

Stellenmarkt für JungakademikerInnen

womit MagierInnen ihr Geld verdienen

Ein Plädoyer für mehr Magie im aventurischen Alltag

An siebenunddreißig anerkannten Magierakademien in Aventurien befinden sich ständig ungefähr 1530 SchülerInnen aller Semester zur Ausbildung. Dazu kommen nochmals ein Drittel so viele bei privaten Lehrmeistern. Die Regelstudienzeit beträgt acht Jahre. Wenn wir von einer durchschnittlichen Studiendauer von neun Jahren und einer Abbrecherquote von etwa 1/3 ausgehen, machen - ganz grob geschätzt - 150 MagierInnen pro Jahr ihren Abschluß. Was also machen die alle?

Welchen Tätigkeiten MagierInnen nachgehen, hängt von vielen Faktoren ab, in erster Linie aber von ihrer Herkunft und von der Akademie, die sie besucht haben. Man kann jedoch getrost davon ausgehen, daß der aus dem Abenteuerbosparano bekannte turmbewohnende Eigenbrötler in einer entlegenen Gegend die absolute Ausnahme darstellt.

Viele JungmagierInnen aus guten Elternhäusern, die ihre exzellente und teure Ausbildung auf Kosten ihrer Eltern gemacht haben, kehren nach dem Studium in den Schoß ihrer Familie zurück, um ihre Bildung nutzbringend anzuwenden - sei es als Höfling und Hofmagier am elterlichen Adelshof oder als von Phex mit Hellsicht- und Beherrschungsmagie gesegnete Kaufleute in Händlerfamilien oder auch nur als die Einzige in der Handwerkerfamilie, die lesen und schreiben kann. Es mag ebensogut sein, daß ein/e solche/r Magier/in gar keiner Arbeit nachgeht, sondern von der Familie standesgemäß verheiratet wird. Wer von einem Stipendium gelebt hat, weil die Eltern das Lehrgeld nicht zahlen konnten, ist dadurch dem Geldgeber (Verwandte, Kirchen, Bekannte, staatliche Stellen,...) verpflichtet und wird meist in dessen Dienste treten. Nicht wenige AdeptInnen bleiben auch an den Akademien, um zu promovieren und ihr Leben der Forschung und der Aussicht auf eine Dozentenstelle zu widmen; diesen Weg kann man sich wiederum von den Eltern finanzieren lassen, oder man ist während des Studiums durch herausragende Leistungen aufgefallen und erhält eine Assistentenstelle von der Akademie. Ebenso gut kann man sich auf Forschungsreisen begeben (bezahlt von den Akademien, Mäzenen, der Hesindekirche,...) oder an einer anderen als der Heimatakademie die Studien fortsetzen.

Wer keinen dieser Wege wählt oder wer seine Ausbildung bei einem privaten Lehrmeister erhalten hat, der sich durch typische Lehrlingstätigkeiten wie Putzen, Fegen und Botengänge hat entschädigen lassen, der sieht sich gleich nach bezahlter Arbeit um.

Neben der akademischen Karriere verbindet man mit MagierInnen vor allem die Tätigkeit als Hofmagus/a an einem Adelshof. Die meisten Barone und alle Grafen haben eine/n Magier/in in Diensten, viele Provinzherrn leisten sich gleich mehrere, und jedes Staatsoberhaupt hat mehr als eine/n Hofmagier/in. Bevorzugt angestellt werden im allgemeinen die AbsolventInnen der staatlichen oder vom Staat geförderten Schulen der betreffenden Länder, weil man von ihrer Loyalität ausgehen kann. Im Mittelreich sind das die Akademien zu Beilunk, Rommilys und Gareth, im Horasreich Vinsalt, Bethana, Methumis und die Halle der Antimagie zu Kuslik, in Aranien die Schule zu Zorgan, in Al 'Anfa die magische Fakultät der Universalschule Al'Anfas und im Kalifat, in Nostria und Andergast die jeweils einzige existierende Schule. In den übrigen Ländern gibt es keine eng dem Staat verbundenen Akademien. Die AbsolventInnen dieser Schulen treten andererseits natürlich auch oft in den Staatsdienst; so ist jede/r beilunker Adept/in automatisch Leutnant der Armee des Mittelreichs, die MagierInnen aus Rommilys arbeiten oft für die KGIA, die KollegInnen aus Bethana treten oft in die Armee des Horasreiches ein und die KampfmagierInnen aus Al'Anfa finden bei der Flotte immer Arbeit.

