

Schattenkrieger

© by Cohorti (Max Heiningner)



SCHATTENKRIEGER

„Kraft und Stärke allein mögen in mancher Augen große Tugenden sein; doch was hilft all die Stärke eines Kämpfers ohne den Geist, ihn zu lenken, was nutzt der heftigste Schlag, wenn sein Ziel im Argen liegt...“

Herdian Breuchtgardt, Elfischer Schattenkrieger

„Die Schatten hingen wie drohend über uns, die Stille schien zu reden, uns zu verhöhnen, ja die Dunkelheit selbst schien auf uns zu lauern. Es war ein Gefühl, nichts Greifbares - das ungute Gefühl, beobachtet zu werden, nicht allein zu sein. Die anderen hielten mich für verrückt, gingen sorglos immer weiter... So war ich denn auch der einzige, der dem plötzlich einsetzenden Gemetzel entfliehen konnte...“

Ferredey Gilsmond, menschlicher Mönch über einen Angriff von räuberischen Schattenkriegern auf eine Abenteuergruppe

Wenn hohe Staatsmänner verschwinden und ihre Leichen nie gefunden werden, wenn Reisende überfallen werden und die Angreifer entkommen, bevor der erste Hilferuf vollendet wurde, wenn talentierte Krieger schnell, wie aus dem Nichts attackieren und ihrem Gegenüber auch dann nicht richtig fassbar werden, wenn sich die Schatten zu unterhalten scheinen, dann hat man es meist mit so genannten Schattenkriegern zu tun.

Schattenkrieger sind mystische Kämpfer, welche fehlende körperliche Stärke und Standhaftigkeit durch kämpferisches Geschick, List und Tücke ausgleichen. Durch ihre Fähigkeit, ihren Gegnern mit Hilfe natürlicher und übernatürlicher Kräfte verborgen zu bleiben, wissen sie zudem oftmals das Überraschungsmoment auf ihrer Seite.

Abenteuer: Wie die meisten anderen Klassen auch, gehen Schattenkrieger aus den verschiedensten Gründen und Motiven auf Abenteuer: Seien es eigennützige Zwecke in Form von Reichtum, Macht und Ansehen, der Versuch, die Ziele ihrer Gilde oder Gemeinschaft in der Welt durchzusetzen, Prüfung und Buße oder der

schlichte Wunsch, Neues zu sehen und zu lernen.

Charakteristik: Schattenkrieger verbinden kämpferisches Können, Agilität und Gewandtheit sowie mystische Kräfte zu einer tödlichen Kombination. Neben den Fähigkeiten, sich im Kampf instinktiv zu verteidigen, mit präzisen Schlägen schwere Wunden zu verursachen und Flächenschäden zu entgehen, beherrschen erfahrenere Schattenkrieger auch das Talent, ihre Bewegungen mit der Umgebung verschmelzen zu lassen. Zudem hilft ihnen auf höheren Stufen eine kleine Anzahl arkaner Zauber, sich als äußerst schwierige Gegner zu präsentieren.

Gesinnung: Schattenkrieger können von jeder Gesinnung sein, doch tendieren die meisten zu einer chaotischen Weltanschauung, bringt ihr Verhalten innerhalb und außerhalb von Kämpfen doch Taten mit sich, welche sich meist mit einer rechtschaffenen Gesinnung nur schwer vereinbaren lassen. Während gute Schattenkrieger auf ihre Weise versuchen, gegen Böses und Leid in der Welt zu kämpfen oder gegen Unterdrückung, Tyrannei und Ungerechtigkeit anzugehen, genießen böse Schattenkrieger oftmals ihre gefühlte Überlegenheit, während sie im Auftrag höherer Mächte oder aus eigenem Antrieb Zielpersonen ausschalten, geheime Gespräche belauschen oder belastende Dokumente entwenden. Neutrale Schattenkrieger streifen oftmals durch die Länder und von Stadt zu Stadt, immer auf der Suche nach neuen Herausforderungen und dem meistbietenden Auftraggeber.

Religion: Schattenkrieger sind meist nicht besonders religiös, vertrauen sie doch mehr auf ihre eigenen Fähigkeiten als auf die Unterstützung einer höheren Macht. Gläubige Schattenkrieger beten zu den Göttern, welche mit List und Tücke, Schatten und Dunkelheit, Geschick und Cleverness oder Kampfkunst verbunden werden.

Völker: Unter Halblingen und Elfen lassen sich die meisten Schattenkrieger ausmachen, bieten sie doch die nötige Flexibilität und das natürliche Geschick verbunden mit einem Hang zur Heimlichkeit. Auch verfügen sie über eine exzellente Wahrnehmung - alles gute Voraussetzungen für einen Schattenkrieger. Menschen

und Halbfelfen schlagen ebenfalls häufig den Weg des Schattenkriegers ein, vor allem wenn die Umstände ihrer Umgebung dies begünstigen (z.B. Tyrannei und Unterdrückung durch den Herrscher im Land). Auch wenn gnomische Schattenkrieger hin und wieder vorkommen, sind ihre Schurken- und Bardenkollegen doch weitaus häufiger. Gnome, die eine kämpferische Leidenschaft entwickeln werden meist eher Kämpfer oder Barbaren. Unter Zwergen und Halborks sind Schattenkrieger sehr selten zu finden, fühlen diese sich mit schwerer Rüstung und wuchtigen Waffen ausgestattet doch weitaus wohler und sicherer, als leichtgerüstet und nur im Schutze der Dunkelheit, wie es für Schattenkrieger üblich ist.

Andere Klassen: Schattenkrieger verstehen sich mit Schurken, Mönchen und Waldläufern sehr gut, teilen sie mit diesen oftmals ihren Hang zu Heimlichkeit und Mobilität in Verbindung mit kämpferischem Geschick. Mit Mönchen finden chaotische Schattenkrieger in weltanschaulichen Dingen jedoch nur selten zusammen. Während sie die arkanen Zauberwirker wegen ihrer Macht respektieren und die göttlichen Wunderwirker auf Grund ihres Nutzens in der Gruppe gutheißen, betrachten sie Kämpfer und Barbaren oftmals als grobschlächtige Schlägertypen, welchen es im entscheidenden Moment am nötigen Feingefühl fehlt, sich unbemerkt zu verhalten. Mit den ethischen Ansichten von Paladinen können die meisten Schattenkrieger nur wenig anfangen, doch können sie diese in einer Gruppe meist tolerieren und sich mit ihnen arrangieren.

Rolle: Im Kampf sind Schattenkrieger ähnlich wie Mönche hauptsächlich an vorderster Front zu finden. Sie sollten sich jedoch stets Rückzugsmöglichkeiten offen halten, da ihre Standhaftigkeit und Ausdauer sich bei weitem nicht mit der eines Kämpfers oder Barbaren messen kann. Eher sollten sie versuchen, sich nach einem erfolgreichen Angriff bei aufkommender Gefahr taktisch etwas zurückfallen zu lassen, um dann im richtigen Moment erneut zuzuschlagen. Bis dahin können sie sich und ihre Gefährten durch ihre mystischen Kräfte im Gefecht schützen und unterstützen. Außerhalb von Konfliktsituationen können sich Schattenkrieger als Späher, geschickte Akrobaten, oder fähige Spione profilieren - abhängig von der Wahl ihrer Fertigkeiten (und evtl. auch Talente).

Regelinformationen

Schattenkrieger haben die folgenden Spieleigenschaften.

Attribute: Ein Schattenkrieger benötigt eine Weisheit von mindestens 14, um seine mächtigsten Zauber lernen und sprechen zu können. Eine Weisheit von 11 ist nötig, um überhaupt Zauber wirken zu können. Eine hohe Geschicklichkeit ist für die leichtgerüsteten und meist mit Finesse kämpfenden Schattenkrieger ebenfalls von höchster Bedeutung, hängen neben ihrer Rüstungsklasse und ihrem Trefferpotential doch auch viele ihrer Klassenfertigkeiten (wie Leise bewegen und Verstecken) davon ab. Stärke und Konstitution sind für die sich oft im Nahkampf befindenden Schattenkrieger ebenfalls von Nutzen, erhöhen sie doch den Schaden den sie aussteilen bzw. einstecken können.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W6.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten eines Schattenkriegers (und das jeweilige Bezugsattribut) sind Balancieren (GE), Beruf (WE), Bluffen (CH), Entdecken (WE), Entfesselungskünstler (GE), Handwerk (IN), Klettern (ST), Konzentration (KO), Lauschen (WE), Leise bewegen (GE), Motiv erkennen (WE), Seil benutzen (GE), Springen (ST), Turnen (GE), Verkleiden (CH) und Verstecken (GE).

