

# ERRATAS DU PLAYER'S HANDBOOK v2.02

## PAGE 15 - GAUCHE

### APRÈS LE NIVEAU 1

Lancez ce dé de vie, ajoutez votre modificateur de Constitution au résultat et ajoutez le total (minimum 1) à votre maximum de points de vie.  
(errata officiel du PH 2.01)

## PAGE 20 - DROITE

**Variante raciale.** ... Choisissez l'une de ces ~~variantes raciales~~ variantes raciales ...

## PAGE 21 - GAUCHE

**Pied léger.** Votre vitesse de base passe à 10,5 mètres.

## PAGE 21 - DROITE

### ELFE NOIR (DROW)

**Augmentation de caractéristiques.**  
(doit être en gras)

## PAGE 30 - GAUCHE

### TRAITS DES NAINS

**Entraînement aux armes naines.**  
Vous maîtrisez les haches de guerre d'arme, ...

## PAGE 41 - DROITE

### ASCENDANCE DRACONIQUE

Dragon	Type de dégâts	Souffle
Airain	Feu	Ligne de 1,5 sur <u>9 mètres</u> (jet de sauvegarde de Dex.)
...	...	...
Vert	Poison	Cône de <u>4,5 m</u> (jet de sauvegarde de Con.)

## PAGE 47 - GAUCHE

### LE BARBARE

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Rages	Dégâts de rage
...	...	...	...	...
3	+2	<u>Voie primitive</u>	3	+2
...	...	...	...	...

## PAGE 47 - DROITE

### LA CRÉATION RAPIDE

(en plus petit non souligné)

## PAGE 52 - DROITE

### MAÎTRISES

**Armes :** armes courantes, arbalète de poing, épée longue, rapière, épée courte

## PAGE 53 - GAUCHE

### EMPLACEMENTS DE SORTS

Vous trouverez dans le tableau d'évolution du barde le nombre d'emplacements de sorts que vous avez et qui vous permettent de lancer des sorts de barde de niveau 1 ou supérieur.  
(errata officiel du PH 2.0)

## PAGE 54 - DROITE

### SECRETS MAGIQUES

Choisissez deux sorts de n'importe quelles classes, y compris celle-ci.  
(errata officiel du PH 2.0)

## PAGE 58 - GAUCHE

### PRÉPARER ET LANCER DES SORTS

Le tableau d'évolution du clerc vous indique le nombre d'emplacements de sorts dont vous

disposez pour lancer des sorts de clerc de niveau 1 et plus.

(errata officiel du PH 2.0)

## PAGE 59 - DROITE

### SORTS DU DOMAINE DE LA GUERRE

Niveau de clerc	Sorts
1	bouclier de <u>la</u> foi, faveur divine
...	...

## PAGE 60 - DROITE

### CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : AUBE RADIEUSE

Si une créature rate son jet de sauvegarde, elle subit des dégâts radiants égaux 1 à 2d10 + votre niveau de clerc, la moitié seulement si elle réussit. Une créature qui bénéficie d'un abri total vis-à-vis de vous n'est pas affectée.

## PAGE 62 - GAUCHE

### SORTS DU DOMAINE DU SAVOIR

Niveau de clerc	Sorts
1	identification, <u>injonction</u>
...	...

## PAGE 63 - GAUCHE

### CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : FUREUR DESTRUCTRICE

Quand vous lancez les dés pour infliger des dégâts de foudre ou de tonnerre, vous pouvez utiliser la canalisation d'énergie divine pour infliger les dégâts maximaux au lieu de lancer les dés.

## PAGE 66 - GAUCHE

### PRÉPARER ET LANCER DES SORTS

Le tableau d'évolution du druide vous indique le nombre d'emplacements de sorts dont vous disposez pour lancer vos sorts de druide de niveau 1 et plus.

