

Das Fluidum

Auf ganz Antamar gibt es eine für die meisten Lebewesen rätselhafte Kraft, das *Fluidum* wie es von den Bewohnern Antamars genannt wird.

Hierbei handelt es sich um eine Energie, die fast überall zu finden ist, mal stärker, mal schwächer ausgeformt. An Orten an denen sich die Kraft zu starken Zentren ballt, werden und wurden schon immer Ritualplätze, Magierakademien, Druidenkreise und Hexenzirkel errichtet.

Kristalle der Macht

Die Energie des Fluidums in gelenkte Bahnen zu bringen ist auch für Zauberkundige fast unmöglich (siehe **Zauber ohne Kristalle**). Die gelblichen Halbfinger bis Faustgroßen Steine kommen in verschiedenen Ausformungen vor, glatt geschliffen vom Sand im Meer, oder scharfkantig aus Erz tief unter der Erde herausgebrochen.

Fundstellen sind manchmal vom „Schwarzen Brandkäfer“ bewohnt, einer kleinen schwarzen Käferart, die offenbar vom magischen Fluidum der Umgebung leben und einen brennenden Ausschlag verursachen sobald sie die Haut berühren. Erschaffen wurden sie von einem der mächtigen Magierkönige der Vorzeit. Wohl um solche Fundstellen leichter zu entdecken.

Die Kristalle besitzen die Eigenschaft, das Fluidum zu brechen und umzuformen. So ist es den unterschiedlichen magischen Schulen gelungen eigene Zauber zu entwickeln, indem sie die Steine durch magische Rituale in Linsen der eigenen magischen Kraft des Zaubers verwandeln.

Von besonderem Wert sind Kristalle, die von sich aus schon eine natürliche Wirkung besitzen, sollen sie doch besonders effektiv die magische Macht in ihrer Wirkung unterstützen. Auch sind sie oftmals kleiner als bearbeitete Kristalle. Machtkristalle können bei Gildenmagischen Händlern für horrenden Preise erworben werden, oder ererbt (siehe **Schamanen**).

Zaubervorgang

Allen magischen Traditionen ist Eines gemeinsam: Sie müssen ihr im Körper gespeichertes Fluidum durch einen der Kristalle der Macht in gelenkte Bahnen bringen um eine Wirkung zu erzielen. Um dies zu ermöglichen, muss der Zauberer einen Kristall mit Hilfe eines aufwändigen Rituals mit seinem Körper verschmelzen. Je nach Magietradition unterscheidet sich deren Ausführung (siehe **Magische Traditionen**). Das Speichervermögen eines Körpers ist hierbei begrenzt und es muss abgewogen werden, welche Zauber beherrscht werden sollen.

Jeder Kristall ist für die Wirkung eines Zaubers bestimmt, hat der Magier einen Stein der Heilung aufgenommen, so ist es ihm möglich das in seinem Körper gespeicherte Fluidum durch diesen fließen zu lassen und die Wirkung auf sich oder sein Ziel zu projizieren.

Zaubern ohne Kristalle

Viele Magiekundige besuchen nie einen Lehrmeister, eine Akademie oder ähnliches. Oftmals wird die Zauberkraft desjenigen von der Umgebung oder auch ihm selbst nicht wahrgenommen, gerade wenn seine Gabe nicht schon im Kindesalter auffiel. In geringem Maße ist es auch diesen möglich, ihr Fluidum zum eigenen Vorteil einzusetzen. Dies

geschieht unbewusst und führt zu herausragenden handwerklichen Leistungen oder außerordentlichem Glück (wenn der durchgegangene Ochse kurz vor dem Aufprall die Richtung wechselt zum Beispiel). Auch Zauberer, die sich Ihrer Gabe bewusst sind, können im kleinen Maße die Macht ohne bündelnde Kristalle nutzen. Seiten eines Buches umblättern ohne die Finger zu benutzen, Kerzen mit einem Blick entzünden und ähnliches brauchen keine Hilfsmittel, wenn auch oft einiges an Studium der eigenen Kräfte.

Magische Traditionen

Schamanen

Die Naturvölker praktizieren noch heute die Magie, wie sie wahrscheinlich vor tausenden Jahren entdeckt wurde. Wilde Riten, in denen sich Aberglaube, Glaube und Magie vermischen und bei denen die Wirkung oftmals nicht der Zauberkraft oder göttlichem Wirken eindeutig zugesprochen werden können.

Wird bei einem der Dschungelvölker ein Kind geboren, welches der Schamane für würdig erachtet, so nimmt er es bei sich auf und lehrt es sein gesamtes Wissen. Besitzt der Schamane einen der Steine der Macht, so geht dieser beim Tod des Älteren auf den Jüngeren über. Oft geschieht beides in einem blutigen Ritual noch unter Anleitung des Sterbenden...

Druiden

Die Druiden sehen sich gerne als Naturverbundene Zauberer. Sie pflegen den Umgang mit Tieren und der Wildnis. Dies führt allerdings häufig zu einem Leben in der Einsamkeit, unterbrochen nur von Ausflügen zu den Nachbarorten um Vorräte aufzustocken, Kranke zu besuchen oder wenn um Hilfe beim „Weisen des Waldes“ gebeten wird.

Die Abergläubischen Dorfbewohner übergeben den Druiden auch gerne Kinder, bei denen sie die „Dunkle Gabe“ vermuten. Sollte der Druiden gewillt sein, so nimmt er den Knaben oder das Mädchen zu sich und lehrt sie im Umgang mit der Natur und den Zaubern.

Zu bestimmten Sonnen- oder Mondständen halten die Druiden eines Landstriches rituelle Treffen ab, bei denen sie Ihr Wissen oder neue Erkenntnisse austauschen.

Gildenmagier

In zivilisierten Gebieten haben sich magische Gilden zusammengefunden. Zum einen um sich gegenseitig vor der oft abergläubischen Landbevölkerung zu schützen, zum anderen um Forschungen oder Politik zu betreiben. Einige Gilden unterhalten eigene Akademien und Lehranstalten, viele widmen sich der magischen Forschung oder stehen sogar im Dienste der Reiche in denen sie Leben. Die Gildenmagier verfügen über die strengsten ritualisierten Zauber, doch sind diese in Effizienz den anderen Traditionen oftmals etwas überlegen.

Da die Gilden es in den ersten Jahrhunderten nach der Katastrophe rasch wieder zu einigem Wohlstand brachten, sind sie bei vielen Gefürchtet, auch mancher Herrscher lässt die ortsansässige Akademie argwöhnisch beobachten.

Hexen

Die Hexen entstanden aus der Tradition des Druidentums, viele sind jedoch in die zivilisierten Gegenden der Reiche gewandert und leben unerkannt in Dörfern oder auch offen in größeren Städten. Die Hexen sind zu einem überwiegenden Teil weiblich, ab und an wird allerdings auch ein zauberkundiger Junge geboren, der dann von den anderen

„Schwestern“ oft etwas argwöhnisch betrachtet wird.

Magie und Eisen

Allen Magiekundigen ist gemein, dass sie große Probleme mit sie umschließendem Eisen haben. Das Metall hindert den Fluss des Fluidums und verhindert somit Zauber wie auch Regeneration.