

ERRATA: PLAYER'S HANDBOOK (PODRĘCZNIK GRACZA)

Ten dokument aktualizuje wskazane poniżej treści względem poprzednich druków *Player's Handbook (Podręcznika Gracza)* do piątej edycji DUNGEONS & DRAGONS. Poniższe aktualizacje zostały dodane do drugiego druku podręcznika z 2019 roku.

RASY

Cechy rasowe półelfów (str. 41). Cecha „Wszechstronność” zmienia nazwę na „Uzdolnienia”.

CZAROWNIK

Pakt ostrza (str. 58). W pierwszym akapicie do pierwszego nawiasu należy dodać „Musi być to broń do walki wręcz”.

KLERYK

Właściwości klasy – Wyposażenie (str. 71). Punkt drugi, podpunkt (b): „pancerz skórzany” należy zmienić na „zbroja skórzana”.

ŁOTR

Chytre zagranie (str. 79). W drugim zdaniu „...Odstąpienie, Ukrycie się lub Unik.” należy zamienić na „Odstąpienie, Sprint lub Ukrycie się.”

ŁOWCA

Właściwości klasy – Biegłości (str. 83). Do spisu umiejętności należy dodać „Śledztwo”.

MAG

Szkoła uroków – Zmiana wspomnień (str. 93). W drugim akapicie do zdania „Musi ona wykonać rzut obronny na Inteligencję o ST” należy dopisać „rzutu obronnego przeciw twoim czarom”.

MNICH

Tabela rozwoju Mnicha (str. 96). W tabeli, w kolumnie „Właściwości” dla 4. poziomu należy dodać „Powolne spadanie”.

PALADYN

Boskie Ugodzenie (str. 104). W opisie „aż do maksimum 4k8” należy zmienić wartość na „6k8”.

WOJOWNIK

Mistrz bitew – Rzemiosło wojenne (str. 111). W opisie „Na 3. poziomie zyskujesz biegłość w wybranym zestawie narzędzi.” należy dodać „rzemieślnika”.

ZAKLINACZ

Rzucanie czarów – Znane czary kręgu 1. i wyższych (str. 116). W opisie „Zaczynasz grę ze znajomością czterech czarów 1. kręgu z listy zaklinacza.” należy zmienić na „dwóch”.

WYPOSAŻENIE

Tabela „Wyposażenie poszukiwaczy przygód” (str. 150). Do podpunktu „Bełty do kuszy” należy dopisać „(20)”. Należy także zmienić cenę artykułu Lak z „5 sm” na „5 ss”.

WALKA

Ataki wręcz – Walka dwiema broniąmi (str. 195). Zdanie „Gdy wykonujesz Atak bronią lekką, którą trzymasz w jednej dłoni, możesz użyć akcji dodatkowej, aby zaatakować inną bronią lekką trzymaną w drugiej dłoni” należy zmienić na „Gdy wykonujesz Atak lekką bronią białą, którą trzymasz w jednej dłoni, możesz użyć akcji dodatkowej, aby zaatakować inną lekką bronią białą trzymaną w drugiej dłoni”.

CZARY

Lista Czary Paladyna (str. 210). Zamiast „Gromiące ugodzenie” powinno być „Grzmiące ugodzenie”.

Większe przywrócenie (str. 278). W drugim zdaniu zamień słowo „zmęczenia” na „wyczerpania”.

ERRATA: PLAYER'S HANDBOOK (PODRĘCZNIK GRACZA)

Ten dokument aktualizuje wskazane poniżej treści względem poprzednich druków *Player's Handbook (Podręcznika Gracza)* do piątej edycji DUNGEONS & DRAGONS. Poniższe aktualizacje zostały dodane do drugiego druku podręcznika z 2019 roku.

RASY

Cechy rasowe półelfów (str. 41). Cecha „Wszechstronność” zmienia nazwę na „Uzdolnienia”.

CZAROWNIK

Pakt ostrza (str. 58). W pierwszym akapicie do pierwszego nawiasu należy dodać „Musi być to broń do walki wręcz”.

KLERYK

Właściwości klasy – Wyposażenie (str. 71). Punkt drugi, podpunkt (b): „pancerz skórzany” należy zmienić na „zbroja skórzana”.

ŁOTR

Chytre zagranie (str. 79). W drugim zdaniu „...Odstąpienie, Ukrycie się lub Unik.” należy zamienić na „Odstąpienie, Sprint lub Ukrycie się”.

