

ERRATA: PLAYER'S HANDBOOK (SPIELERHANDBUCH)

Stand: Januar 2019

ALLGEMEINE ANPASSUNGEN

Geschwindigkeit geändert in **Bewegungsrate**
„Empfindlichkeit/empfindlich gegenüber Schaden“ geändert in **„Anfälligkei/anfällig gegenüber Schaden“**
„vergleichender Wurf“ geändert in **„Wettstreit“**
„Zaubermodifikator“ geändert in **„Modifikator des zum Zaubern relevanten Attributs“**
„Rang“ [von Zaubern] geändert in **„Grad“ [von Zaubern]**
[Aktion] „Lösen“ geändert in **„Rückzug“**

SPEZIFISCHE ANPASSUNGEN

S. 7, Beim W3 wird aufgerundet, nicht abgerundet.
S. 19, Zaubertrick: „Intelligenz ist das Attribut, mit dem du Zauber wirkst“, geändert in **„Das Attribut, mit dem du diesen [Zaubertrick] wirkst, ist Intelligenz.“**
S. 21, Drow Magie: „Charisma ist das fürs Zauberwirken relevante Attribut“ geändert in **„Das Attribut, mit dem du diese Zauber wirkst, ist Charisma.“**
S. 34, Odemwaffe: „Nachdem du deine Odemwaffe verwendet hast, kannst du sie bis zum Abschluss einer langen Rast nicht mehr einsetzen“ geändert in **„Nachdem du deine Odemwaffe eingesetzt hast, musst du eine kurze oder lange Rast beenden, bevor du sie erneut benutzen kannst.“**
S. 37: „Kleintierflüsterer“ geändert in **„Tierflüsterer“**
S. 61, Instinktive Tiergestalt: „Zusätzlich kannst du eine Bonusaktion aufwenden, um einen Zauberplatz zu verwenden [...]“ geändert in **„Zusätzlich kannst du, während du in Tiergestalt bist, als Bonusaktion einen Zauberplatz aufgeben [...]“**
S. 62, Tabelle: „Plätze pro Grad“ geändert in **„Grad der Plätze“**
S. 63, Schnelle Erschaffung: „Unheimlicher Strahl“ geändert in **„Schauriger Strahl“**
S. 65-67: Die Zauber aus den Listen heißen nicht **Feuerwall** und **Tiere beherrschen**, sondern **Feuerwand** und **Tier beherrschen**.
S. 67, Dieb der fünf Schicksale: „Verfluchen“ geändert in **„Verderben“**
S. 68, Qualvoller Strahl: „Unheimlicher Strahl“ geändert in **„Schauriger Strahl“**
S. 68, Teufelssicht: **Voraussetzungen gestrichen**
S. 68, Unheimlicher Speer: „Unheimlicher Strahl“ geändert in **„Schauriger Strahl“**
S. 68: „Unholde Vitalität“ geändert in **„Vitalität des Unholds“**
S. 68: „Visionen von fernen Reichen“ geändert in **„Visionen von fernen Gefilden“**
S. 68, Zurückdrängender Stahl: „Unheimlicher Strahl“ geändert in **„Schauriger Strahl“**
S. 71/S. 111: „Zwei-Waffen-Kampf“ geändert in **„Kampf mit zwei Waffen“**
S. 73: „Angriff mit Ausfallschritt“ geändert in **„Ausfallschritt“**
S. 74, Bekannte Zauber des 1. Grades und höher: „[...] die du auf den Stufen 8, 14 oder 20 gelernt hast“ geändert in **„[...] die du auf der 3., 8., 14. und 20. Stufe gelernt hast.“**
S. 80: „Die Segen der List“ geändert in **„Segen der List“**
S. 80, Segen der List: „Diese Segnung hält für eine Minute an [...]“ geändert in **„Diese Segnung hält für 1 Stunde an [...]“**
S. 82, Domäne des Wissens: „Domänenzauber des Sturms“ geändert in **„Domänenzauber des Wissens“**
S. 90: „Schule der Verzauberungsmagie“ geändert in **„Schule der Verzauberung“**
S. 92, Tabelle, Stufe-9-Merkmal: „Verbesserte schnelle Bewegung“ geändert in **„Verbesserte ungerüstete Bewegung“**

S. 107, Magierhand-Kniff: „[...] in einem Behälter, den eine Kreatur trägt, verstauen“ geändert in **„[...] in einem Behälter verstauen, den eine Kreatur trägt oder in der Hand hält“**
S. 121, Zufallstabelle Größe/Gewicht: „Zwerg“ geändert in **„Hügelzwerg“**
S. 129: „Gildenhandwerker“ geändert in **„Zunfthandwerker“**
S.133, Seemann Ausrüstung: „50 m Seidenseil“ geändert in **„15 m Seidenseil“**
S. 144, leichte Rüstung: „gefütterte“ geändert in **„gefütterte Rüstung“**
„Leder“ geändert in **„Lederrüstung“**
„beschlagenes Leder“ geändert in **„beschlagene Lederrüstung“**
S. 144, mittelschwere Rüstung: „Fell“ geändert in **„Fellrüstung“**
S. 150/153, Tabellen: „Tasche“ geändert in **„Beutel“**
S. 157, Tabelle Reit- und Lasttiere: „Geschwindigkeit“ geändert in **„Bewegungsrate“**
S. 157/158, Lebensstile: „abgebrannt“ geändert in **„jämmerlich“**
S. 164, Zusätzlicher Angriff: „[...]die Anrufung des Hexenmeisters Durstige Klinge [...]“ geändert in **„[...] die Schauerliche Anrufung Dürstende Klinge [...]“**
S. 170: Talent „Wachsam“ hinzugefügt:
Du hältst immer Ausschau nach Gefahren und erhältst folgende Vorzüge:

- Du erhältst einen Bonus von +5 auf Initiative.
- Du kannst nicht überrascht werden, solange du bei Bewusstsein bist.
- Kreaturen, die du nicht sehen kannst, sind nicht im Vorteil bei Angriffswürfen gegen dich.

S. 178, Versteckte Objekte finden: „[...] Wurf auf Weisheit (Nachforschungen)“ geändert in **„[...] Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung)“**
S. 182, Marschreihenfolge/Gefahren bemerken: [vorderer, mittlerer, hinterer] „Rang“ [in der Marschreihenfolge] geändert in **„Position“**
S. 185: „Wahrer Blick“ geändert in **„Wahre Sicht“**
S. 192: „Sich in einen engen Bereich quetschen“ geändert in **„Sich durch einen engen Bereich zwingen“**
S. 195, Ringen: „[...] der mit einem Wurf [...] des Ziels (nach Wahl des SLs) verglichen wird“ geändert in **„[...] der mit dem Wurf [...] des Ziels (nach Wahl des Ziels) verglichen wird.“**
S. 196, Schadensarten (Nekrotisch): [Zauber] „Erschöpfende Berührung“ geändert in **„Kalte Hand“**
S. 197, Heilung: [Zauber] „Wiederbelebung“ geändert in **„Wiederbeleben“**
S. 203, Verbal (V): [Zauber] „Zone der Stille“ geändert in **„Stille“**
S. 211, Ansteckung: „Zu Beginn eines jeden seiner Züge [...]“ geändert in **„Am Ende eines jeden seiner Züge [...]“**
S. 212, Ansteckung: „Blendende Krankheit“ geändert in **„Blendendes Siechtum“**
S. 213, Arkanes Tor: „Hervorrufung des 1. Grades“ geändert in **„Beschwörung des 6. Grades“**
S. 218, Blindheit/Taubheit: „Zu Beginn eines jeden seiner Züge [...]“ geändert in **„Am Ende eines jeden seiner Züge [...]“**
S. 218, Blitze herbeirufen: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
S. 218, Böser Blick: „Nekromantie des 2. Grades“ geändert in **„Nekromantie des 6. Grades“**
S. 221, Dimensionstür: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**

