

# 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”.

## LOTR

**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 Ugody (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 ciebie 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: