

Finsterland

INSPIRATION FÜR AMTSMAGIER

von Georg Pils

Dieser Text soll Spielern und Spielerinnen, die sich für Amtsmagier als Charaktere entschieden haben als Denkanstoß dienen. Der Sinn dahinter ist, dass sie ihr Charakterrollenspiel vertiefen können und die Konflikte des Charakters besser herausarbeiten können. Auch von Spielleitern und Spielleiterinnen kann der Text als Inspiration verwendet werden. Baut man eine Kampagne auf Konflikte innerhalb der Figuren auf, kann man diese Ideen sicher einsetzen.

FINSTERE HERKUNFT

Kaum jemand wird freiwillig Amtsmagier. Die Arbeit ist gefährlich, schlecht bezahlt und man wird von Seinesgleichen verachtet. Die Meisten von ihnen sind Waisenkinder oder stammen aus ärmlichen Verhältnissen. Sie landeten in staatlicher Obhut und wurden, als ihr Talent entdeckt wurde, ausgebildet. Viele der Amtsmagier wissen nichts über ihre Herkunft. Vor allem seit dem Großen Krieg gibt es etliche, deren Unterlagen zerstört wurden und in Heimen aufwuchsen. Magisches Talent macht einen nicht unbedingt beliebt und so mussten sie die Erfahrung machen, dass sie bei ihren Mitbewohnern und Mitbewohnerinnen sowohl gefürchtet als auch verhasst waren. Die grausame Brutalität der Erziehung in solchen Institutionen hat viele Amtsmagier zu gefühlskalten oder zornigen Menschen heranreifen lassen, die nur begrenzt beziehungsfähig sind. Oft folgt eine unangenehme, brüchige Liebschaft der nächsten und es gibt die üblichen damit verbundenen Probleme, wie Drogensucht und Alkoholmissbrauch. Dennoch sind die Amtsmagier der einzige Schutz des Finsterlandes vor unvorstellbaren Gefahren und man ist bereit, diese „kleineren“ Probleme in Kauf zu nehmen, um Katastrophen zu vermeiden.

Eine kleine Zahl von Amtsmagiern ist tatsächlich freiwillig dabei. Einige von ihnen sind gescheiterte Magiestudenten und –studentinnen, die lieber auf der Gegenseite stehen, andere wiederum wollen persönliche Angelegenheiten regeln. Die Wenigsten begeistern sich tatsächlich für magische Sicherheit, aber es gibt auch sie: Menschen, die sich aus rein technischem Interesse mit Magie und ihrer Anwendung befassen. Diese unproblematischen Langweiler sind bei ihren Dienstgebern besonders beliebt und werden von der dramatischeren Kollegenschaft als sonderbar angesehen und weitestgehend ignoriert.

DER MÜHSAME WEG

Die Ausbildung zum Amtsmagier ist lang und mühselig. Die meisten Kandidaten und Kandidatinnen beginnen in jungen Jahren damit. Sie müssen die Grundprinzipien der Magie begreifen und Techniken entwickeln, wie man jegliche Art von Zauberei abwehren kann. Das ist keineswegs so offensichtlich, wie man sich das erwarten würde. Ständig werden neue Zaubersprüche und Methoden entwickelt, um magische Effekte zu produzieren. Die Amtsmagier in Ausbildung müssen sich eigene Wege erarbeiten, um damit umzugehen. Daneben erlernen sie auch reguläre Zauberkunst, um sich gegen ihre Kontrahenten wehren zu können.

Um die neuen Agenten und Agentinnen abzuhärten, schrecken die Auszubildner vor nichts zurück. Die meisten der Kandidaten und Kandidatinnen sind irrelevant und ersetzbar, somit wird auch keine Rücksicht genommen. Schwere Unfälle oder Katastrophen bei Übungsduellen können eine Karriere als Amtsmagier beenden, lange bevor sie angefangen hat.

Im Gegensatz zu den akademischen Magiern, die ihre Zauberkunst aus persönlichem Interesse erlernen und daher so viel Zeit haben, wie sie wollen, können sich die Amtsmagier so einen Luxus nicht leisten. Oft ist diese Karriere der einzige Weg zu einer festen Anstellung, denn ein gescheiterter Kandidat ist einerseits für magische Dinge ungeeignet, andererseits zu sonderbar, um im normalen Leben zu funktionieren.