Auch wer nicht von einer der staatlich geförderten Schulen kommt, kann auf eine Anstellung als Hofmagier/in hoffen, wenn er/sie über gewisse Fähigkeiten verfügt. Der konservative nordaventurische Adel legt neben Heilungsmagie (Balsamsalabunde, Klarum Purum, Abvenenum) besonderen Wert auf Schutz vor Hexen, Druiden, Geistern und Schwarzmagiern, also auf die Zauberei der Antimagie und das Geisteraustreiben. Im dekadenteren Süden, wozu bereits Aranien und das Horasreich zählen, hat man ebenso großen Bedarf an Heilungsmagie, fürchtet sich aber weit weniger vor Hexen und Gespenstern, sondern legt eher Wert auf repräsentatives Äußeres (Imago transmutabile, Charisma, Ohne Kamm, Ohne Nadel, Weihrauch, Aureolus), gute Unterhaltung (Auris Nasus, Vogelzwitzchern, Motoricus, Materialia animat) und Schutz vor magischer Beeinflussung der Intrigen (Odem, Hellsicht trüben, Arcano psychostabilis). Manche Leute lassen vor dem Hofball nicht nur dezent ihre Frisur richten, sondern auch die Gewandtheit erhöhen, um besser tanzen zu können. Die großen Höfe leisten sich sogar ElementaristInnen, die Speiseeis fabrizieren, und VerwandlerInnen, die mit der Formel „Unberührt von

Satinav“ Tropenfrüchte bis nach Mittelaventurien bringen können. Wer die überaus seltene Kombination Reversalis Fluch der Pestilenz beherrscht, der muß sich um seine Zukunft keine Sorgen machen, weil alle Reichen Aventuriens sich um ihn balgen werden, denn außer durch diese Zauberkombination sind die allerorten grassierenden Krankheiten, die zahlreiche Aventurier dahinraffen, nur durch göttliches Eingreifen heilbar - hilfreiche Kräuter wirken meist nur lindernd und sind schwer zu bekommen.

Spätestens seit den Orkkriegen dienen immer mehr MagierInnen beim Heer. Der Codex Albyricus, an den die meisten Akademien sich halten (Al'Anfa, Brabak und die fasarer Al'Achami ausgenommen), verbietet zwar den Magieeinsatz bei Kampfhandlungen (es sei denn zur Verteidigung, wenn auch die Gegenseite Magie einsetzt), aber hinter der Front waren immer schon MagierInnen als Heilkundige, LeibwächterInnen und Spionageabwehr tätig.

Der breiten Öffentlichkeit weniger bekannt ist, daß nicht nur der Adel sich HofmagierInnen hält, sondern daß auch Kaufleute gern MagierInnen fest anstellen. Geschäftsleuten ist schließlich klar, daß ein/e angestellte/r Magier/in für 10 bis 150 Dukaten pro Monat, der/die einmal in der Woche einen Applicatus Bannbaladin sprechen kann und zudem noch andere Sprüche beherrscht, viel kostengünstiger ist als der berühmte Stirnreif von Khadil Okharim mit drei Anwendungen Bannbaladin für 3000 D. Ist in Adelskreisen Beherrschungsmagie auch verpönt und Gedankenlesen gefürchtet, so gehören diese Spielarten der Magie in der gehobenen Geschäftswelt (keineswegs am Marktstand, das ist vielerorts verboten) einfach dazu, und weder staatliche Stellen noch die Phexkirche haben etwas dagegen. Es gibt jedoch gewisse Spielregeln, die auch ein/e Magier/in kennen sollte: Man darf keinesfalls versuchen, GeschäftspartnerInnen unter Magieeinfluß zu Verkäufen unter dem Selbstkostenpreis zu zwingen, unzumutbare „Gefälligkeiten“ zu erzwingen oder jemanden gar gezielt in den Ruin zu treiben, oder man wird sehr bald von allen Geschäftsleuten gemieden werden. Magieanwendung bei Geschäftsabschlüssen soll nur zu günstigen Konditionen und klaren Verhältnissen führen - zu einem „Freundschaftspreis“ sozusagen. Folgende Fähigkeiten wirken sich günstig auf eine Karriere als „Unternehmensberater/in“ aus: Beherrschungsmagie (Bannbaladin, Imperavi, Respondami), gern in Kombination mit dem Applicatus oder Arcanovi, Hellsichtmagie (Sensibar, In dein Trachten, Eigenschaften seid gelesen), Schutz vor dem Magier der Verhandlungspartnerin (Arcano Psychostabilis, Hellsicht trüben, Beherrschungen brechen, Odem, Analüs), ein paar kleine Verwandlungs- und Illusionszauber (Klugheit, Empathie, Charisma, Ohne Kamm, Weihrauch), komplizierte Kombinationen wie Applicatus Reversalis Klugheit und eine gewisse Geschäftskennntnis (Feilschen, Schätzen, Rechnen, Etikette, BF Kaufmann oder Krämer). FernhändlerInnen lassen auch kostbare Transporte zu Lande wie zur See gern von MagierInnen begleiten, besonders von KampfmagierInnen. Stoorrebrandt hat eigens eine Akademie gegründet, wo Hellsicht- und KampfmagierInnen für den Dienst bei ihm ausgebildet werden!