- S. 221, Dolchwolke: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 222, Dornenwand: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 222, Drawmij's Sofortige Herbeizauberung: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 223, Ebenenwechsel: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 225, Elementar beschwören: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 228, Evards schwarze Tentakel: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 228, Feenwesen beschwören: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 231, Flammenkugel: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**,
 „Als Aktion kannst du die Sphäre bis zu 9 Meter bewegen“ geändert in **„Als Bonusaktion kannst du die Sphäre bis zu 9 m bewegen.“**
- S. 231, Flammende Wolke: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**,
 „[...]erscheint in einem Radius von 6 Metern [...]“ geändert in **„[...] erscheint als Sphäre mit einem Durchmesser von 6 m [...]“**
- S. 232, Fluch: „Solange das Ziel verflucht ist, hat es einen Nachteil auf Attributswürfe [...]“ geändert in **„Solange das Ziel verflucht ist, ist es im Nachteil bei Attribut- und Rettungswürfen [...]“**
- S. 236, Glyphe des Schutzes (Explosive Runen): „[...] explodiert sie mit magischer Energie in einem Radius von 6 Metern, [...]“ geändert in **„[...] explodiert ihre magische Energie in einer Sphäre mit einem Radius von 6 m [...]“**
- S. 238, Gutes und Böses bannen (Verzauberung brechen): „[...] eine Kreatur, [...] die von einem himmlischen Wesen, einer Fee, einem Unhold oder einem Untoten bezaubert, verängstigt oder besessen ist“ geändert in **„[...] eine Kreatur, die von einem himmlischen Wesen, einem Elementar, einem Feenwesen, einem Unhold oder einem Untoten bezaubert, verängstigt oder besessen ist.“**
- S. 238, Halbebene: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 239, Heldenmahl: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 240, Hexenpfeil (Auf höheren Graden): „[...]steigt der Schaden [...]“ geändert in **„[...]steigt der Initialschaden [...]“**
- S. 240, Himmlische Wesen beschwören: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 240, Hölzerner Weg: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 241, Hunger von Hadar: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 241, Hüter des Glaubens: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 241, Insektenplage: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**,
 „Schwärmende, beißende Heuschrecken füllen einen Radius von 6 Metern [...]“ geändert in **„Schwärmende, beißende Heuschrecken erscheinen in einer Sphäre mit einem Radius von 6 m [...]“**,
 „Eine Kreatur muss diesen Rettungswurf auch dann ablegen, wenn sie [...] ihren Zug dort beginnt“ geändert in **„Eine Kreatur muss diesen Rettungswurf auch dann ablegen, wenn sie [...] ihren Zug dort beendet.“**
- S. 241, Irrgarten: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 244, Kreis der Teleportation: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 245, Leomunds Geheime Truhe: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 249, Meteoritenschwarm: „Alle Kreaturen in einem Radius von 12 Metern [...]“ geändert in **„Alle Kreaturen innerhalb einer Sphäre mit einem Radius von 12 m [...]“**
- S. 251, Mordenkainens Herrliches Herrenhaus: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 252, Mordenkainens Treuer Hund: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 252, Nahrung und Wasser erschaffen: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 253, Nebelschritt: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 253, Nebelwolke (Auf höheren Graden): „[...] vergrößert sich der Radius der Sphäre für jeden Zauberplatz-Grad über der ersten um 1,5 Meter“ geändert in **„[...] vergrößert sich der Radius der Sphäre um 6 m für jeden Grad über den 1. hinaus.“**
- S. 255, Pfeilsalve beschwören: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 255, Pflanzentor: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 258, Reittier finden: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 258, Rückruf: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 260, Schlingranke: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 261, Schneesturm: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 261, Schusshagel beschwören: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 262, Schutzgeister: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 262, Schwache Elementare beschwören: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 264, Seiltrick: „Am oberen Ende des Seils öffnet sich ein unsichtbarer Eingang [...]“ geändert in **„Am oberen Ende des Seils öffnet sich ein unsichtbares Portal [...]“**,
 „Angriffe und Zauber können den Eingang nicht durchdringen [...]“ geändert in **„Angriffe und Zauber vermögen das Portal nicht zu durchdringen [...]“**
- S. 266, Spiegelbilder: „Eine Kreatur ist nicht von diesem Zauber betroffen, [...] wenn sie Illusionen als falsch wahrnehmen kann, wie mit Wahrem Blick“ geändert in **„Eine Kreatur ist nicht vom Effekt der Spiegelbilder betroffen, [...] wenn sie Illusionen durchschauen kann (etwa mit wahrer Sicht).“**
- S. 266, Spinnenklettern: „[...] die Fähigkeit [...] kopfüber von der Decke zu hängen, während sie die Hände frei behält“ geändert in **„[...] die Fähigkeit, sich [...] kopfüber an Decken zu bewegen, ohne dafür die Hände einsetzen zu müssen.“**
- S. 266, Spinnennetz: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 269, Stinkende Wolke: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 269, Sturm der Vergeltung: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 270, Symbol: „Sobald die Glyphe ausgelöst wird, beginnt sie zu leuchten, was einen Radius von 18 Metern für 10 Minuten mit dämmrigem Licht erfüllt“ geändert in **„Sobald die Glyphe ausgelöst wird, beginnt sie zu leuchten und erfüllt eine Sphäre mit einem Radius von 18 m für 10 Minuten mit dämmrigem Licht.“**
- S. 271, Teleportieren: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 272, Tensors Schwebende Scheibe: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 273, Tiere beschwören: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
- S. 274, Todeswolke: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**