ŁOWCA

Właściwości klasy – Biegłości (str. 83). Do spisu umiejętności należy dodać „Śledztwo”.

MAG

Szkoła uroków – Zmiana wspomnień (str. 93). W drugim akapicie do zdania „Musi ona wykonać rzut obronny na Inteligencję o ST” należy dopisać „rzutu obronnego przeciw twoim czarom”.

MNICH

Tabela rozwoju Mnicha (str. 96). W tabeli, w kolumnie „Właściwości” dla 4. poziomu należy dodać „Powolne spadanie”.

PALADYN

Boskie Ugodzenie (str. 104). W opisie „aż do maksimum 4k8” należy zmienić wartość na „6k8”.

WOJOWNIK

Mistrz bitew – Rzemiosło wojenne (str. 111). W opisie „Na 3. poziomie zyskujesz biegłość w wybranym zestawie narzędzi.” należy dodać „rzemieślnika”.

Uzdolnienia. Zyskujesz biegłość w dwóch wybranych umiejętnościach.

PAKT OSTRZA

W ramach swojej akcji możesz zmaterializować sobie w dłoni broń paktu. Za każdym razem, gdy to robisz, możesz wybrać jej rodzaj (Musi być to broń do walki wręcz. Przejrzyj rozdział 5, by zapoznać się z dostępnym uzbrojeniem). Póki ją dzierżysz, możesz się nią biegle posługiwać. Podczas rozliczania odporności i niepodatności na ataki i obrażenia niemagiczne ta broń liczy się jako magiczna.

- (a) zbroja łuskowa, (b) zbroja skórzana lub (c) kolczuga (jeśli masz odpowiednią biegłość);

CHYTRE ZAGRANIE

Od 2. poziomu połączenie zwinności i zdolności szybkiego kombinowania pozwala ci bardzo sprawnie reagować. Podczas walki w każdej swojej turze możesz w ramach akcji dodatkowej wykonać Odstąpienie, Sprint lub Ukrycie się.

Rzuty obronne: Siła, Zręczność

Umiejętności: Wybierz trzy spośród następujących: Atletyka, Intuicja, Opieka nad zwierzętami, Percepcja, Przyroda, Sztuka przetrwania, Skradanie się i Śledztwo.

Ponadto, możesz jeden raz przed wygaśnięciem zaklęcia użyć swojej akcji, by spróbować sprawić, że wybrana istota zapomni część z tego, co robiła pod urokiem. Musi ona wykonać rzut obronny na Inteligencję o ST rzutu obronnego przeciw twoim czarom. W przypadku niepowodzenia zapomina liczbę godzin równą 1 + twój modyfikator z Charyzmy (minimum 1). Możesz sprawić, że zapomni krótszy okres, ale długość usuwanych wspomnień nie może przekroczyć czasu trwania rzuconego przez ciebie uroku.

Zwiększenie cechy, Powolne spadanie

BOSKIE UGODZENIE

Począwszy od 2. poziomu, gdy trafiasz cel atakiem wręcz bronią, możesz wydać jedną komórkę czarów, aby zadać dodatkowe obrażenia od światłości. Wynoszą one 2k8 za komórkę 1. kręgu, plus 1k8 za każdy krąg powyżej 1., aż do maksimum 6k8. Jeśli cel jest nieumarłym lub czarciem, obrażenia zwiększają się o 1k8.

RZEMIOSŁO WOJENNE

Na 3. poziomie zyskujesz biegłość w wybranym zestawie narzędzi rzemieślnika.

ZAKLINACZ

Rzucanie czarów – Znane czary kręgu 1. i wyższych (str. 116). W opisie „Zaczynasz grę ze znajomością czterech czarów 1. kręgu z listy zaklinacza.” należy zmienić na „dwóch”.

WYPOSAŻENIE

Tabela „Wyposażenie poszukiwaczy przygód” (str. 150). Do podpunktu „Bełty do kuszy” należy dopisać „(20)”. Należy także zmienić cenę artykułu Lak z „5 sm” na „5 ss”.

WALKA

Ataki wręcz – Walka dwiema broniąmi (str. 195). Zdanie „Gdy wykonujesz Atak bronią lekką, którą trzymasz w jednej dłoni, możesz użyć akcji dodatkowej, aby zaatakować inną bronią lekką trzymaną w drugiej dłoni” należy zmienić na „Gdy wykonujesz Atak lekką bronią białą, którą trzymasz w jednej dłoni, możesz użyć akcji dodatkowej, aby zaatakować inną lekką bronią białą trzymaną w drugiej dłoni”.