Fertigkeitspunkte auf Stufe 1: (4 + IN-Mod.) x 4.

Fertigkeitspunkte auf jeder weiteren Stufe: 4 + IN-Mod.

Klassenmerkmale

Die folgenden Fähigkeiten sind alles Klassenmerkmale des Schattenkriegers.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Schattenkrieger ist geübt im Umgang mit allen einfachen Waffen und allen Kriegswaffen. Er ist geübt im Umgang mit leichten Rüstungen sowie mit Schilden (außer Turmschilden).

Bonustalent: Eine hohe Geschicklichkeit zählt für einen Schattenkrieger weit mehr als schiere Muskelkraft. Leichte, kleine Waffen, welche mühelos verborgen werden können, schätzt ein Schattenkrieger mehr als klobige Zweihän-

der und Streithammer. Ob er sich bei der Wahl seiner Waffen jedoch für den Nahkampf oder den Kampf mit Distanzwaffen entscheidet, liegt einzig und allein an der Vorliebe des Schattenkriegers. Schattenkrieger erhalten auf der ersten Stufe eines der beiden folgenden Talente als Bonustalent: Kernschuss oder Waffenfinesse. Ist die Wahl einmal getroffen, kann sie nicht mehr verändert werden.

Kampfinstinkt (AF): Ein Schattenkrieger besitzt einen siebten Sinn für Gefahren und kann im entscheidenden Moment schnell und effizient zuschlagen. Ein Schattenkrieger erhält einen Bonus auf alle Initiativwürfe in Höhe seines WE-Bonus, jedoch höchstens in Höhe seiner Klassenstufe. Den gleichen Wert erhält er als Kompetenzbonus auf alle Schadenswürfe gegen Gegner, welche sich gegen den Schattenkrieger nicht richtig verteidigen können. Also immer, wenn diese auf dem falschen Fuß erwischt werden oder wenn sie vom Schattenkrieger und einem seiner Verbündeten in die Zange genommen werden. Diesen Schadensbonus darf der Schattenkrieger auch gegen Kreaturen anwenden, welche gegen kritische Treffer immun sind.

Reflexbewegung (AF): Ein Schattenkrieger besitzt eine sehr gute Wahrnehmung, welche es ihm ermöglicht, auf Situationen rechtzeitig zu reagieren, in denen dies fast unmöglich scheint. Ab der zweiten Stufe behält ein Schattenkrieger seinen Geschicklichkeitsbonus auf seine Rüstungsklasse auch dann, wenn er auf dem falschen Fuß erwischt oder von einem Unsichtbaren angegriffen wird. Er verliert seinen Geschicklichkeitsbonus jedoch nach wie vor, wenn er hilflos oder unbeweglich ist. Wenn ein Schattenkrieger bereits Reflexbewegung durch eine andere Klasse erhalten hat, bekommt er stattdessen automatisch die Verbesserte Reflexbewegung (siehe unten).

Schattensicht (AF): Um im Verborgenen handeln zu können, muss man sich im Verborgenen (das heißt oft im Dunkeln, oder in Gebieten, in denen schlechte Sichtverhältnisse vorherrschen) orientieren und sicher bewegen können. Auf der zweiten Stufe erhält ein Schattenkrieger Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18m. Ab der zehnten Stufe kann ein Schattenkrieger die angegebene Reichweite sogar in magischer Dunkelheit sehen. Ab der achtzehnten Stufe sind die Sinne eines Schattenkriegers

so geschärft, dass er keine normalen visuellen Informationen mehr benötigt, um seine Gegner in näherer Umgebung auszumachen, so dass er Blindgespür mit 9m Reichweite erhält.

Hinterhältiger Angriff: Wenn ein Schattenkrieger der dritten oder höheren Stufe seinen Gegner in einem Augenblick treffen kann, in dem dieser sich nicht richtig verteidigen kann, kann er eine kritische Stelle am Körper anvisieren und damit zusätzlichen Schaden verursachen. Die Angriffe des Schattenkriegers verursachen immer dann zusätzlichen Schaden, wenn das Opfer seinen Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse verliert (unabhängig davon, ob das Opfer einen positiven Geschicklichkeitsbonus hat oder nicht) oder wenn der Schattenkrieger den Gegner mit einem Verbündeten in die Zange nimmt. Dieser zusätzliche Schaden beträgt 1W6 auf Stufe 3, und erhöht sich alle 4 Schattenkriegerstufen danach um einen weiteren W6. Sollte der Schattenkrieger mit einem solchen Angriff einen kritischen Treffer landen, wird dieser zusätzliche Schaden nicht multipliziert. Fernangriffe können nur innerhalb von 9 Metern hinterhältig sein.

Ein Schattenkrieger kann nur lebenden Kreaturen mit erkennbarer Anatomie hinterhältigen Schaden zufügen – Untoten, Konstrukten, Schleimen, Pflanzen und körperlosen Kreaturen fehlt es an lebenswichtigen Stellen, um diesen Zusatzschaden zu platzieren. Jede Kreatur, welche immun gegen kritische Treffer ist, ist auch gegen hinterhältige Angriffe immun. Der Schattenkrieger muss den Gegner deutlich genug sehen, um lebenswichtige Stellen ausmachen und angreifen zu können. Ein Schattenkrieger kann keine hinterhältigen Angriffe gegen Gegner mit Tarnung ausführen.

Schneller Krieger (AF): Ein Schattenkrieger muss schnell zuschlagen und sich im Zweifelsfall auch rasch wieder zurückziehen können. Die Bewegungsrate eines Schattenkriegers liegt ab der vierten Stufe 3m höher als für sein Volk üblich, ab der vierzehnten Stufe sogar um 6m. Trägt er mittelschwere oder schwere Rüstung verliert der Schattenkrieger diesen Bonus. Das Gleiche gilt, wenn er mittlere oder schwere Last trägt.

Tabelle 1-1: Der Schattenkrieger

Stufe	G.-AB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	- Zauber pro Tag -			
						1.	2.	3.	4.
1	+1	+2	+0	+2	Bonustalent, Kampfinstinkt	-	-	-	-
2	+2	+3	+0	+3	Reflexbewegung, Schattensicht (Dunkelsicht 18m)	-	-	-	-
3	+3	+3	+1	+3	Hinterhältiger Angriff +1W6	-	-	-	-
4	+4	+4	+1	+4	Schneller Krieger +3m	0	-	-	-
5	+5	+4	+1	+4	Verbesserte Reflexbewegung	0	-	-	-
6	+6/+1	+5	+2	+5	Schattenlauf (20% Fehlschlagschance)	1	-	-	-
7	+7/+2	+5	+2	+5	Hinterhältiger Angriff +2W6	1	-	-	-
8	+8/+3	+6	+2	+6		1	0	-	-
9	+9/+4	+6	+3	+6	Entrinnen	1	0	-	-
10	+10/+5	+7	+3	+7	Schattensicht (Perfekte Dunkelsicht 18m)	1	1	-	-
11	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Hinterhältiger Angriff +3W6	1	1	0	-
12	+12/+7/+2	+8	+4	+8		1	1	1	-
13	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Schattenlauf (50% Fehlschlagschance)	1	1	1	-
14	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Schneller Krieger +6m	2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Hinterhältiger Angriff +4W6	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10		2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Verbessertes Entrinnen	2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	Schattensicht (Blindgespür 9m)	3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Hinterhältiger Angriff +5W6	3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	Schattenlauf (Unsichtbarkeit)	3	3	3	3

Schattenmagie: Ab der vierten Stufe erlangt ein Schattenkrieger die Fähigkeit, eine kleine Anzahl arkaner Schattenzauber zu wirken, welche von der Liste der Schattenkriegerzauber stammen. Ein Schattenkrieger kann jeden Zauber, welchen er kennt, ohne Vorbereitung wirken, genau wie ein Hexenmeister. Um einen Schattenzauber lernen und wirken zu können, muss ein Schattenkrieger eine Weisheit von mindestens 10 + Zaubergrad besitzen. Der Schwierigkeitsgrad von Rettungswürfen gegen die Zauber eines Schattenkriegers beträgt 10 + Zaubergrad + Weisheitsbonus des Schattenkriegers. Wie andere Zauberwirker auch kann ein Schattenkrieger nur eine begrenzte Anzahl von Zaubern je Grad pro Tag wirken, wie der Tabelle 1-1 zu entnehmen ist. Zusätzlich erhält er Bonuszauber für einen hohen Weisheitswert. Wenn in der Tabelle 1-1 angegeben ist, dass der Schattenkrieger auf einer bestimmten Stufe 0 Zauber eines Grades pro Tag sprechen kann, so kann er auf dieser Stufe nur die Bonuszauber aufgrund eines hohen Weisheitswerts wirken.