(errata officiel du PH 2.0)

## PAGE 66 - DROITE

### FORMES SAUVAGES

Niveau	ID	Limitations	Exemple
...	...	...	...
8	<u>1</u>	-	Aigle géant

## PAGE 69 - DROITE

### LES DRUIDES ET LES DIEUX

... Dans les *Royaumes Oubliés* par exemple, un cercle regroupe généralement des druides dévoués à Sylvanus, Mailikki, Eldath, Chauntéa et même aux sévères dieux de la fureur comme Talos, Malar, Aurile et Umberlie. ...

## PAGE 71 - DROITE

### MAÎTRISES

**Compétences :** choisissez deux compétences parmi les suivantes : Arcanes, Intimidation, Perspicacité, Persuasion, Religion et Supercherie

## PAGE 72 - GAUCHE

### EMPLACEMENTS DE SORTS

Vous trouverez dans le tableau d'évolution du barde le nombre d'emplacements de sorts dont vous disposez pour lancer des sorts d'ensorceleur de niveau 1 ou supérieur.

(errata officiel du PH 2.0)

## PAGE 74 - DROITE

### PIC DE MAGIE SAUVAGE

Un pic de magie sauvage ne peut se produire qu'une seule fois par tour.

(errata officiel du PH 1.22)

## PAGE 78 - GAUCHE

### SECOND SOUFFLE

## SURSAUT D'ACTIVITÉ

---

(en plus grand et souligné)

## PAGE 79 - DROITE

---

### INCANTATION

Le tableau d'incantation du chevalier occulte indique le nombre d'emplacements de sorts dont vous disposez pour lancer les sorts de magicien de niveau 1 ou plus.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 80 - DROITE

---

**Dés de supériorité.** Vous récupérez tous les dés dépensés lorsque vous terminez un court repos ou un long repos.

## PAGE 81 - DROITE

---

**Feinte.** L'avantage est perdu si vous ne l'utilisez pas durant le tour où vous l'avez obtenu. *(errata officiel du PH 1.22)*

**Fente.** ~~Quand vous touchez une créature avec une attaque armée~~ Lorsque vous effectuez un jet d'attaque avec une arme de mêlée durant votre tour

**Grande amplitude d'attaque.** ~~Quand vous touchez une créature avec une attaque armée~~ attaque de corps à corps

## PAGE 84 - DROITE

---

### PRÉPARER ET LANCER DES SORTS

~~Choisissez dans la liste des sorts de magicien des sorts que vous pouvez lancer afin de les préparer~~ Choisissez dans votre grimoire les sorts que vous allez préparer.

#### AVIS DES TRADUCTEURS

Pour préparer la liste de sorts de magiciens que vous pourrez lancer, choisissez dans votre grimoire un nombre de sorts égal à votre modificateur d'Intelligence + votre niveau de magicien (un sort au minimum).

## PAGE 87 - DROITE

---

## EVOCATION AMÉLIORÉE

Le bonus aux dégâts s'applique à un seul jet de dégâts du sort, pas à plusieurs jets.

*(errata officiel du PH 1.22)*

## PAGE 88 - DROITE

---

### INVOCATION MINEURE

L'objet invoqué disparaît également s'il inflige des dégâts.

*(errata officiel du PH 1.22)*

### NÉCROMANCIEN ÉRUDIT

(sans s à Nécromancien)

## PAGE 95 - GAUCHE

---

**Fouet aqueux.** Vous pouvez dépenser 2 points de ki par une action ~~bonus~~ pour créer un fouet constitué d'eau qui tire et pousse une créature afin de la déséquilibrer.