CZARY

Lista Czary Paladyna (str. 210). Zamiast „Gromiące ugodzenie” powinno być „Grzmiące ugodzenie”.

Większe przywrócenie (str. 278). W drugim zdaniu zamień słowo „zmęczenia” na „wyczerpania”.

ZNANE CZARY KRĘGU 1. I WYŻSZYCH

Zaczynasz grę ze znajomością dwóch czarów 1. kręgu z listy zaklinacza. Kolumna Znane czary w tabeli Zaklinacz określa, kiedy możesz wybrać kolejne. Każdy z tych czarów musi być z kręgu odpowiedniego do posiadanych przez siebie komórek czarów. Przykładowo, gdy awansujesz na 3. poziom zaklinacza, możesz poznać jedno nowe zaklęcie 1. lub 2. kręgu.

Bełty do kuszy (20)	1 sz	0,75 kg
Lak	5 ss	—

WALKA DWIEMA BRONIAMI

Gdy wykonujesz Atak lekką bronią białą, którą trzymasz w jednej dłoni, możesz użyć akcji dodatkowej, aby zaatakować inną lekką bronią białą trzymaną w drugiej dłoni. Nie dodajesz swojego modyfikatora z cechy do obrażeń wynikających z akcji dodatkowej, chyba że jest on negatywny.

Jeżeli któraś z tych broni posiada właściwość rzucana, możesz nią rzucić zamiast wykonywać atak wręcz.

Grzmiące ugodzenie

Napełniasz dotkniętą istotę pozytywną energią i odwracasz jeden z osłabiających ją efektów. Możesz zmniejszyć o jeden poziom jej wyczerpania albo zakończyć działanie jednego z poniższych efektów:

ERRATA: PLAYER'S HANDBOOK (PODRĘCZNIK GRACZA)

Ten dokument aktualizuje wskazane poniżej treści względem poprzednich druków *Player's Handbook (Podręcznika Gracza)* do piątej edycji DUNGEONS & DRAGONS. Poniższe aktualizacje zostały dodane do trzeciego druku podręcznika z 2020 roku.

Zabijaka. (s. 170) Fragment „Zwiększ swoją Siłę albo Wytrzymałość” należy zmienić na „Zwiększ swoją Siłę albo Kondycję”.

RASY

DRAKON

Smoczy rodowód. (s. 36) W tabeli Smoczy rodowód w kolumnie Typ obrażeń zamiast „Błyskawica” powinno być „Elektryczność”.

KLASY

KLERYK

Akt wiary: Ochrona życia. (s. 76) Zdanie „Zdolność ta nie pozwala na leczenie nikogo powyżej połowy jego maksymalnych punktów wytrzymałości” powinno brzmieć „Zdolność ta pozwala na uleczenie stworzenia najwyżej do połowy jego maksymalnych punktów wytrzymałości”.

ŁOTR

Ukradkowy atak. (s. 79) Fragment „zadać jednemu celowi 1k6 dodatkowych obrażeń” powinien brzmieć „zadać jednemu trafionemu celowi 1k6 dodatkowych obrażeń”.

ŁOWCA

Obrona nadzwyczajnego myśliwego. Odskok. (s. 86) Początek pierwszego zdania brzmiący „Gdy działa na ciebie efekt, który zezwala ci na rzut obronny...” należy zmienić na „Gdy działa na ciebie efekt, który umożliwia ci wykonanie rzutu obronnego na Zręczność...”.

PALADYN

Boskie ugodzenie. (s. 104) Fragment „aż do maksimum 6k8” należy zmienić na „aż do maksimum 5k8”.

ZAKLINACZ

Bliźniacze zaklęcie. (s. 117) Fragment „musi nie móc objąć” należy zmienić na „musi nie mieć możliwości objęcia”.

WYPOSAŻENIE

Narzędzia. (s. 154) W tabeli Narzędzia pozycję „Narzędzia druciarza” należy zmienić na „Narzędzia majsterkowicza”.

ATUTY

Specjalista kusznik. (s. 168) Z fragmentu „trzymaną w drugiej ręce kuszą ręczną” należy usunąć słowo „drugiej”.