Die Zauberauswahl eines Schattenkriegers ist stark begrenzt. Er kennt anfangs keinerlei Zauber. Erst ab der vierten Stufe lernt er auf

jeder Stufe einen oder mehrere neue Zauber, wie der Tabelle 1-2: Bekannte Schattenzauber zu entnehmen ist. Bis zur dritten Stufe hat ein Schattenkrieger keine Zauberstufe, ab der vierten Stufe ist seine Zauberstufe gleich der Hälfte seiner Klassenstufe.

Da Schattenkrieger im Verborgenen handeln, und Stille ein wichtiger Faktor ist, besitzen die Zauber eines Schattenkriegers niemals verbale Komponenten, selbst wenn in der Beschreibung des Zaubers solche angegeben sind. Die Gesten der Schattenzauber sind zudem so simpel, dass ein Schattenkrieger sie auch in leichter Rüstung und mit einem Schild (nicht jedoch in mittelschwerer oder schwerer Rüstung, zudem benötigt der Schattenkrieger mindestens eine freie Hand) ausführen kann, ohne eine Chance auf einen arkanen Zauberpatzer zu provozieren.

Verbesserte Reflexbewegung (AF): Ab der fünften Stufe kann ein Schattenkrieger auch in starker Bedrängnis die Übersicht wahren, ohne seine Verteidigung zu vernachlässigen. Er kann daher nicht länger in die Zange genommen werden. Dies hindert einen Schurken daran, einem Schattenkrieger in der Zange hinterhältigen Schaden zuzufügen, wenn er nicht mindestens 4 Klassenstufen als Schurke

mehr besitzt als der Schattenkrieger eigene Klassenstufen.

Schattenlauf (AF): Ab der sechsten Stufe beherrscht ein Schattenkrieger die Kunst des Schattenlaufs. Wenn sich der Schattenkrieger in einer Runde 6m oder mehr bewegt (oder seine einfache Bewegungsrate, sollte diese unter 6m liegen), kann er seine Erscheinung mit der seines Schattens und seiner Umgebung verschmelzen lassen, so dass es für seine Gegner schwer wird, die genauen Umrisse des Schattenkriegers auszumachen und somit akkurat zu zielen. Angriffe gegen den Schattenkrieger haben dadurch für 1 Runde (bis zum Anfang seines nächsten Zuges) eine Fehlschlagschance von 20%. Ab der 13ten Stufe steigt diese Fehlschlagschance auf 50%. Ab der zwanzigsten Stufe wird ein Schattenkrieger, welcher sich mindestens 6m bewegt, für 1 Runde komplett unsichtbar (Kreaturen die Unsichtbares sehen können, jedoch keine Möglichkeit haben, Fehlschlagschancen zu umgehen, können den Schattenkrieger zwar ausmachen, haben jedoch nach wie vor eine Fehlschlagschance von 50%).

Trägt ein Schattenkrieger mindestens mittelschwere Rüstung oder mindestens eine mittlere Last, kann er aufgrund der Behinderung seinen Schattenlauf nicht einsetzen. Ein Schattenkrieger kann seinen Schattenlauf nicht im Wirkungsbereich eines Lichtzaubers einsetzen, dessen Grad mehr als die halbe Stufe des Schattenkriegers beträgt.

Entrinnen (AF): Ein erfahrener Schattenkrieger lernt mit der Zeit, Flächenangriffen mit außergewöhnlichem Geschick zu entgehen. Ab der neunten Stufe erleidet ein Schattenkrieger, welcher einen erfolgreichen Reflex-Rettungswurf gegen einen Angriff geschafft hat, welcher bei einem erfolgreichen Rettungswurf normalerweise halben Schaden verursacht, anstelle dessen überhaupt keinen Schaden. Entrinnen kann nur eingesetzt werden, wenn der Schattenkrieger keine oder nur leichte Rüstung trägt. Ein hilfloser Schattenkrieger kann Entrinnen nicht nutzen.