**Harmonisation élémentaire.** Vous pouvez utiliser votre action pour contrôler brièvement les forces élémentaires ~~voisines~~ à 9 mètres de vous et générer l'effet de votre choix parmi les suivants. *(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 98 - DROITE

---

### PRÉPARER ET LANCER DES SORTS

Le tableau d'évolution du druide vous indique le nombre d'emplacements de sorts dont vous disposez pour lancer vos sorts de paladin de niveau 1 et plus.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 99 - GAUCHE

---

### CHÂTIMENT DIVIN

Les dégâts subis sont augmentés d'1d8 supplémentaire si la cible est un mort-vivant ou un fiélon jusqu'à un maximum de 6d8.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 99 - DROITE

---

## CHÂTIMENT DIVIN AMÉLIORÉ

---

~~Si vous utilisez aussi votre aptitude chatiment divin lors de l'attaque, vous additionnez ces dégâts aux dégâts supplémentaires de votre chatiment divin.~~

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 101 - DROITE

---

### PRÉCEPTES DE LA VENGEANCE

... Un paladin qui prête un tel serment est prêt à tout sacrifier ...

## PAGE 105 - DROITE

---

### EMPLACEMENTS DE SORTS

Vous trouverez dans le tableau d'évolution du rôdeur le nombre d'emplacements de sorts que vous avez et qui vous permettent de lancer des sorts de rôdeur de niveau 1 ou supérieur.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 107 - DROITE

---

### COMPAGNON DU RÔDEUR

Choisissez une bête de taille Moyenne au maximum et d'une dangerosité de 1/4 ou moins...

Si vous êtes neutralisé ou absent, la bête peut agir d'elle-même, se concentrer sur votre protection ou sa sienne. La bête n'a jamais besoin d'un ordre pour utiliser sa réaction, comme pour effectuer une attaque d'opportunité.

~~... Elle agit à son tour à votre initiative mais n'entreprend aucune action à moins que vous ne le lui ordonniez ...~~

Vous pouvez utiliser votre action pour lui ordonner oralement d'exécuter l'action attaquer, se précipiter, se désengager, esquiver ou aider.

... Si vous ne donnez aucun ordre, la bête effectue l'action esquiver.

*(errata officiel du PH 2.0)*

### ENTRAÎNEMENT EXCEPTIONNEL

À partir du niveau 7, à votre tour et quand votre compagnon animal n'attaque pas, vous pouvez utiliser une action bonus pour lui ordonner d'entreprendre à son tour l'action se précipiter, se désengager, esquiver ou aider.

De plus, les attaques de la bête sont maintenant considérées comme magiques pour outrepasser la résistance et l'immunité aux attaques et dégâts non magiques.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 111 - DROITE

---

### INCANTATION

Le tableau d'incantation de l'arnaqueur arcanique indique le nombre d'emplacements de sorts dont vous disposez pour lancer les sorts de magicien de niveau 1 ou plus.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 114 - DROITE

---

### LA CRÉATION RAPIDE

... Ensuite, choisissez l'historique de charlatan, puis les tours de magie explosion occulte et contact glacial ainsi que les sorts de niveau 1 rayon contagieux charme-personne et carreau ensorcelé.

*(errata officiel du PH 1.22)*

## PAGE 115 - GAUCHE

---

### MAGIE DE PACTE

... Consultez le chapitre 10 pour connaître les règles générales régissant les incantations et le chapitre 11 pour obtenir la liste des sorts du barde sorcier.

### EMPLACEMENTS DE SORTS

Pour lancer un de vos sorts de sorcier de niveau 1 ou supérieur à 5, vous devez dépenser un emplacement de sort.*(errata officiel du PH 2.0)*

... Pour lancer le sort de niveau 1 vague tonnante carreau ensorcelé, vous devez utiliser un de ces emplacements de sort et vous le lancez comme un sort de niveau 3.

## PAGE 115 - DROITE

---

### INVOCATIONS OCCULTES

... Une fois que vous atteignez certains niveaux de sorcier, vous apprenez ~~deux~~ de nouvelles invocations occultes de votre choix, comme

indiqué dans la colonne Invocations occultes du tableau d'évolution du sorcier.

## PAGE 116 - DROITE

### VOTRE PACTE

**Pacte de la chaîne.** ... La nature du Grand Ancien étant impénétrable, la forme par défaut de votre familier ne revêt aucune importante importance.

