

# Schattenorden

## Allgemeines

Der **Schattenorden** ist eine unterirdische Organisation, die sich der Erforschung und Nutzung verbotener Magie verschrieben hat. Ihr Ziel ist es, ein ultimatives Verständnis für die tiefsten Geheimnisse der Magie zu erlangen – unabhängig von moralischen oder ethischen Einschränkungen.

- Existenz weitgehend ein Gerücht, genährt von Angst und Flüstern.
  - Operiert parallel zur offiziellen Magiergesellschaft.
- 

## Strukturen und Werte

### Philosophie und Überzeugung

- Wissen kennt keine Grenzen. Jede Magieform – egal wie finster – birgt Potenzial.
- Strikte Magiekontrolle durch Institutionen wie die Akademie wird als Unterdrückung gesehen.

### Hierarchie

- **Archon des Schattens**  
Der mysteriöse Anführer, angeblich uralt, mit Verbindung zu den Ursprüngen der Magie.
- **Meister der Pfade**  
Führer spezifischer Magieschulen (z. B. Nekromantie, Chaos, Runen, Astral).
- **Sucher**  
Agenten des Ordens, die verdeckt forschen – oft getarnt an Akademien.
- **Lehrlinge**  
Junge Rekruten, meist ahnungslos über die wahre Natur des Ordens.

### Standorte

- Netzwerk aus versteckten Enklaven, geschützt durch Illusionen und Barrieren.
  - Hauptsitz: Tief im Verlorenen Wald.
  - Ehemaliger Besitz von Ruinen-Städten zur Durchführung von Ritualen.
- 

### Lehren und Fähigkeiten

# Verbotene Magiearten nach Pfaden

## Pfad der Nekromantie

- **Totenbeschwörung** – Erweckung der Toten für Kampf oder Wissen.
- **Blutmagie** – Macht durch Lebensopfer.
- **Seelenbindung** – Kontrolle über gebundene Seelen.

## Pfad der Chaosmagie

- **Schattenmagie** – Dunkelheit und Furcht manipulieren.
- **Chaoszauber** – Destruktive, unberechenbare Magie.
- **Chaotische Verstärkungen** – Machtvolle Effekte mit Nebenwirkungen.

## Pfad der Verbotenen Runen

- **Runenmagie** – Schutz, Angriff, Verfluchung durch magische Glyphen.
- **Runenverfluchung** – Fallen, Zustände, tödliche Effekte.
- **Energiekonstrukte** – Runenbasierte Konstruktionen mit Eigenwirkung.

## Pfad der Astralen Manipulation

- **Dimensionale Verschmelzungen** – Realität wird instabil gemacht.
- **Portalzauber** – Reisen oder Herbeirufung durch Portale.
- **Astrale Verzerrungen** – Zeit und Raum werden gekrümmmt.

## Wissen und Artefakte

- Uralte Schriftrollen, verloren geglaubte Artefakte.
- Der „Fokusstein“: Quelle extremer Macht – mit potenziell katastrophalen Effekten.

---

## Besondere Merkmale und Gerüchte

- **Schattenkrone** – Verleiht immense Macht, raubt aber den Verstand.
- **Untote Wächter** – Seelenlose Kreaturen schützen Ordensorte.
- **Flüsternder Wald** – Vom Orden verdorbener Ort voller Stimmen und Schatten.