S. 275, Tor: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
 S. 276, Tsunami: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
 S. 277, Unsichtbarer Diener: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
 S. 278, Verbündeter aus den Ebenen: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
 S. 280, Vertrauten finden: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
 S. 280, Schwimmen: „[...] oder er durch Illusionen blicken kann wie bei Wahrer Blick“ geändert in **„[...]oder er Illusionen durchschauen kann wie bei wahrer Sicht.“**
 S. 282 Waffe des Glaubens: Die Bewegung als Bonusaktion ist 6 m sein, nicht 4 m.
 S. 285, Wesen des Waldes beschwören: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
 S. 285, Weihen: „Schutz vor Energie“ geändert in **„Schutz“, „Empfindlichkeit für Energie“ -> „Empfindlichkeit“**
 S. 287, Wunsch: „Hervorrufung“ geändert in **„Beschwörung“**
 S. 290, Betäubt: „Eine betäubte Kreatur ist kampfunfähig (siehe den entsprechenden Zustand) und kann nur stockend sprechen“ geändert in **„Eine betäubte Kreatur ist kampfunfähig (siehe den entsprechenden Zustand), kann sich nicht bewegen und nur stockend sprechen.“**
 S. 294, Götter der Vergessenen Reiche: „Bane, Gott der Tyrannei“ hinzugefügt

WOTC-ERRATA AB 2019

Seite 14, unter Waffen: „Eine Waffe mit der Eigenschaft ...“ wurde ersetzt durch: **„Eine Nahkampfwaffe mit der Eigenschaft ...“**

Seite 15, unter „Nach der ersten Stufe“: „Würfle mit diesem, addiere deinen Konstitutionsmodifikator zum Ergebnis und füge die Summe deinem Trefferpunktemaximum hinzu“ wurde ersetzt durch: „Würfle mit diesem, addiere deinen Konstitutionsmodifikator zum Ergebnis und füge die Summe (**mindestens 1**) deinem Trefferpunktemaximum hinzu.“

Seite 96, unter „Elementare Einstimmung“: „Du kannst deine Aktion aufwenden, um die Kräfte der Natur in deiner Nähe ...“ wurde ersetzt durch: „Du kannst deine Aktion aufwenden, um die Kräfte der Natur **innerhalb von 9 Metern um dich herum ...“**

Seite 100, unter „Göttliches Niederstrecken“: Der Schaden erhöht sich nochmals um 1W8, wenn...“ wurde ersetzt durch **„Der Schaden erhöht sich nochmals um 1W8 bis zu einem Maximum von 6W8, wenn ...“**