## PRÉSENCE FÉERIQUE

... dans un cube de 3 mètres d'arête ...

## PAGE 121 - DROITE

### TAILLE ET POIDS ALÉATOIRES

Race	Taille de base (m)
...	...
Gnome	<u>0,90</u>
...	...

## PAGE 131 - DROITE

### CRIMINEL

(souligné)

## PAGE 145

### ARMURES

Armure	...	Force
...	...	...
Cotte de mailles	...	For 13
Clibanion	...	<u>For 15</u>
Harnois	...	<u>For 15</u>
...	...	...

## PAGE 147

### ARMES IMPROVISÉES

... s'il utilise un objet similaire pour attaquer.

## PAGE 149

### ARMES

Nom	...	Poids	...
...	...	...	...
Épée courte	...	0,5 <u>1</u> kg	...
Marteau de guerre	...	0,5 <u>1</u> kg	...
Pic de guerre	...	0,5 <u>1</u> kg	...
Rapière	...	0,5 <u>1</u> kg	...
...	...	...	...

## PAGE 151 - DROITE

### PAQUETAGES D'ÉQUIPEMENT

**Paquetage d'ecclésiastique (19 po).** ... 2 jours de ~~ration~~ ractions et une outre.

## PAGE 152 - DROITE

### Matériel d'escalade

apparaît sous l'appellation "Équipement d'escalade" dans le tableau page 150

## PAGE 159 - GAUCHE

### AUTOSUFFISANCE

... vous pouvez gagner de quoi mener un train de vie ~~pauvre~~ modeste.

## PAGE 163 - DROITE

### POINTS D'EXPÉRIENCE

(souligné)

## PAGE 165 - GAUCHE

### LANCEURS DE SORTS MULTICLASSÉS : EMPLACEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT

Niveau	...	9
...	...	...

## PAGE 167 - DROITE

### EXPLORATEUR DE DONJONS

- ~~Vous pouvez chercher des pièges en vous déplaçant à un rythme normal et non lent.~~ (Sage Advice Compendium v2.2)
- Vous déplacer à un rythme rapide n'impose pas un malus de -5 à votre score de Sagesse passive (Perception). (errata officiel du PH 2.0)

## PAGE 168 - DROITE

### MAÎTRE-ARBALÉTRIER

- Quand vous utilisez l'action attaquer et que vous attaquez avec une arme à une main, vous pouvez utiliser une action bonus pour attaquer avec une arbalète de poing ~~chargée~~ que vous tenez en main.

(errata officiel du PH 1.22)

## PAGE 170 - GAUCHE

### SENTINELLE

- Vous pouvez effectuer des attaques d'opportunité contre les créatures ~~situées à 1,50 mètres ou moins de vous~~, même si elles utilisent l'action se désengager avant de quitter votre zone d'allonge. (errata officiel du PH 1.22)

### SPÉCIALISTE DES ARMES D'HAST

- Quand vous effectuez l'action attaquer et que vous attaquez avec une couille, une hallebarde, ~~ou~~ un bâton ou une lance uniquement, vous pouvez utiliser une action bonus pour effectuer une attaque au corps à corps avec l'autre extrémité de l'arme. (errata officiel du PH 2.0)
- Lorsque vous maniez une couille, une hallebarde, une pique, ~~ou~~ un bâton ou une lance, vous pouvez effectuer des attaques d'opportunité contre les créatures qui entrent dans votre zone d'allonge. (errata officiel du PH 2.0)

## PAGE 173 - DROITE

### AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Quand vous êtes avantagé ou désavantagé et qu'un élément du jeu, comme le trait chanceux du halfelin, vous permet de relancer ou remplacer le d20, vous ne pouvez relancer ou remplacer qu'un seul des deux dés.

## PAGE 174 - GAUCHE

### BONUS DE MAÎTRISE

permet de doubler le bonus de maîtrise lors de certains tests de caractéristiques. ~~caractéristiques.~~

## PAGE 177 - GAUCHE

#### SE CACHER

...

