

# Errata Spielleiter-Handbuch von 2003

Dieses Dokument bietet eine Übersicht derjenigen Errata inhaltlicher Natur (nicht nur Rechtschreibfehler und dergleichen), die Einfluss in die Neuauflage des Spielleiter-Handbuchs 2006 gefunden haben. Die Seitenzahlen beziehen sich auf die Auflage des Spielleiter-Handbuchs von 2003.

## S. 124

Hier wurde der arabische Text zu den Dunklen Jungen korrigiert.

## S. 130

Bei der Aussprache der Namen der Wesenheiten nach *Pegasus Press* wurde zur Klarstellung durchgehend in der Lautschrift kein „th“ mehr verwendet. Bei Cthulhu liest man jetzt z.B.: kuh-TUH-luh.

## S. 132

Die Tabelle, welchem Gewicht welcher GR-Wert entspricht, wurde grundlegend überarbeitet und geändert.

## S. 139

Beim Sternengezücht Cthulhus ist einzufügen:  
Zauber: Ein Sternengezücht beherrscht 3W6 Zauber.

## S. 143

Die Trefferpunkte eines Dunkeldürren betragen 12-13.

## S. 145

Ein Dunkles Junges „bellt“ nicht, sondern es „röhrt“.

## S. 149

Die vorher als „Sturmangriff“ bezeichnete Fertigkeit der Flugkraken heißt nun „Windsturm“.

## S. 158

Die Trefferpunkte eines Hetzenden Schrecken betragen 26-27.

## S. 169

Die durchschnittliche Größe eines Schlagenmenschen beträgt 10-11.

## S. 170

Ersetze bei dem Eintrag „Angriff“ der Schoggothen das Wort „Zerfetzen“ durch „Zerdrücken“.

## S. 176

Die Trefferpunkte eines Wesens von Xiclotl betragen 39-40.

## S. 205

Bei der Bewegungsweise des Gezüchts des Ubbo-Sathla streiche ersatzlos das Wort „durchschnittlich“.

## S. 209

Der Silberblitz-Angriff von Yog-Sothoth bewirkt Tod im Umkreis von 5 Metern, nicht 2-3 Metern.

**S. 236**

Der Titel des Buches lautet „Azathoth and other Horrors“, nicht „Azathoth and others“.

**S. 236**

Beim „Book of Dyan“ beträgt der Stabilitätsverlust  $1W2/1W6$  und das Studium dauert 22 Wochen.

**S. 251**

Bei dem Zauber „Auge von Licht und Dunkelheit“ muss es im letzten Absatz lauten: „Die Wirkung des Auges erstreckt sich in einem Radius von 15 Kilometern um seinen Standort herum, durchdringt aber keine Felsen oder Metallwände, die dicker als 6 Meter sind.“

**S. 251**

Beim Zauber „Austreibung der Shan“ beträgt der Durchmesser des Pentagramms 1,50 Meter.

**S. 252**

Beim Zauber „Befreie Hastur“ muss der letzte Satz des ersten Absatzes lauten: „Es müssen also 350 Leute bei dem Ritual mitsingen, um Hastur selbst zu befreien, und 210, um ein typisches Sternengezücht Cthulhus herbeizubringen.“

**S. 254**

Beim Zauber „Beschwöre/Binde Bruder des Chaugnar Faugn“ muss es im ersten Absatz heißen: „In Kavernen der Pyrenäen schlummern weniger mächtige Versionen von Chaugnar Faugn und erwarten die Zeit, wenn dieser wieder über die Erde schreiten wird. Jeder Magiepunkt, der in diesen Zauber investiert wird, ergibt eine kumulative Chance von 10%, eine dieser Kreaturen herbeizurufen. Ein Wurf von 96-00 ist allerdings immer ein Fehlschlag. Die Ausführung des Zaubers kostet 10 Magiepunkte zusätzlich zu den Stabilitätspunkten, die man verliert, wenn man die beschworenen Kreaturen zu Gesicht bekommt.“

**S. 255**

Der Zauber „Beschwörung der Pest“ ist ersatzlos weggefallen.

**S. 259**

Der Zauber „Devolution“ ist ersatzlos weggefallen.

**S. 260**

Der Zauber „Erhebe Leichen“ ist ersatzlos weggefallen.

**S. 262**

Der Zauber „Erwecke Abhoth“ kostet  $1W10+2$  Stabilitätspunkte.

**S. 262**

Die Kostentabellen zum Zauber „Erschaffe Tor“ wurden geändert.

**Kosten bei der Erschaffung und Benutzung von Toren**

*MA-Punkte (Erschaffung) Maximal überwundene*

*Magiepunkte (Benutzung) Entfernung*

1	150 km
2	1.500 km
3	15.000 km

4	150.000 km
5	1.500.000 km
6	15.000.000 km
7	150.000.000 km
8	1.500.000.000 km
9	15.000.000.000 km
10	150.000.000.000 km
11	1.500.000.000.000 km
12	etwa 1,5 Lichtjahre
13	15 Lichtjahre
14	150 Lichtjahre
15	1.500 Lichtjahre
16	15.000 Lichtjahre
17	150.000 Lichtjahre
18	1.500.000 Lichtjahre
19	15.000.000 Lichtjahre
20	150.000.000 Lichtjahre

### Beispiele für Orte und Entfernungen

*Ort ungefähre maximale Entfernung MA-Punkte bzw.  
von Arkham Magiepunkte*

Providence	95 km	1
New York	330 km	2
Friedberg (Deutschland)	5.870 km	3
Leerer Raum	100.000 km	4
Mond	405.000 km	5
Merkur	222.000.000 km	8
Venus	261.000.000 km	8
Mars	401.000.000 km	8
Jupiter	968.000.000 km	8
Saturn	1.658.000.000 km	9
Uranus	3.157.000.000 km	9
Neptun	4.687.000.000 km	9
Yuggoth (Pluto)	7.528.000.000 km	9
Oortsche Wolke	1,5 Lichtjahre	12
Proxima Centauri	4,22 Lichtjahre	13
Sirius	8,58 Lichtjahre	13
Fomalhaut	24,97 Lichtjahre	14
Wega	25,27 Lichtjahre	14
Aldebaran	65,1 Lichtjahre	14
Celaeno	440 Lichtjahre	15
Jenseits der Milchstraße	etwa 70.000 Lichtjahre	17
M31 (Andromeda-Galaxie)	2.500.000 Lichtjahre	19
Azathoth	10.000.000.000 Lichtjahre	22
Entfernter Quasar	13.000.000.000 Lichtjahre	22
1 Astronomische Einheit	150.000.000 km	7
1 Lichtjahr	9.460.000.000.000 km	12
1 Parsec	3,26 Lichtjahre	13

### S. 263

Hier sind die folgenden zwei Absätze an die Zauberbeschreibung des „Feuermantels“ anzufügen: Während der Zauberdauer verdoppeln sich die Bewegungsweite und die GE des Zaubernden. Alle Angriffswürfe gegen den Zaubernden erhalten einen Abzug von 20 Prozentpunkten. Alle Angriffe mit Waffen richten nur noch den Minimalschaden an. Wer mit Faustschlag, Fußtritt usw. angreift erleidet bei einem Treffer denselben Schaden, den er dem Zaubernden zufügt. Wenn der Zaubernde jemanden berührt, zählt das als Faustschlag-Angriff, der 1W8 Punkte Schaden verursacht. Jedes Mal, wenn der Zaubernde dies tut, erleidet er selbst den halben gewürfelten Schaden (abgerundet), da seine Haut und sein Fleisch weggeflammt werden, um die magische Oberfläche des Mantels mit Nahrung zu versorgen. Es ist daher möglich, dass dieser Zauber die Trefferpunkte des Zaubernden auf Null senkt und zu seinem Tod führt.

### S. 266

Beim Zauber „Gesang des Thoth“ entfällt der letzte Satz. Stattdessen ist folgender Text anzufügen:

„Wenn die Ausgangswahrscheinlichkeit des Zaubernden unter 10% liegt, kann der „Gesang von Thoth“ nicht helfen. Für eine Hilfe bei der Übersetzung einer lateinischen Textpassage muss der Zaubernde daher *Fremdsprache (Latein)* mit mindestens 10% beherrschen.“

### S. 267

Beim Zauber „Gnädiges Vergessen“ entfällt ersatzlos das im ersten Absatz dargestellte Erfordernis, das Opfer dürfe maximal 100 Meter vom Zaubernden entfernt sein.

### S. 268

Beim Zauber „Huldigung des Ka“ tritt ein permanenter Verlust von einem Punkt MA, nicht KO, ein.

### S. 269

Beim Zauber „Klaue des Nyogtha“ muss sich das Opfer in Rufweite aufhalten; das Erfordernis, dass die Entfernung maximal 10 Meter beträgt, entfällt.

### S. 269

Der Zauber „Knochenfresser“ ist ersatzlos weggefallen.

### S. 271

Hier sind vier neue Zauber einzufügen.

#### **KONTAKT ZU DIENER DER ÄUßEREN GÖTTER**

Der Zauber kostet den Zaubernden 14 Magiepunkte und 1W3 Stabilitätspunkte. Mit einem *Glückswurf* wird festgestellt, ob sich der Diener der Äußeren Göttern überhaupt in der Milchstraße befindet, wenn der Zauber gewirkt wird. Andernfalls sind die Magiepunkte verloren. Der Zauber kann immer wieder versucht werden. Die Ankunft eines Dieners kostet dann 1/1W10 Stabilitätspunkte.

Für den Zauber müssen die Sterne für den Zaubernden sichtbar sein. Sodann stellt er sich Azathoths Unsagbares Herz vor (es heißt, das sei ein kugelförmiges Meditationssymbol, dessen genaue Form aber nicht wirklich bekannt ist), das pulsiert und wie eine flüssige Flamme leuchtet. Der Diener manifestiert sich innerhalb von 1W6-4 Runden und erwartet ein Blutopfer. Sollte ihm das angebotene Opfer nicht ausreichen, verzehrt der Diener den Zaubernden selber. Wenn der Diener das Opfer annimmt, erklärt er sich dazu bereit, einen schnell zu erledigenden Auftrag für den Zaubernden zu erledigen.

Gelingt ein Wurf auf *Feilschen*, beantwortet der Diener außerdem eine respektvoll gestellte Frage über Azathoth, seinen Hof im Zentrum des Universums, oder einen der Äußeren Götter. Die

Antwort steigert den Wert auf *Ctbulbu-Mythos* des Zaubernden um 1W3 Prozentpunkte. Eventuelle Zuhörer verstehen die Bedeutung allerdings nicht und gewinnen daher auch keine Punkte hinzu. Gelingt der Wurf auf *Feilschen* sogar mit 01-05, übermittelt der Diener dem Zaubernden einen Zauberspruch direkt in dessen Gehirn, was den Zaubernden 1W8 Stabilitätspunkte kostet und eine Orientierungslosigkeit für 1W10 Runden verursacht. Welchen Spruch er weitergibt, entscheidet der Diener.

Wenn der Auftrag ausgeführt wurde, kann es passieren, dass der Diener noch bleibt und seine unirdischen Pfeifen bläst, während Farben über seinen Körper jagen und seine Tentakel sich winden. Vielleicht löst er sich aber auch einfach nur auf und begibt sich zu einem entlegenen Arm der Galaxis oder zur Geburt eines Sternes und macht da weiter, wo er durch den Zaubernden unterbrochen wurde.

Wer seine irrsinnige hypnotische Pfeife vernimmt, verliert 1/1W4 STA. Die Melodie geht jedem, der häufig singt oder ein Instrument spielt, nicht mehr aus dem Kopf. Er wird irdischen Tonleitern gegenüber immer gleichgültiger und fühlt sich immer mehr dazu berufen, die von dem Diener enthüllten kosmischen Tonleitern zu verwenden.

### **KONTAKT ZU GEISTERN DER TOTEN (Voodoo)**

Es existieren mehrere Versionen dieses Zaubers. Jeder Teilnehmer am magischen Ritual verliert 3 Magiepunkte und 1W3 Stabilitätspunkte. Für den Zauber wird an einem Flusslauf ein Zelt aus weißen Laken errichtet. In dessen Inneren werden Krüge mit Flusswasser aufgestellt. Es wird gesungen und getanzt. Die Toten werden angefleht, zu erscheinen. Alle von den Teilnehmern eingebrachten Magiepunkte werden addiert und mit fünf multipliziert. Auf diesen Wert würfelt der Zaubernde mit dem W100. Bei einem Erfolg erklingen nun die Stimmen der Toten aus den Wasserkrügen. Man kann ihnen bloß zuhören, mit ihnen sprechen oder ihnen Fragen stellen, indem man seinen Kopf in das Zelt steckt. Höflichkeit und gute Umgangsformen (ausgedrückt durch hohe Werte in Kommunikationsfertigkeiten) sind hilfreich. Es ist darauf hinzuweisen, dass die Toten nur das wissen, was sie auch zu Lebzeiten wussten, und noch nicht realisiert haben, dass sie tot sind.

### **KONTAKT ZU MENSCHEN (Mi-Go)**

Mit diesem Zauber befehlen die Mi-Go ihre menschlichen Diener gedanklich und übermitteln ihnen Informationen. Der Zauber kostet 3 Magiepunkte, aber keine Stabilitätspunkte. Er stellt eine telepathischen Verbindung zu einem Menschen her, der früher einmal der Hypnose der Mi-Go zum Opfer gefallen ist. Der Kontaktierte kann antworten, Fragen stellen usw. Pro 5 Runden Kontakt nach der ersten Runde verliert der Mensch einen Punkt Stabilität.

### **KONTAKT ZU YITHIANER**

Der Spruch betrifft die Gegenwart und erlaubt nicht einen Kontakt in die Vergangenheit oder Zukunft. Er kostet den Zaubernden 4 Magiepunkte und einen Stabilitätspunkt. Wenn sich im Umkreis von 150 Kilometern um den Zaubernden herum ein Yithianer befindet, der den Geist eines anderen in Besitz genommen hat, bemerkt der Yithianer den Kontaktaufnahmeversuch und kann darauf antworten, sei es aus Kuriosität, Furcht oder Vorsicht. Wenn der Zaubernde nichts Interessantes zu sagen oder anzubieten hat, wird der Yithianer erneute Kontaktaufnahmen ignorieren, oder er sucht den Zaubernden auf und vernichtet ihn, weil er ihn stört.

#### **S. 273**

Der Zauber „Das lebende Gewand“ ist ersatzlos weggefallen.

#### **S. 274**

Der Zauber „Das Lied der Glissande“ ist ersatzlos weggefallen.

#### **S. 275**

Die Reichweite des Zaubers „Menschenfänger“ beträgt 1,5 Kilometer. Der Zauber ist nicht allein von Cthoniern einsetzbar, auch wenn diese ihn typischerweise verwenden.

**S. 278**

Der Zauber heißt nur „Rufe Haboob“, er beinhaltet keine Vertreiben-Komponente.

**S. 278**

Beim Zauber „Rufe/Vertreibe Hastur“ muss jeder Block einen Rauminhalt von neun, nicht acht, Kubikmeter aufweisen.

**S. 280**

Der Zauber „Segne Klinge“ ist auf jede Art von Klinge anwendbar und nicht auf Dolche beschränkt.

**S. 282**

Das Opfer darf sich beim „Todeszauber“ nicht weiter als 10 Meter entfernt befinden. Die Brandblasen erscheinen erst nach 1W3 Runden der Konzentration. In der zweiten Runde verliert das Opfer nicht 1W4, sondern 1W6 Trefferpunkte.

**S. 282**

Beim Zauber „Tor in die Zeit“ ist folgender Absatz zu ergänzen:

Die Benutzung des Tores kostet genau so viele Magiepunkte, wie ursprünglich MA-Punkte aufgewendet wurden, um das Tor zu erschaffen. Zusätzlich verliert ein Charakter automatisch einen Stabilitätspunkt, wann immer er ein Tor benutzt.

**S. 283**

Bei dem Zauber „Übler Staub des Hermes Trismegistus“ entspricht der Staub nicht dem Pulver des Ibn-Ghazi, sondern dem Staub des Suleiman.

**S. 284**

Für den Zauber „Verfluche Pfeife“ sind nicht 25, sondern 256 Magiepunkte auszugeben. Die Pfeife kann außer für den Zauber „Flöten des Wahnsinns“ auch für den Zauber „Das Lied der Seele“ eingesetzt werden.

**S. 285**

Beim Zauber „Vertreibung des Yde-Étad“, 5. Absatz, ersetze „Leim“ durch „Kalk“.

**S. 285**

Beim Zauber „Verursache Krankheit“ ersetze im ersten Absatz „Grippe“ durch „Lungenentzündung“.