autokar: Trwałość 3, Rozmiar 21, Struktura 24, Przyspieszenie 10, bezpieczna prędkość 88 (105 km/h), maksymalna prędkość 147 (175 km/h), Sterowność -2

str. 154

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

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

ale pule redukowane są o 1 za każdy kolejny cel ponad pierwszy >>

ale pule redukowane są o 1 za **każdy** cel (**jeśli postać strzela do więcej niż jednego**)

(błąd pojawia się dwa razy – **seria średnia i seria długa**)

str. 156

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

Jeśli jednak postać **z**deklaruje Unik w późniejszej części tury, [...]

str. 162

Atuty Uniku w Bijatyce i Uniku w Walce Wręcz również mają zastosowanie wobec broni palnej w zwarcu. >>

Atuty Uniku w Bijatyce i Uniku w Walce **Bronią Białą** mają zastosowanie również wobec broni palnej wykorzystywanej w zwarcu.

str. 164

Szarża [...]

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

Cecha Szybkości postaci wskazuje na ilość metrów, jakie postać jest w stanie przebyć podczas **tury**, idąc lub truchtem.

str. 165

W efekcie powyższego, próby zakołkowania dokonuje się z modyfikatorem **-3**, a **w pojedynczym ataku uzyskać należy wyjątkowy sukces**. Jeśli uzyskany zostanie zwyczajny sukces, kołek zagłębia się w ciele przeciwnika, nie sięga jednak serca. Obrażenia zostają zadane, nie mają jednak wpływu na potwora.

str. 167

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

Ciężki pistolet // 3 // **30/60/120** [...]

Ciężki PM†

str. 169

Strzelba

** Kusze przeładowywane są przez trzy tury walki. Postać może wykorzystać kuszę do zakołkowania potwora, celując w jego serce (pojedynczy atak z modyfikatorem **-3**, w którym postać **uzyskać musi wyjątkowy sukces**).

str. 170

Kołek*** // 1 (P) // 1 // – >>

Kołek // 1 (P) // 1 // **Kołek w serce***** (str. 165)

*** Atakujący musi trafić w serce ofiary (atak z modyfikatorem **-3**), **uzyskując przy tym wyjątkowy sukces**.

str. 173

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

str. 175

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

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

str. 180

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

Taki rzut wykonywać można raz, lub za każdym razem, gdy trucizna ma zadać postaci obrażenia. **W niektórych przypadkach odpieranie wpływu trucizny może być akcją złożoną. W takich przypadkach Narrator ustala wymaganą liczbę sukcesów, a pula testu może być modyfikowana przez**

poziom toksyczności trucizny

str. 194

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

str. 197

[...] (o ile wliczyć **możliwość** zdrady małżeńskiej).

str. 203

Koń [...] Prezencja **3**

str. 204

Hulanka [...] i zmienianiu klubów niczym rękawiczek. Podróżują **między** nimi wraz ze swymi współtowarzyszami, często ku ich zgubie ("Hulanka", str. 79).

str. 205

Siła Woli: 4 >>

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

Siła Woli: 4

str. 205

Broń / ataki [...]

Glock 17 // **2(P)** [...] >>

Broń / ataki [...]

Glock 17 // 2(P) [...]

str. 206

Dedukcja (**Miejsce zbrodni**)

str. 207

Broń / ataki [...]

Glock 17 // **2 (P)** [...]

HK MP-5 // **3 (P)** [...]

str. 207

Broń / ataki // [...] // **Pula ataku**

Remington 870 // [...] // **11**

str. 208

Finezja odpowiada za zdolność do wchodzenia w interakcję z otoczeniem i manipulowania nim, od zauważenia intruzów w swoim "domu", po straszenie ludzi przerażającymi złudzeniami. >>

Finezja odpowiada za zdolność wchodzenia w interakcję z otoczeniem i manipulowania nim, od zauważenia intruzów w swoim "domu", po straszenie ludzi przerażającymi złudzeniami.

str. 215-216, opisy Poltergeista i Uludy

Numina: [...] Znaki z **zaświatów** [...] >>

Numina: [...] Znaki [...]

str. 221

Wpis "utrata przytomności", pozostawiony pod "O", powinien być przeniesiony do "U"

Wpis "motyw przewodni", pozostawiony pod "T", powinien być przeniesiony do "M"

str. 222

Wpis "dobijanie targu", pozostawiony pod "U", powinien być przeniesiony do "D"