Vous ne pouvez pas vous cacher d'une créature qui peut déjà vous voir clairement et vous révélez votre cachette si vous faites du bruit, en criant un avertissement ou en renversant un vase, par exemple.

**Perception passive.** ... avec la valeur passive de Sagesse (~~Discretion~~) (Perception) de cette créature

## PAGE 181 - DROITE

**Montures et véhicules.** De nombreux animaux peuvent se ~~déplacent~~ déplacer bien plus rapidement ...

## PAGE 182 - DROITE

#### Saut en hauteur.

Un saut en hauteur est au minimum de 0 mètre. (errata officiel du PH 1.22)

#### AVIS DES TRADUCTEURS

"...atteindre une hauteur en mètres égale à 1 + le tiers de votre modificateur de Force (0 mètre au minimum)..."



## PAGE 191 - DROITE

---

### EMPLACEMENT

Si ~~enq~~ quatre créatures de taille G entourent une créature de taille Moyenne ou plus petite, il ne reste plus assez de place pour qui que ce soit d'autre.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 195 - DROITE

---

### EMPOIGNADE

... qu'elle préfère utiliser).

Vous réussissez automatiquement si votre cible est neutralisée. Si vous réussissez ...

*(errata officiel du PH 2.0)*

### BOUSCULER UNE CRÉATURE

~~Si vous remportez l'opposition, vous pouvez faire tomber votre cible à terre ou la repousser à 1,50 mètre de vous.~~

Vous réussissez automatiquement si la cible est neutralisée. Si vous réussissez, vous pouvez faire tomber votre cible à terre ou la repousser à 1,50 mètre de vous.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 205 - GAUCHE

---

### COMBINER LES EFFETS MAGIQUES

en revanche, les effets d'un même sort lancé à plusieurs reprises ne se cumulent pas. Ou l'effet le plus récent s'applique si les effets sont aussi puissants et que les durées se superposent.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 214 - DROITE

---

### APPEL DE LA FOUDRE

Un nuage orageux apparaît sous forme d'un cylindre de 3 mètres de haut pour 18 mètres de rayon, centré sur un point situé dans votre champ de vision et ~~à 30 mètres à portée~~ directement au-dessus de vous.

Quand vous lancez le sort, vous devez choisir un point situé ~~à portée~~ sous le nuage et dans votre champ de vision.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 215 - DROITE

---

### ARME SPIRITUELLE

**À plus haut niveau.** ... les dégâts augmentent de 1d8 ~~par niveau~~ tous les 2 niveaux au delà du 2e.

### ASPERSSION ACIDE

Choisissez une créature que vous pouvez voir à portée, ou deux créatures que vous pouvez voir à portée situées à 1,50 mètre ou moins l'une de l'autre.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 220 - DROITE

---

### CONTACT GLACIAL

(dans l'ordre alphabétique devrait être p 227)

## PAGE 222 - GAUCHE

---

### CHAÎNE D'ÉCLAIRS

**Portée :** 45 mètres

## PAGE 227

---

### CONTAGION

~~Si vous touchez, vous lui inoculez une maladie de votre choix, à sélectionner parmi celles décrites plus loin. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de ses tours. Une fois qu'elle en a rate trois, la maladie fait effet pendant toute la durée du sort et la creature n'a plus à faire de jet de sauvegarde. Si elle réussit trois jets de sauvegarde, elle guérit de sa maladie et le sort se termine. Si vous touchez, la cible est empoisonnée.~~

À la fin de chacun des tours de la cible empoisonnée, la cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Si la cible réussit trois de ces jets de sauvegarde, elle n'est plus empoisonnée et le sort prend fin. Si la cible rate trois de ces jets de sauvegarde, la cible n'est plus empoisonnée, mais choisit l'une des maladies ci-dessous. La cible est affectée par la maladie choisie pendant la durée du sort.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 229 - DROITE