VERTRAUTE SEELEN

Weil sie eigentlich immer Ausgestoßene sind, sind viele Amtsmagier glücklich, wenn sie bei Kollegen und Gruppenmitgliedern Freunde finden. Selbstverständlich sind diese Beziehungen strikt professionell und oft erstaunlich distanziert. In einer Gruppe als Gleichberechtigte aufgenommen zu werden, ist für die Amtsmagier oft einfach ungewohnt. Aus diesem Grund sind viele von ihnen ein wenig plump im Umgang oder sehr zurückhaltend. Wenn es dann Probleme mit den Vorgesetzten gibt, werden diese Freundschaften auf eine harte Probe gestellt, da die Loyalität wohl immer auf der Seite des Kaisers liegt. Gelingt es den Amtsmagiern allerdings, wahre Freundschaften zu schließen, gehören sie zu den treuesten Menschen, die man treffen kann.

Interessant ist auch, dass einige Amtsmagier Geister oder mindere Dämonen als Haustiere oder Begleiter halten, die an sie gebunden sind und ihnen zur Seite stehen. Diese Gestalten können ebenfalls zu Vertrauten werden, die dann allerdings manchmal mit den „echten“ Freunden aneinandergeraten.

EINE VIELZAHL VON FEINDEN

Amtsmagier müssen mit einer unglaublichen Menge an Gegnern fertig werden. Sie kämpfen gegen Renegatenmagier, Okkultisten, Erlenväter, Nekromanten und Totenbeschwörer, Dämonen, Quasidämonen, Kultisten aller Art, magische Amateure, Alchemisten und Industrielle, die die Magie zur Profitmaximierung missbrauchen wollen. Bei so vielen Feinden ist es ein Wunder, dass die Amtsmagier überhaupt zu irgendetwas kommen. Sie können dabei zwar auf die Unterstützung der Polizei, des Militärs und der anderen Ordnungskräfte bauen, aber auch das ist von Politik und einem Netzwerk von Gefallen und Verpflichtungen abhängig.

Die wenigsten ihrer Gegner sind völlig alleine. Schalten sie einen Feind aus, können sie sich sicher sein, dass bald deren Alliierte vor der Tür stehen und den Störenfried, der ihnen im Weg steht, vernichten wollen. Aus diesem Grund haben die meisten Amtsmagier eine gesunde Dosis Vorsicht, wenn nicht sogar Verfolgungswahn, um sich zu schützen.

Schließlich sei erwähnt, dass die Amtsmagie reformierte Verbrecher aufnimmt. Oft erhalten sie die schwersten und gefährlichsten Aufträge. Sie gelten als die erbarmungslosesten und effizientesten Agenten und Agentinnen. Man kann also eine zweite Chance erhalten und sich rehabilitieren, wenn man als Magier versagt.

DER ABSOLUTE HORROR

Die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen der Amtsmagie besitzen ein gewaltiges Wissen über sämtliche übernatürlichen Monstrositäten und deren Untaten. Diese Informationen sind oft ungenau und unvollständig, aber man geht davon aus, dass die Amtsmagier in der Lage sein werden, diese wirksam gegen ihre Feinde einzusetzen. Dabei wird wenig auf die Gesundheit und geistige Klarheit der Magier geachtet. Oft bleiben sie mit den Schrecken alleine und werden einfach wieder eingesetzt, ohne ihnen die Gelegenheit zu geben, sich zu erholen. Das kann zur schlimmstmöglichen Katastrophe führen: Ein Amtsmagier, der seine Pflichten vergisst und sich gegen seine ursprüngliche Aufgabe stellt. Einen solchen Verräter zu jagen, ist die oberste Pflicht sämtlicher Mitglieder der Organisation. Werden sie gefasst, gibt es keinen lebenslangen Aufenthalt in Schloss Gildenberg. Wer die Amtsmagie verrät, verschwindet.

DIE VERACHTUNG DER MAGIER

Die magischen Universitäten haben ein langes kollektives Gedächtnis. Sie sind immer noch zornig darüber, dass ihnen Kaiser Hermengild die Amtsmagier vor die Nase setzte und ihnen das Recht gab, ihre Mitglieder zu kontrollieren. Seither tun die Zauberer ihr Möglichstes, um die lästigen Aufpasser wieder loszuwerden. Sie versuchen, mit den Amtsmagiern so wenig wie möglich zu tun zu haben und schrecken auch nicht davor zurück, ihnen Steine in den Weg zu legen, um ihre Arbeit zu behindern. Sollte sich allerdings tatsächlich eine Freundschaft mit einem Amtsmagier ergeben, so ist diese wahrscheinlich reich an Sticheleien und Kräfteressen, aber auch von absoluter Treue und gegenseitigem Respekt geprägt.