Während zu Lande nur selten und eher in unzivilisierten Gebieten Handelskarawanen von Magiern begleitet werden, hat jedes bessere Schiff - ob Handelsschiff oder bei der Flotte - eine/n Bordmagier/in. Auf kleineren Schiffen mit wenig Personal übernimmt diese/r oft noch die Aufgabe des Bordmedicus' oder der Zahlmeisterin. Weil die Seefahrt ein hartes Brot ist, heuert hier außer einigen abenteuerlustigen Naturen nur an, wer nichts besseres findet, und so trifft man unter Bordmagiern gescheiterte Existenzen, Scharlatane und Magiedilettanten. Andererseits sind kompetente Fachkräfte sehr begehrt und können Spitzengehälter und Gewinnbeteiligungen verlangen wie erfahrene Kapitäninnen. Heiß umworben sind die MagierInnen aus Olport, die sich gleichermaßen auf Windmagie und Navigation verstehen. ElementarbeschwörerInnen aus Rashdul und die ebenfalls der Dschinnenbeschwörung kundigen MagierInnen aus Khunchom haben ähnlich gute Aussichten, wenn sie einige zusätzliche Kurse an der Kapitänschule in Khunchom vorweisen können. Aber letztendlich wird jede/r Magiekundige angeheuert, der/die nur irgendwelche nützlichen Fähigkeiten vortäuschen kann - zu gefährlich ist die Seefahrt, als daß man eine Chance ungenutzt lassen möchte. Im Zweifelsfall fällt eben die Heuer dürftig aus. Eine Ausnahme bilden hier Elfen und Halbelfen; die möchten die meisten Seeleute eines alten Aberglaubens wegen nicht einmal als zahlende Passagiere an Bord sehen. Folgende Fähigkeiten wirken sich günstig auf die Heuer aus: Windmagie (Sturmgebrüll besänftige dich, Dschinn des Windes, Meister der Elemente), Dschinn des Wassers, Heilungsmagie (Balsam - nach Gefechten und bei Unfällen, Klarum Purum - wenn die Kapitänin wieder besoffen ist, Abvenenum - wenn das Wasser fault), alles, womit man Seeungeheuer und Piraten beeindrucken kann (Ignisphaero, Horriphobus, Auris Nasus, Bannbaladin), alles, was Lecks abdichtet (Hexenholz, Weiches erstarre, Objectum fix), Erfahrung in der Seefahrt (BF Seeoffizier, Seefahrer, Fischerin, TaW Boote fahren, Sternkunde, Orientierung, Geographie, Wettervorhersage), Fremdsprachen, Heilkundetalent (Wunden/Krankheiten/Gift).

Außer Adligen und Kaufleuten gibt es noch einige weitere potentielle ArbeitgeberInnen für MagierInnen: Fechtschulen, KriegerInnenschulen, große Arenen, Immanstadien, GladiatorInnenschulen, Rennställe und die bessergestellten Immanvereine beschäftigen oft MagierInnen, die Verletzungen der kostbaren AthletInnen (oder auch der teuren Rennpferde) heilen und Todesfälle oder lange Ausfallzeiten verhindern sollen. Zu jedem Turnier oder Rennen gehören einige MagierInnen, die vor dem Wettkampf prüfen, ob nicht verbotene Mittel (Atmon, Kraftelixier, Muskelstärke Körperkraft,...) eingesetzt wurden, während der Veranstaltung magische Beeinflussung verhindern und gegebenenfalls Verletzte heilen (Odem, Oculus astralis, Respondami, Balsam, Tiere besprechen; TaW Heilkunde Wunden, Heilkunde Gift, Pflanzenkunde, Alchimie).