Seite 100, unter „Verbessertes Göttliches Niederstrecken“: Der letzte Satz „Solltest du zusätzlich ...“ **wurde gestrichen.**

Seite 113, unter „Der Begleiter des Waldläufers“: Der folgende Satz wurde ergänzt: **„Wie jede Kreatur kann dein Tiergefährte Trefferwürfel ausgeben, um nach Beenden einer kurzen Rast Trefferpunkte wiederzuerlangen.“**

Folgender Satz wurde ebenso ergänzt: **„Bist du kampfunfähig oder abwesend, handelt das Tier eigenständig, wobei es sich darauf konzentriert, dich und sich selbst zu schützen. Das Tier benötigt niemals deinen Befehl, um seine Reaktion zu nutzen, etwa für einen Gelegenheitsangriff.“**

Seite 113, unter „Außergewöhnliches Training“: Ersetze den kompletten Abschnitt durch: **„Ab Stufe 7 kannst du als Bonusaktion deinem Tiergefährten befehlen, in seinem Zug die Rennen-, Rückzugs- oder Hilfsaktion auszuführen, solange er nicht angreift. Zudem zählen die Angriffe des Tiergefährten als magisch, wenn es darum geht, Resistenzen und Immunitäten gegen nichtmagische Attacken zu umgehen.“**

Seite 166, unter „Gewölbeforscher“, ersetze den letzten Aufzählungspunkt durch: **„Wenn du dich mit Reisetempo fortbewegst, leidest du nicht unter dem -5 Abzug auf deinen passiven Weisheitswert (Wahrnehmung).“**

Seite 173, unter Vorteil und Nachteil: „Wenn du im Vor- oder Nachteil bist und eine Spielmechanik dich einen Würfelwurf wiederholen lässt, ...“ wurde ersetzt durch: „Wenn du im Vor- oder Nachteil bist und eine Spielmechanik dich einen Würfelwurf wiederholen **oder ersetzen** lässt, ...“

Seite 192, unter „Bereich“: „Wenn fünf große Kreaturen sich um eine mittelgroße oder kleinere drängen, ...“ wurde ersetzt durch: „Wenn **vier** große Kreaturen sich um eine mittelgroße oder kleinere drängen, ...“

Seite 195, unter „Ringeln“: Vor dem Satz „In der Beschreibung des Zustands ist aufgeführt, ...“ wurden folgender Satz ergänzt: „War es kampfunfähig, gelingt der Wurf automatisch.“

Seite 195, unter „Stoßen“: Am Ende wurde folgender Satz ergänzt: **„War sie kampfunfähig, gelingt der Wurf automatisch.“**

Seite 205: „Magische Effekte kombinieren“, am Ende wurde der Satz ergänzt: **„Sind die Effekte und Wirkungsdauer gleichwertig, gilt stets der zuletzt gewirkte Effekt.“**

Seite 260, Säurespritzer: „Wähle eine Kreatur in Reichweite oder zwei Kreaturen in Reichweite, die nicht weiter als 1,50 m voneinander entfernt sind“ wurde ersetzt durch **„Wähle eine sichtbare Kreatur in Reichweite oder zwei sichtbare Kreaturen in Reichweite, die nicht weiter als 1,50 m voneinander entfernt sind.“**

Seite 218, „Blitze beschwören“: Der Satz „Du erschaffst eine Sturmwolke in Form eines Zylinders, der 3 m hoch ist und einen Radius von 18 m besitzt, zentriert um einen Punkt 30 Meter direkt über dir, den du sehen kannst“ wurde ersetzt durch: **„Du erschaffst eine Sturmwolke in Form eines Zylinders, der 3 m hoch ist und einen Radius von 18 m besitzt, zentriert um einen Punkt in Reichweite direkt über dir, den du sehen kannst.“**