Tabelle 1-2: Bekannte Schattenzauber

Stufe/ Grad	- Bekannte Zauber -			
	1	2	3	4
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-
4	2*	-	-	-
5	2*	-	-	-
6	3	-	-	-
7	3	-	-	-
8	4	2*	-	-
9	4	2*	-	-
10	4	3	-	-
11	4	3	2*	-
12	4	4	3	-
13	4	4	3	-
14	4	4	4	2*
15	4	4	4	3
16	4	4	4	3
17	5	4	4	4
18	5	5	4	4
19	5	5	5	4
20	5	5	5	5

* Nur falls der Charakter durch einen hohen Weisheitswert Bonuszauber des jeweiligen Grades erhält.

Verbessertes Entrinnen (AF): Diese Fähigkeit funktioniert wie Entrinnen, doch während ein Schattenkrieger nach wie vor keinen Schaden bei einem erfolgreichen Reflex-Rettungswurf nimmt, nimmt er ab der 17ten Stufe nur noch halben Schaden, wenn er seinen Rettungswurf nicht schafft. Ein hilfloser Schattenkrieger kann Verbessertes Entrinnen nicht nutzen.

SCHATTENZAUBER

* neuer Zauber, siehe unten

Grad-1 Schattenzauber

- Animate Rope: Makes a rope move at your command.
- Camouflage (SC): Grants +10 bonus on Hide checks.
- Charm Person: Makes one person your friend.
- Critical Strike (SC): For 1 round you gain +1d6 damage, doubled threat range, and +4 on attack rolls to confirm critical threats.
- Detect Magic: Detects spells and magic items within 60 ft.
- Detect Secret Doors: Reveals hidden doors within 60 ft.
- Disguise Self: Changes your appearance.
- Distract Assailant (SC): One creature is flat-footed for 1 round.
- Expeditious Retreat: Your speed increases by 30 ft.
- Expeditious Retreat, Swift (SC): Your speed increases by 30 ft. for 1 round.
- Feather Fall: Objects or creatures fall slowly.
- Ghost Sound: Fignent sounds.
- Golem Strike (SC): You can sneak attack constructs for 1 round.
- Grave Strike (SC): You can sneak attack undead for 1 round.
- Jump: Subject gets bonus on Jump checks.
- Mage Hand: 5-pound telekinesis.
- Message: Whispered conversation at distance.
- Obscuring Mist: Fog surrounds you.
- Reduce Person: Humanoid creature halves in size.
- Sleep: Puts 4 HD of creatures into magical slumber.
- Sniper's Shot (SC): No range limit on next ranged sneak attack.
- Stand (PHB II): Subject stands up from prone.
- True Strike: +20 on your next attack roll.
- Vine Strike (SC): You can sneak attack plant creatures for 1 round.

Grad-2 Schattenzauber

- Absorb Weapon (SC): Hide a weapon, gain a Bluff check with a +4 bonus on feint attempts when you draw it.
- Alter Self: Assume form of a similar creature.

- Blindness/Deafness: Makes subject blinded or deafened.
- Cat's Grace: Subject gains +4 to Dex for 1 min./level.
- Darkness: 20-ft. radius of supernatural shadow.
- Detect Thoughts: Allows "listening" to surface thoughts.
- Fly, Swift (SC): Gain fly speed of 60 ft. for 1 round.
- Fog Cloud: Fog obscures vision.
- Haste, Swift (SC): Move faster, +1 on attacks, AC, Reflex saves.
- Invisibility: Subject is invisible for 1 min./level or until it attacks.
- Invisibility, Swift (SC): You are invisible for 1 round or until you attack.
- Iron Silence (SC): Armor touched has no armor check penalty on Hide and Move Silently checks for 1 hour/ level.
- Locate Object: Senses direction toward object (specific or type).
- Mirror Image: Creates decoy duplicates of you (1d4 +1 per three levels, max 8).
- Misdirection: Misleads divinations for one creature or object.
- Reflective Disguise (SC): Viewers see you as their own species and gender.
- Rope Trick: As many as eight creatures hide in extra-dimensional space.
- See Invisibility: Reveals invisible creatures or objects.
- Shadow Hop*: Travel from one shadow to another.
- Silence: Negates sound in 20-ft. radius.
- Spiderclimb: Grants ability to walk on walls and ceilings.
- Wall of Gloom (SC): Shadow barrier obscures vision.
- Wracking Touch (SC): Deal 1d6 damage +1/level; you also deal sneak attack damage if you have any.