Die Spielsalons, in denen die oberen Gesellschaftsschichten der Horasier und Al'Anfaner ihr Geld verjubeln, beschäftigen MagierInnen, die magisches Falschspiel (In dein Trachten, Motoricus, Sensibar, Reflectimago(auf die Wand hinter dem Gegner), Empathie,...) verhindern sollen (Odem, Analus, Oculus, Bewegungen stören, Hellsicht trüben).

Manche MagierInnen finden bereits während des Studiums zu den Göttern und schließen sich nach dem Examen einer Kirche oder einem Laienorden an. Insbesondere in der Hesindekirche und den ihr nahestehenden Orden (Draconiter, Schlange der Erkenntnis, Schwesternschaft der Mada) trifft man viele MagierInnen an, aber auch zur Perainekirche und dem Anconiterorden zieht es viele, und manche suchen gar die Zugehörigkeit zur Boronkirche und den Noioniten, um mit ihren Gaben (Memorabilia falsifizieren, Erinnerung verlassend, Pentagramm, Geister austreiben, Beherrschungen brechen) Wahnsinnigen und Besessenen Heilung zu bringen. Zudem gibt es einige rein weltliche Orden, die sich der Suche nach talentiertem Nachwuchs oder dem Schutz der Akademien verschrieben haben.

Wer keine feste Anstellung findet oder auf mehr Abenteuer aus ist, der muß freiberuflich tätig werden. Mitunter führt das zum Ausschluß aus der Gilde, insbesondere bei WeißmagierInnen, weil die Betätigung als nicht standesgemäß eingestuft wird. Im Mittelreich ist es übrigens verboten, als MagierIn keiner Gilde anzugehören, und die Inquisitionsgerichte greifen hart durch. In anderen Ländern sieht man das nicht so eng, dort muß ein Magier, der beispielsweise die Taverne seiner Eltern übernimmt, oder der als Schreiber arbeitet, nur mit Ansehensverlust bei seinen KollegInnen rechnen. FreiberuflerInnen können natürlich alle Tätigkeiten ausüben, die auch für Festangestellte in Frage kommen: Medicus, „Unternehmensberater“, Karawanenbegleiterin, Bordmaga, Unterhaltungsillusionistin usw. Sie sind dann viel auf Reisen, weil sich an einem Ort oft nicht genügend Auftraggeber finden. Manch einer spezialisiert sich sehr stark, beispielsweise auf Geisteraustreibungen, Artefaktherstellung, Anwendungen des Materialia animata (z.B. als Antrieb für Mühlen, Lastkräne oder Wasserpumpen - man muß schließlich nur ein Rädchen dazu bringen, daß es sich ständig dreht) oder rahjagefällige Magie. Man kann sich auch als hauptberufliche Alchimistin, als Hüttenkundiger, Apotheker oder ähnliches versuchen. Es soll sogar MagierInnen geben, die Botendienste anbieten - ein Luftdschinn ist allemal schneller als die Beilunker Reiter (und ein Difar, man muß es leider sagen, erst recht).

Viele Magier kehren von der Akademie, wo sie ausgebildet wurden, in ihr Heimatdorf oder ihre heimatliche Kleinstadt zurück und versuchen, dort sesshaft zu werden, indem sie die gleichen Geschäfte betreiben, mit denen ihre Akademie sich finanzierte. Das Spektrum reicht von magischen Heilungen, die immer gefragt sind, über Kräuterzucht und Alchimie bis zum Kopieren von Büchern. Wer über eine Lehrerlaubnis verfügt, kann Schülern für Geld Unterricht erteilen. Ansonsten werden allerlei Aufträge angenommen; sei es, daß aus dem alten Torturm der Geist der Einbeinigen Yppa auszutreiben sei, daß die Bürgermeisterin anlässlich der Hochzeit ihres Sohnes gern etwas Parfum auftrüge, das aber nicht zu kriegen war (Weihrauch Rose), daß sie zudem Unterstützung bei den Verhandlungen über die Aussteuer bräuchte (Imperavi, Empathie), oder daß in Bauer Alriks Heu Naftanstaude war und seine Kuh krank ist (Klarum Purum, Balsam; Bezahlung: ein Handkäse). Man sollte aber nicht versuchen, sich in einer Stadt niederzulassen, wo es schon eine Magierakademie gibt, denn wie alle Gilden können die Akademien sehr rabiat werden, wenn Zugereiste versuchen, ihnen Konkurrenz zu machen.