Seite 268, Sprühende Farben: „Beginnend mit der Kreatur mit den niedrigsten aktuellen Trefferpunkten werden alle von diesem Zauber betroffenen Kreaturen für die Wirkungsdauer blind“ wurde ersetzt durch: **„Beginnend mit der Kreatur mit den niedrigsten aktuellen Trefferpunkten werden alle von diesem Zauber betroffenen Kreaturen bis zum Ende deines nächsten Zugs blind.“**

Seite 211, f., „Ansteckung“: Neuer Text: **Deine Berührung löst Krankheiten aus. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur innerhalb deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer wird das Ziel vergiftet, wähle aus den unten beschriebenen Effekten.**

Am Ende eines jeden seiner Züge muss das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Gelingen drei dieser Rettungswürfe, ist das Ziel nicht länger vergiftet und der Zauber endet. Misslingen drei Würfe, ist das Ziel nicht länger vergiftet, du kannst aber eine der unten beschriebenen Krankheiten wählen. Diese Krankheit gilt bis zum Ende der Zauberwirkung.

Da dieser Zauber das Ziel mit einer natürlichen Krankheit ansteckt, sind alle Effekte wirksam, die Krankheiten heilen oder anderweitig lindern.

Seite 258, „Reittier finden“: **Solange sich dein Reittier innerhalb von 1,5 km befindet, kannst du telepathisch mit ihm kommunizieren.“** wurde ersetzt durch **„Solange sich dein Reittier innerhalb von 1,5 km befindet, könnt ihr telepathisch miteinander kommunizieren.“**

Seite 238, „Heldenmahl“: „Das Festmahl bietet genug Speisen und Getränke für bis zu zwölf andere Kreaturen“ ersetzt durch **„Das Festmahl bietet genug Speisen und Getränke für bis zu zwölf Kreaturen.“**

Seite 263, Schweben: „Eine Kreatur oder ein Gegenstand deiner Wahl...“ wurde ersetzt durch **„Eine Kreatur oder ein loser Gegenstand deiner Wahl ...“**

Seite 239, Heiligtum: „Wenn die geschützte Kreatur angreift oder einen Spruch wirkt, der eine gegnerische Kreatur betrifft, endet dieser Zauber“ wurde ersetzt durch **„Wenn die geschützte Kreatur**

angreift oder einen Spruch wirkt, der eine gegnerische Kreatur betrifft, oder anderweitig Schaden anrichtet, endet dieser Zauber.

Seite 265, Simulakrum: „Ansonsten verwendet die Illusion alle Spielwerte der Kreatur, die sie nachahmt“ wurde ersetzt durch: **„Ansonsten verwendet die Illusion alle Spielwerte der Kreatur, die sie nachahmt, außer es ist ein Konstrukt.“**

Seite 261, Schneesturm: „Wenn sich eine Kreatur im Bereich des Zaubers konzentriert,...“ wurde ersetzt durch **„Wenn eine Kreatur ihren Zug im Bereich des Sturms beginnt und sich auf einen Zauber konzentriert, ...“**

Seite 269, Sturm der Vergeltung: „In jeder Runde, in der du die Konzentration auf diesen Zauber aufrechterhältst, erzeugt der Sturm in deinem Zug einen zusätzlichen Effekt“ wurde ersetzt durch **„In jeder Runde, in der du die Konzentration auf diesen Zauber aufrechterhältst, erzeugt der Sturm in deinem Zug einen anderen Effekt.“**

Seite 277, „Unsichtbarer Diener“: „Der Zauber erschafft eine unsichtbare, mittelgroße geist- und formlose Kraft, ...“ wurde ersetzt durch: **„Der Zauber erschafft eine unsichtbare, mittelgroße geist- und formlose Kraft, ...“**

Seite 291, Erschöpfung: Ergänze am Ende: „Gleiches gilt, wenn die Kreatur wiederbelebt wird.“

Seite 309, Schwarzbär: Der Angriffsbonus für Biss und Klauen beträgt +4.

Seite 304, Braunbär: Der Angriffsbonus für Biss und Klauen beträgt +6.