---

### COULEURS DANSANTES

Chaque créature affectée, en commençant par celle qui possède actuellement le moins de points de vie, est aveuglée jusqu'à la fin ~~du sort~~ de votre prochain tour.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 232 - GAUCHE

---

### DÉSINTÉGRATION

~~Si ces dégâts la réduisent à 0 point de vie, elle est désintégrée.~~  
La cible est désintégrée si ces dégâts la réduisent à 0 point de vie.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 239 - DROITE

---

### FESTIN DES HÉROS

Douze créatures au maximum, vous y compris, peuvent vous accompagner lors de ce repas.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 243 - GAUCHE

---

### FRAPPE ARDENTE - ASSOMMANTE - AVEUGLANTE

Lors de la prochaine attaque armée au corps à corps qui...

## PAGE 244 - DROITE

---

### GLYPHE DE PROTECTION

Lorsque vous lancez ce sort, vous tracez un glyphe qui libèrera plus tard un effet magique.

*(remplace la première phrase)*

*(errata officiel du PH 1.22)*

## PAGE 253 - GAUCHE

---

### LENTEUR

Une créature affectée par ce sort fait un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de ~~son tour~~ chacun de ses tours.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 253 - DROITE

---

### LÉVITATION

Une créature ou un objet non tenu situé à portée et dans votre champ de vision s'élève à la verticale à une hauteur de 6 mètres et reste suspendu là pendant toute la durée du sort.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 256 - DROITE

---

### MAINS BRÛLANTES

**Portée :** ~~contact~~ personnelle (cône de 4,50 mètres)

## PAGE 258

---

### MÉTAMORPHOSE SUPRÊME

Ce sort ne peut pas affecter une créature qui a 0 point de vie.

Vous transformez la créature en une autre créature, la créature en un objet non magique ou l'objet en une créature.

Si vous transformez une créature en objet, tous les objets qu'elle porte et transporte se métamorphosent avec elle si les objets ne sont pas plus grands que la taille de la créature.

*(errata officiel du PH 2.0)*

## PAGE 260 - GAUCHE

---

### MONTURE FANTÔME

**Durée d'incantation :** 1 action ~~à~~ minute

## PAGE 263 - DROITE

---

### MUR PRISMATIQUE

~~Un sceptre d'annulation détruit un mur prismatique, mais un champ d'antimagie en est incapable.~~ *Champ d'antimagie* n'a aucun effet sur le mur et *dissipation de la magie* fonctionne uniquement sur la couche violette.

*(errata officiel du PH 1.22)*

## PAGE 266 - GAUCHE

---



## PAROLE DIVINE

Evocation de niveau 7

**Durée d'incantation** : 1 action bonus

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : V

**Durée** : instantanée

Vous prononcez une parole divine, empreinte de la puissance qui a façonné le monde à l'aube de la création. Choisissez autant de créatures situées à portée et dans votre champ de vision que vous le désirez. Chacune de celles qui vous entendent doit faire un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, la créature souffre d'un effet basé sur ses points de vie actuels.

- 50 points de vie ou moins: sourde pour une minute.
- 40 points de vie ou moins: aveugle et sourde pour dix minutes.
- 30 points de vie ou moins: aveugle, sourde et étourdie pour une heure.
- 20 points de vie ou moins: morte sur-le-champ.

Quels que soient ses points de vie, si un céleste, un élémentaire, une fée ou un fielon rate son jet de sauvegarde, il est immédiatement renvoyé sur son plan natal (s'il ne s'y trouve pas déjà). Il ne peut pas revenir sur votre propre plan pendant les 24 heures qui suivent, à moins d'user d'un *souhait*.

## PAGE 272 - GAUCHE

### PURIFICATION DE LA NOURRITURE ET DE L'EAU

Transmutation de niveau 1 (*rituel*)

## PAGE 276 - GAUCHE

### RÉSURRECTION SUPRÊME

Si la créature était un mort-vivant, elle revient sous la forme qu'elle avait avant de devenir un mort-vivant.