CZARY

Sen. (s. 262) Zdanie „Co więcej, po obudzeniu otrzyma 1k6 obrażeń psychicznych” należy zmienić na „Co więcej, po obudzeniu otrzyma 3k6 obrażeń psychicznych”.

RASY

DRAKON

Smoczy rodowód. (s. 36) W tabeli Smoczy rodowód w kolumnie Typ obrażeń zamiast „Błyskawica” powinno być „Elektryczność”.

Niebieski	Elektryczność	prosta 1,5 × 9 m (rzut obronny na Zrc)
Spizowy	Elektryczność	prosta 1,5 × 9 m (rzut obronny na Zrc)

KLASY

KLERYK

Akt wiary: Ochrona życia. (s. 76) Zdanie „Zdolność ta nie pozwala na leczenie nikogo powyżej połowy jego maksymalnych punktów wytrzymałości” powinno brzmieć „Zdolność ta pozwala na uleczenie stworzenia najwyżej do połowy jego maksymalnych punktów wytrzymałości”.

9 metrów od ciebie. Zdolność ta pozwala na uleczenie stworzenia najwyżej do połowy jego maksymalnych punktów wytrzymałości. Nie można jej też używać na nieumarłych ani konstruktach.

ŁOTR

Ukradkowy atak. (s. 79) Fragment „zadać jednemu celowi 1k6 dodatkowych obrażeń” powinien brzmieć „zadać jednemu trafionemu celowi 1k6 dodatkowych obrażeń”.

Już od 1. poziomu wiesz, jak wykorzystać chwilę nieuwagi przeciwnika i uderzyć we wrażliwe miejsce. Raz na turę, gdy atakujesz z ułatwieniem bronią finezyjną lub dystansową, możesz zadać jednemu trafionemu celowi 1k6 dodatkowych obrażeń.

ŁOWCA

Obrońca nadzwyczajnego myśliwego. Odskok. (s. 86) Początek pierwszego zdania brzmiący „Gdy działa na ciebie efekt, który zezwala ci na rzut obronny...” należy zmienić na „Gdy działa na ciebie efekt, który umożliwia ci wykonanie rzutu obronnego na Zręczność...”.

Odskok. Gdy działa na ciebie efekt, który umożliwia ci wykonanie rzutu obronnego na Zręczność, by zmniejszyć obrażenia o połowę, na przykład zionięcie czerwonego smoka albo *piorun*, to po udanym rzucie obronnym nie otrzymujesz wcale obrażeń, a w przypadku niepowodzenia – połowę.

PALADYN

Boskie ugodzenie. (s. 104) Fragment „aż do maksimum 6k8” należy zmienić na „aż do maksimum 5k8”.

do maksimum 5k8. Jeśli cel jest nieumarłym lub czartem, obrażenia zwiększają się o 1k8.

ZAKLINACZ

Blizniacze zaklęcie. (s. 117) Fragment „musi nie móc objąć” należy zmienić na „musi nie mieć możliwości objęcia”.

Aby czar nadawał się do użycia w ten sposób, musi nie mieć możliwości objęcia więcej niż jednego celu na kręgu,

WYPOSAŻENIE

Narzędzia. (s. 154) W tabeli Narzędzia pozycję „Narzędzia druciarza” należy zmienić na „Narzędzia majsterkowicza”.

Narzędzia majsterkowicza	50 sz	5 kg
--------------------------	-------	------

ATUTY

Specjalista kusznik. (s. 168) Z fragmentu „trzymaną w drugiej ręce kuszą ręczną” należy usunąć słowo „drugiej”.

• Kiedy używasz akcji Ataku i atakujesz bronią jednoręczną, możesz wykorzystać akcję dodatkową, aby zaatakować trzymaną w ręce kuszą ręczną.

Zabijaka. (s. 170) Fragment „Zwiększ swoją Siłę albo Wytrzymałość” należy zmienić na „Zwiększ swoją Siłę albo Kondycję”.

• Zwiększ o 1 swoją Siłę albo Kondycję, maksymalnie do 20.

CZARY

Sen. (s. 262) Zdanie „Co więcej, po obudzeniu otrzyma 1k6 obrażeń psychicznych” należy zmienić na „Co więcej, po obudzeniu otrzyma 3k6 obrażeń psychicznych”.

żadnych korzyści. Co więcej, po obudzeniu otrzyma 3k6 obrażeń psychicznych.