Seite 306, Quasit: „Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und Hieb-schaden durch nicht-magische Waffen“ wurde ersetzt durch: „Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische **Angriffe**“

Seite 308, Reitpferde: Der Angriffsbonus für die Hufen beträgt +5.

Seite 309, Streitroß: Der Angriffsbonus für die Hufen beträgt +6.

ERRATA: MONSTER MANUAL (MONSTERHANDBUCH)

Seite 3 Inhaltsverzeichnis: „Blutmücke“ geändert in **„Bullywug“**,

„Betrachter, Seite 22“ geändert in **„Betrachter, Seite 24“**.

Seite 4 Das Unterreich: „keinen größeren“ geändert in **„kein größeres“** (3./4. Wort)

Seite 16, Biss: „Rettungswurf“ geändert in **„SG“**

Seite 108 & 109, Elementare Trefferpunkte: „1W12“ geändert in **„12W10“**

Seite 133 Grul, Trefferpunkte: „3W8“ geändert in **„8W8“**

Seite 139 Gnoll Speer: Ergänzt **„oder Reichweite 6/18“ (Fernkampf)**

Seite 142 Goblin-Boss Wurfspieß: Ergänzt **„Reichweite 1,5 m oder“ (Nahkampf)**

Seite 297 Nachtvettel: „Strahl der Schwäche“ geändert in **„Schwächestrahle“**; „Schutz vor Bösem und Gutem“ geändert in „Schutz vor Gut und Böse“

Seite 309 Yuan-ti Halbblütiger: **Doppelter Absatz wurde gestrichen**

Seite 331 Riesenkröte: „10 (2W4) Säureschaden“ geändert in **„10 (3W6) Säureschaden“**

Seite 316 Betrachter-Zombie, Auflösungsstrahl: Wenn die Trefferpunkte des Ziels auf 0 reduziert werden, nicht des Zombies.

zwischen den beiden vor sich ging, doch kehrte Gith mit Ephelomon, ...“ wurde ersetzt durch: **„Nur Tiamat weiß, was zwischen den beiden vor sich ging, doch kehrte Vlaakith mit Ephelomon, ...“**

Seite 261, Grauer Slaad: **Fertigkeiten: Wahrnehmung +7, Sinne: passive Wahrnehmung 17.**

Seite 149, Grell: **Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 7 (2W4 + 2) Stichschaden.**

Seite 154, Hakenschrecken: Dunkelsicht muss geändert werden in: **40 Meter.**

Seite 176, Lich: Leben unterbrechen, ersetze „lebende Kreatur“ durch **„nicht untote Kreatur“**. **Fertigkeiten, Arkane Kunde +19.**

Seite 179, Spielercharaktere als Lykanthropen, neuer Text: **„Ein humanoider Nicht-Lykanthrop, der von einem Angriff getroffen wird, der den Fluch der Lykanthropie trägt, ...“**

Seite 348, Priester: **Bewegungsrate 9 m, Fertigkeit Religion +5.**

Seite 226, Purpurwurm, **Biss/Schwanzstachel: +14 zum Treffen**

Seite 301, Wiedergänger, **Nach 24 Stunden besetzt die Seele eine andere humanoide Leiche auf der gleichen Existenzebene, belebt sie und erhält alle Trefferpunkte zurück.**

Seite 284, Thri-Kreen, Biss, letzter Satz: **Das vergiftete Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden**

Seite 183, Werwolf, Mehrfachangriff (nur humanoide oder Hybridgestalt). **Der Werwolf führt zwei Angriffe aus: zwei mit seinem Speer oder einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.**

WOTC-ERRATA AB 2019

Seite 92, Drakolich: **Neue Rettungswürfel: GES +6, KON +12, WEI +8, CHA +10, Fertigkeiten: Wahrnehmung +14, Heimlichkeit +6, Sinne: passive Wahrnehmung 24, Biss-/Klauen-/Schwanz-Angriff +13**

Seite 338, Schwarzbär: **Biss- und Klauenangriff +4.**

Seite 318, Braunbär: **Biss- und Klauenangriff +6**

Seite 52, Demilich: **Trefferpunkt 80 (32W4)**

Seite 135, Reiter von roten Drachen: „Nur Tiamat weiß, was

ERRATA: DUNGEON MASTER GUIDE (SPIELLEITERHANDBUCH)

Seite 150: Amulett der Ebenen: "du und jede Kreatur in einem Radius von 4,50 Meter" geändert in **"du und jede Kreatur und jedes Objekt in einem Radius von 4,50 Meter"**.