Grad-3 Schattenzauber

- Bands of Steel (SC): Metallic bands immobilize or entangle subject for 1 round/level
- Blacklight (SC): Create an area of total darkness.
- Blade Storm (SC): You make melee attacks against every foe you threaten.

Blindsight (SC): Subject gains blindsight 30 ft. for 1 minute/level.

Blink: You randomly vanish and reappear for 1 round/level.

Clairaudience/Clairvoyance: Hear or see at a distance for 1 min./level.

Deeper Darkness: Object sheds supernatural shadow in 60-ft. radius.

Deep Slumber: Puts 10 HD of creatures to sleep.

Fly: Subject flies at speed of 60 ft.

Gaseous Form: Subject becomes insubstantial and can fly slowly.

Haste: One creature/level moves faster, +1 on attack rolls, AC, and Reflex saves.

Keen Edge: Doubles normal weapon's threat range.

Nondetection: Hides subject from divination, scrying.

Shadow Shield*: Shield of darkness protects you.

Sleet Storm: Hampers vision and movement.

Grad-4 Schattenzauber

Arcane Eye: Invisible floating eye moves 30 ft./round.

Blindsight, Greater (SC): Subject gains blindsight 60 ft. for 1 minute/level.

Creeping Darkness (CA): Cloud of inky blackness moves at your command.

Dimension Door: Teleports you short distance.

Doomtide (SC): Black mist obscures sight, dazes those inside.

Freedom of Movement: Subject moves normally despite impediments.

Illusory Wall: Wall, floor, or ceiling looks real, but anything can pass through.

Invisibility, Greater: As Invisibility, but subject can attack and stay invisible.

Locate Creature: Indicates direction to familiar creature.

Mirror Image, Greater (PHB II): As mirror image, but gain an additional image each round.

Nightstalker's Transformation (SC): Gain +4 Dex, +3 luck bonus to AC, +5 luck bonus on Ref saves, +3d6 sneak attack, and evasion.

Reduce Person, Mass: Reduces several creatures.

Shadow Bolt*: Create and fire magical shadow bolt.

Shadow Form (SC): Gain +4 bonus on Hide, Move Silently, and Escape Artist checks, and concealment; you can move through obstacles if you have ranks in Escape Artist.

Solid Fog: Blocks vision and slows movement.

Zone of Silence: Keeps eavesdroppers from overhearing conversations.

New Spells:

Shadow Hop

Conjuration

Level: Shadowwarrior 2

Components: S

Casting Time: 1 swift action

Range: Personal

Effect: You can travel a short distance from one shadow to another.

Duration: Instantaneous

Saving Throw: None

Spell Resistance: No

When you cast this spell, you can start your move action walking into a shadow, travel to another shadow within close Range (25ft. + 5ft./2 Levels) without moving through the territory between, and continue your movement there.

Shadow Shield

Conjuration

Level: Shadowwarrior 3

Components: S

Casting Time: 1 standard action

Range: Personal (10 ft.-radius burst centred on you, see text)

Effect: You summon a shield of darkness to protect you

Duration: 1 rnd. + 1 round/level

Saving Throw: None

Spell Resistance: Yes (Burst damage)

When you cast this spell, you summon a magical shield made of shadow around your body. While under the effect of this spell you get DR X/-, with X being your caster level (max. 10). The shadow shield can absorb up to 5 points of damage per

casterlevel (max. 50 points). If the shield would have to absorb more damage than this because of a hit you take, it explodes in a 10 ft.-radius burst, dealing 3d6 + caster level points of damage to every creature within except you.

Shadow Bolt

Conjuration

Level: Shadowwarrior 4

Components: S

Casting Time: 1 standard action

Range: Medium (100ft. + 10ft./level)

Effect: You create a magical shadow bolt to attack your enemies

Duration: Instantaneous

Saving Throw: None

Spell Resistance: No

When you cast this spell, you unleash a bolt made of shadow. You must succeed with a ranged touch attack with a –4 penalty, to hit your enemy. If you hit you deal 1d4 damage/caster level (max. 10d4). You also deal sneak attack damage if you have any, if the target stands not more than 30ft. away.