ERRATA: PLAYER'S HANDBOOK (PODRĘCZNIK GRACZA)

Ten dokument aktualizuje wskazane poniżej treści względem poprzednich druków *Player's Handbook (Podręcznika Gracza)* do piątej edycji DUNGEONS & DRAGONS. Poniższe aktualizacje zostały dodane do czwartego druku podręcznika z 2020 roku.

KLASY

DRUID

Dzika postać. (s. 65) Fragment „Jeśli stracisz przytomność, twoje punkty wytrzymałości spadną do 0 lub zginiesz, to automatycznie powracasz do swojej postaci” powinien brzmieć „Możesz wrócić do swojej postaci wcześniej w ramach akcji dodatkowej w swojej turze. Dzieje się to również automatycznie, jeśli stracisz przytomność, twoje punkty wytrzymałości spadną do 0 lub zginiesz”.

zdolności. Możesz wrócić do swojej postaci wcześniej w ramach akcji dodatkowej w swojej turze. Dzieje się to również automatycznie, jeśli stracisz przytomność, twoje punkty wytrzymałości spadną do 0 lub zginiesz.

MAG

Szkoła magii. (s. 90) Fragment „korzyści, które otrzymujesz na poziomach 3., 6., 10., 14.” powinien brzmieć „korzyści, które otrzymujesz na poziomach 2., 6., 10., 14.”.

Twój wybór określa korzyści, które otrzymujesz na poziomach 2., 6., 10. i 14.

WALKA

Wyrzucenie 1 lub 20. (s. 194) Ze zdania „Dodatkowo jest to trafienie krytyczne, co zostało wyjaśnione w dalszej części tego rozdziału” należy usunąć słowo „dodatkowo”.

Jeżeli wynikiem rzutu k20 jest 20, atak trafia, niezależnie od innych modyfikatorów i KP celu. Jest to trafienie krytyczne, co zostało wyjaśnione w dalszej części tego rozdziału.

CZARY

Duchowa broń. (s. 220) Fragment „obrażenia w wysokości 1k8 + modyfikator” powinien brzmieć „obrażenia od mocy w wysokości 1k8 + modyfikator”.

obrażenia od mocy w wysokości 1k8 + modyfikator z twojej cechy bazowej.

Osobiste sanktuarium Mordenkainena. (s. 242) Zdanie „Obszar jest sześcianem o boku 5–30 metrów” powinno brzmieć „Obszar jest sześcianem o boku 1,5–30 metrów”.

Magicznie zabezpieczasz obszar w zasięgu czaru. Obszar jest sześcianem o boku 1,5–30 metrów. Zaklęcie trwa

Spacer na wietrze. (s. 264) Fragment „latasz z szybkością 90 metrów i masz odporność na obrażenia z niemagicznych broni” powinien brzmieć „masz szybkość lotu 90 metrów i odporność na obrażenia z niemagicznych broni”.

w tej formie, masz szybkość lotu 90 metrów i odporność na obrażenia z niemagicznych broni. Jedyne akcje, jakie

Sztuczka z liną. (s. 269) Fragment „okno o wymiarach 3 × 1,5 metra” powinien brzmieć „okno o wymiarach 0,9 × 1,5 metra”.

dzieje się na zewnątrz, tak jak przez okno o wymiarach 0,9 × 1,5 metra, umiejscowione przy górnym końcu liny.

Ściana cierni. (s. 269) Fragment „długości do 18 metrów, wysokości do 10 metrów” powinien brzmieć „długości do 18 metrów i wysokości do 3 metrów”.

ścianę o długości do 18 metrów i wysokości do 3 metrów i grubości 1,5 metra albo okrąg o średnicy do 6 metrów,

Urok. (s. 275) Fragment „w ramach akcji dodatkowej w swojej turze” powinien brzmieć „w ramach akcji dodatkowej w swojej późniejszej turze”.

Jeżeli przed zakończeniem czaru punkty wytrzymałości celu spadną do 0, to możesz w ramach akcji dodatkowej w swojej późniejszej turze przenieść kłętwe na nową istotę.

Zmiana siebie. (s. 286) Na końcu opcji Zmiana wyglądu należy dodać zdanie: „W dowolnym momencie podczas trwania czaru możesz w ramach swojej akcji ponownie w ten sposób zmienić swój wygląd”.

czworonoga, jeśli jesteś dwunożny. W dowolnym momencie podczas trwania czaru możesz w ramach swojej akcji ponownie w ten sposób zmienić swój wygląd.