Seite 150: Amulett des Schutzes: "Hellsichtmagie" bzw. "Hellsicht-Zaubern" geändert in **"Erkenntnismagie" bzw. "Erkenntnis-Zaubern"**, und "magische Wahrsagungssensoren" ersetzt durch **"magische Ausspähungssensoren"**.

WOTC-ERRATA AB 2019

Seite 139, Schriftrollen, neu: **„Eine Schriftrolle ist ein verwendbarer magischer Gegenstand. Den Zauber, den die Schriftrolle enthält, zu entfesseln, benötigt einen Anwender, um die Rolle zu lesen.“**

Seite 141, Zauber, neu: **„Der Zauber wird mit dem niedrigstmöglichen Zaubergrad und der Stufe des Zauberwirkers**

gewirkt, ...“

Seite 153, Bardeninstrument, neu: **Du kannst das Instrument spielen, während du einen Zauber wirkst, der das Ziel im Falle eines gescheiterten Rettungswurfs verzaubert, wodurch das Ziel einen Nachteil auf diesen Wurf erhält.**

Seite 211, Zepter der herrschaftlichen Macht, neu: **Wenn du Knopf 1 drückst, wird das Zepter zu einer Flammenzunge (einer beliebigen Schwertart), da eine feurige Klinge aus dem Ende gegenüber des Kopfes des Zepfers hervorstoßt**

ERRATA: EINSTEIGERSET

Regelbuch

Seite 5: Kompetenzbonus in Übungsbonus geändert

Seite 23: Zauber Ausbesserung aus der Kleriker-Liste entfernt

Seite 32: Betäubt - Ergänze „Kann sich nicht mehr bewegen.“

Abenteuerheft

Seite 30: Es gibt bei den Zerstörten Hütten 150 EP statt 50.

Seite 58: Goblin Kurzbogen Schaden 1W6+2

Seite 61: Ork Wurfspieß Schaden 1W6+3

Seite 62: Rotbrenner Kurzsword Schaden 1W6+2

Seite 63: Skelett Kurzbogen und Kurzsword Schaden 1W6+2

Charakterbögen

Fertigkeitsnamen: Medizin ist nun Heilkunde, Natur ist nun Naturkunde, Überleben ist nun Überlebenskunst.

Hochelfen-Magier: Wert für passive Wahrnehmung (13) ergänzt.

Zwergen-Kleriker: Vorbereitete Zauber ergänzt

Vorbereite Zauber. Du bereitest vier Zauber des 1. Grades vor, die du wirken kannst, wobei du aus den Zaubern der Kleriker-Liste wählst. Zusätzlich hast du immer die beiden Zauber deiner Domäne vorbereitet: Segnen und Wunden heilen.

ERRATA: GRABMAL DER VERNICHTUNG (1. AUFLAGE)

Seite 2: Der Originaltitel lautet nicht Player's Handbook sondern **Tomb of Annihilation**.

Seite 8, 10: Im Text ist noch der veraltete Arbeitstitel für **„Die Schwertküste - Reisehandbuch für Abenteurer“** aufgeführt.

Seite 7: Der **Seelensammler** entspricht dem Begriff Seelenfänger.

Seite 7 („Auf der 5. Stufe beginnen“). Der erste Satz sollte heißen: „Charaktere auf Stufe 5 werden Teile der Kapitel 1 und 2 **immer noch** als herausfordernd empfinden.“

Seite 14, 236: **Minnesänger der Tabaxi** entsprechen dem Begriff Tabaxispielmänner.

Seite 42 bis 88: Feuerlurche müssten Feuermolche heißen.