(nouvelle phrase à la fin du second paragraphe)

(errata officiel du PH 1.22)

## PAGE 277 - GAUCHE

### SANCTUAIRE

... faire un jet de sauvegarde de Sagesse.

Ce sort se termine si la créature protégée attaque, ~~ou~~ lance un sort affectant une créature ennemie ou inflige des dégâts à une autre créature.  
(errata officiel du PH 2.0)

## PAGE 278 - DROITE

### SERVITEUR INVISIBLE

Ce sort crée une force invisible de taille Moyenne, dépourvue de forme et d'intellect, mais capable d'accomplir des tâches simples sur votre ordre jusqu'à la fin du sort.  
(errata officiel du PH 2.0)

### SIMULACRE

En dehors de cela, il utilise toutes les statistiques de la créature qu'il représente, excepté que c'est une créature artificielle.  
(errata officiel du PH 2.0)

## PAGE 283 - DROITE

### TEMPÊTE DE NEIGE

Si une créature ~~se concentre~~ commence son tour dans la zone d'effet du sort ~~et se concentre~~, elle doit faire un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort.  
(errata officiel du PH 2.0)

## PAGE 284 - GAUCHE

### TEMPÊTE VENGERESSE

À chaque round où vous continuez à vous concentrer sur ce sort, il génère des effets supplémentaires différents à votre tour.  
(errata officiel du PH 2.0)

## PAGE 285 - DROITE

### TRAIT DE FEU

Faites ~~une attaque de contact à distance~~ un jet d'attaque de sort contre la cible.

## PAGE 287 - DROITE

## TROUVER UNE MONTURE

Vous pouvez communiquer par télépathie avec ~~votre monture tant qu'elle~~ l'un avec l'autre tant que votre monture se trouve dans un rayon de 1,5 kilomètre.  
(errata officiel du PH 2.0)

## PAGE 291 - DROITE

### L'ÉPUISEMENT

...

De plus, être rappelé à la vie réduit le niveau d'épuisement d'une créature de 1.

(errata officiel du PH 2.0)

## PAGE 304 - GAUCHE

### AIGLE GÉANT

Bête de taille Grande, Neutre Bon

## PAGE 306 - GAUCHE

### DIABLOTIN

...

**Résistance aux dégâts** de froid ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas infligées par des armes en argent

(errata officiel du PH 2.0)

## PAGE 308 - DROITE

### OURS BRUN

...

**Morsure.** ... +5 +6 pour toucher

**Griffes.** ... +5 +6 pour toucher

(errata officiel du PH 2.0)

## PAGE 309 - GAUCHE

### OURS NOIR

...

**Morsure.** ... +3 +4 pour toucher

**Griffes.** ... +3 +4 pour toucher

(errata officiel du PH 2.0)

## PANTHÈRE

Bête de taille ~~Grande~~ Moyenne, non-alignée

## PAGE 314

### COLONNE 3

épuisement, 181, ~~199~~ 185, 291

## PAGE 316

### COLONNE 1

repos, ~~86~~ 186

~~repos court~~ court repos. (voir repos)

~~repos long~~ long repos. (voir repos)

### COLONNE 5

vision dans le noir, ~~183, 199~~ 185

vision parfaite, ~~199~~ 185

## CRÉDITS

**DD5** : Wizards of the Coast, Gale Force Nine, Black Book Editions

**Liste des erratas** : Tous les forumeurs qui ont alimenté la sheet sur le forum BBE, ainsi que les correcteurs / traducteurs pour leurs ajustements / précisions.

<https://www.black-book-editions.fr/>

**Template LaTeX** : evanbergeron

<https://github.com/evanbergeron/DND-5e-LaTeX-Template>

**Overleaf** : <https://www.overleaf.com/>

**Formatage des erratas** : Moi ;-)