Znak łowcy. (s. 287) Fragment „w ramach akcji dodatkowej w swojej następnej turze” powinien brzmieć „w ramach akcji dodatkowej w swojej późniejszej turze”.

punkty wytrzymałości celu spadną do 0, możesz w ramach akcji dodatkowej w swojej późniejszej turze przenieść to oznaczenie na następną istotę.

BOGOWIE WIELOŚWIATA

Bane. (s. 294) Opis symbolu bóstwa powinien brzmieć: „Wzniesiona czarna prawa dłoń ze złączonymi palcami”.

Wzniesiona czarna prawa dłoń ze złączonymi palcami

STATYSTYKI STWORZEŃ

QUASIT

Przerażenie. (s. 308) Fragment „znajdująca się do 3 metrów od niego” powinien brzmieć „znajdująca się do 6 metrów od niego”.

Przerażenie (1/dzień). Wybrana przez quasita istota znajdująca się do 6 metrów od niego musi wykonać rzut obronny na

WĄŻ DUSICIEL

Zmysły. (s. 310) Pasywna Percepcja powinna mieć wartość 10.

Zmysły ślepowidzenie 3 metry, pasywna Percepcja 10

ZOMBI

Walnięcie. (s. 311) Fragment „*Trafienie: 5 (1k6 +2)*” powinien brzmieć „*Trafienie: 4 (1k6 +1)*”.

Walnięcie. *Atak wręcz bronią: +3 do trafienia, strefa ataku 1,5 metra, jeden cel. Trafienie: 4 (1k6 + 1) obrażeń obuchowych.*

ERRATA: MONSTER MANUAL (KSIĘGA POTWORÓW)

Ten dokument aktualizuje wskazane poniżej treści względem poprzednich druków *Monster Manual (Księgi Potworów)* do piątej edycji DUNGEONS & DRAGONS. Poniższe aktualizacje zostały dodane do drugiego druku podręcznika z 2020 roku.

Haczykowany diabeł. (s. 56) W pierwszym zdaniu pierwszego akapitu i w pierwszym zdaniu drugiego akapitu opisu wyrażenie „kościane diabły” należy zmienić na „haczykowane diabły”.

Gigant burzowy. (s. 97) W statystykach należy zmienić typ potwora z „Wielki gigant” na „Wielki olbrzym”.

Niepohamowanie chciwe i pożądlive haczykowane diabły służą jako strażnicy potężniejszych od siebie mieszkańców Dziewięciu Piekieł oraz ich skarbców. Wyglądem przypominają humanoida, którego ciało jest pokryte ostrymi zadziarami, kolcami i hakami. Ich błyszczące oczy ciągle wypatrują istot i przedmiotów, które mogłyby sobie przywłaszczyć. Z radością ruszą do walki, jeśli za zwycięstwo czeka je nagroda.

Haczykowane diabły są znane ze swojej czujności, która sprawia, że niezwykle trudno je zaskoczyć, a swoje obowiązki wykonują w skupieniu i bez znużenia. W walce posługują się ostrymi pazurami, zaś w uciekających przeciwników ciskają kulami płomieni.

GIGANT BURZOWY

Wielki olbrzym, chaotyczny dobry

ERRATA: DUNGEON MASTER'S GUIDE (PRZEWODNIK MISTRZA PODZIEMI)

Ten dokument aktualizuje wskazane poniżej treści względem poprzednich druków *Dungeon Master's Guide* (*Przewodnika Mistrza Podziemi*) do piątej edycji DUNGEONS & DRAGONS. Poniższe aktualizacje zostały dodane do drugiego druku podręcznika z 2020 roku.

Pierzasty amulet Quaala. Wachlarz. (s. 188) Z opisu przedmiotu należy usunąć drugi akapit.

Talia rozmaitości. (s. 205) W ramce Kwestia wrogości nazwę „talia mnogich rzeczy” należy zmienić na „talia rozmaitości”. (s. 206) Nazwy kart „Twierdza” i „Meduza” należy zmienić na, odpowiednio, „Loch” i „Euriale”.

Łaska gojenia ran. (s. 228) W opisie łaski nazwę „talizman gojący rany” należy zmienić na „talizman zamykania ran”.

KWESTIA WROGOŚCI

Dwie spośród kart w *talii rozmaitości* mogą sprowadzić na postać

Łaska gojenia ran. Ta łaska zapewnia ci takie korzyści, jak *talizman zamykania ran*.