DIE GRENZEN DER AUTORITÄT

Die Amtsmagie untersteht direkt dem Kaiser. Sie ist dadurch theoretisch über allen anderen Institutionen des Finsterlandes angesiedelt. In der Praxis sieht die Sache allerdings ein wenig anders aus. Zunächst sind sie damit nicht alleine: Die magischen Universitäten sind überhaupt autonom und unterstehen nur pro forma dem Kaiser. Die Stadtstaaten und die Kurfürstenhäuser sind in einer ähnlichen Situation. Obwohl man rein rechtlich gesehen auf so gut wie jede Einrichtung zugreifen kann und jedem Menschen für seine Aufgaben verpflichten kann, muss man oft feststellen, dass diplomatisches Fingerspitzengefühl und gute Verbindungen nicht zu unterschätzen sind.

TECHNISCHE TRICKS

Da man als Amtsmagier vor allem mit mystischen Kreaturen und Zauberkundigen als Gegner zu tun hat, kann es durchaus interessant sein, sein Arsenal zu erweitern. Die modernen Technologien bieten eine ganze Reihe von Möglichkeiten, um den traditionelleren Gegnern beizukommen ohne eigene Schwächen zu offenbaren. Viele Agenten und Agentinnen der Amtsmagie haben entweder selbst eine technische Ausbildung genossen oder arbeiten mit Ingenieuren zusammen, die ihnen technische Hilfsmittel bereitstellen. Obwohl dieses Interesse von den regulären Magiern mit Befremden aufgenommen wird, sehen es die amtsmagischen Organisationen gerne. In Zeiten schrumpfender Budgets und wachsender Bedrohungen ist jedes Hilfsmittel recht.

Diese Geräte sind unersetzbar und maßgefertigte Einzelstücke, die durch den ständigen Kontakt mit magischer Energie und übernatürlichen Phänomenen so etwas wie einen eigenen Willen entwickelt haben. Diese Apparaturen sind als Prototypen oft auch ziemlich gefährlich. Man sollte sich bei ihrem Einsatz genauestens an die Anweisungen halten.

DIENSTGEBER

Nicht alle Amtsmagier arbeiten für die Kaiserlichen Inspektion Magischer Angelegenheiten. Viele Fürstentümer finanzieren eine oft kleine aber feine Gruppe von Agenten und Agentinnen, die für die magische Sicherheit in ihrem Gebiet zuständig ist. Auch einige Privatunternehmen sichern sich so gegen entsprechende Probleme ab. Weiters gibt es auch die Kaiserliche Versicherungsanstalt für Unfälle, die ihre Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen ausschickt, um Arbeitsunfälle mit magischen Materialien aufzuklären. Es gibt sogar einzelne gemeinnützige Vereine oder Stiftungen, die versuchen, für magische Sicherheit zu sorgen. Je weniger offiziell der Dienstgeber ist, desto schwieriger ist die Arbeit des Amtsmagiers. Andererseits bleiben die wirklich großen Fälle auch eher bei der Kaiserlichen Inspektion Magischer Angelegenheiten. Man kann aber, wenn man ambitioniert ist, hoffen, dass man eines Tages von ihr rekrutiert wird und dann endlich brillieren kann.

GEHEIME AGENDEN

Wie alle anderen offiziellen Organisationen des Finsterlandes gibt es keine ernsthafte Kontrolle der amtsmagischen Einrichtungen. Die Institutionen verfolgen ihre eigenen Ziele und arbeiten in vielen Fällen auch gegeneinander. Aus diesem Grund ist es sehr leicht möglich, dass kriminelle Machenschaften übersehen oder sogar geduldet werden, wenn das den Plänen der Leitung einer der Gruppen hilft. Dazu kommen unzählige interne Intrigen, wie es sie in jeder größeren Organisation gibt. All das macht die Amtsmagie zu einem wahren Wespennest an Kontrahenten, die versuchen, sich gegenseitig zu übertrumpfen.

Es besteht auch das reale Risiko, dass eine der amtsmagischen Behörden von verbrecherischen Zauberern unterwandert wird und dazu verwendet wird, deren Ziele durchzusetzen. Verschwörungstheoretiker und in Nervenheilanstalten aufbewahrte ehemalige Magier behaupten, dass das bereits passiert sei.

Schließlich darf auch nicht vergessen werden, dass eine Organisation, die ihr Ziel erfüllt hat, eigentlich überflüssig ist. Aus diesem Grund gibt es Gerüchte, wonach die amtsmagischen Einrichtungen Probleme zulassen, die sie eigentlich verhindern könnten, um ihre Existenzberechtigung zu erhalten. Klarerweise werden solche Überlegungen dementiert.