Auf tulamidische Unsitten, wie Magier, die sich als Meuchelmörder, Spione, beim organisierten Verbrechen oder als Dämonenbeschwörer betätigen oder die entgegen der göttlichen Ordnung über das Land herrschen, soll hier nicht eingegangen werden.

Es kommt hin und wieder vor, daß studierte MagierInnen sich unter das fahrende Volk mischen, unter Gauklerinnen, Barden, Kesselflicker und Hausiererinnen, um dem Handwerk des wandernden Unterhaltungsillusionisten, vulgo Scharlatan, oder der Medica nachzugehen, oder daß sie sich gar Söldlingen anschließen. Dies sind aber Einzelfälle: perainegefällige Idealisten, abwegig Abenteuerlustige oder gescheiterte Existenzen. Keinesfalls begegnet man in Aventurien an jeder Ecke einer Gruppe, wie sie zuhauf die neumodischen vinsalter Hellerromane bevölkern: ein Magus, eine Elfe,

eine thorwalsche Barbarin, ein Novadi, ein Krieger - womöglich gar von Adel - und zur Krönung gar noch eine Traviageweihete. Da sei Praios' göttliche Ordnung vor! Magier wissen, wo ihr Platz ist.

Wenn man Überlegungen anstellt, wie verbreitet „magische Dienstleistungen“ in Aventurien sind, darf man nicht vergessen, daß es außer MagierInnen auch noch andere Zauberkundige gibt. Da wären zunächst die zahlreichen MagiedilettantInnen zu nennen, deren Kräfte für eine akademische Ausbildung zu gering waren, deren Eltern das Schulgeld nicht zahlen konnten oder deren Talent unentdeckt blieb. Manche dieser Leute machen das Beste aus ihrer Begabung und vollbringen wahre Wunder in Handwerksdingen, als Medici oder in anderen Gewerben. ScharlatanInnen sorgen als fahrende oder an Adelshöfen oder Theatern/Opernhäusern fest angestellte IllusionistInnen für Unterhaltung. Die seltenen SchelmInnen müssen, bei allem Schabernack, auch von irgendwas leben und werden sicherlich ähnliche Berufe ergreifen. Tulamiden und Novadis lassen in der Regel magiebegabte Söhne Magier werden, geben magiebegabte Töchter aber eher bei einer Sharisad in die Lehre; da diese Tänzerinnen zudem sehr angesehen sind, dürften sie nicht allzu selten sein. Hexen findet man vor allem auf dem Lande als dörfliche Heilkundige und Kräutermütterchen, seltener unter Gauklern oder in Städten, wo sie ein „bürgerliches“ Leben führen. Wegen der Hexenverfolgungen durch die Inquisition bieten sicherlich nur die wenigsten Hexen ihre magischen Dienste offen an, aber zur medizinischen Versorgung der einfachen Landbevölkerung dürften sie einen erheblichen Beitrag leisten. Druiden wird man dagegen seltener unter Menschen und häufiger allein in der Wildnis antreffen, vorzugsweise in Nordaventurien. Jeder Nivesen- und jeder Waldmenschentamm, oder vielmehr jede Sippe von ca. 30 - 100 Personen, hat eine/n Schamanin/en. Die Zwerge haben ihre Geoden, und so skeptisch sie der Magie gegenüber auch sein mögen - ein Heilungszauber ist besser als eine Beinamputation (oder gar Bartaussfall; mit dem Zauber „Ohne Kamm und ohne Schere“ müßte man bei Zwergen eigentlich gut ankommen). Die meisten Elfen halten sich so gut es geht von Menschen fern, aber es gibt doch nicht wenige von ihnen (in Nordaventurien), die in Menschensiedlungen wohnen. Weil man dort nicht als Jäger und Sammler leben kann, betreiben sie Landwirtschaft (ein „Haselbusch und Ginsterkraut“ sorgt für reiche Obsternten und Kräutergärten) oder treten den ortsansässigen Fischern, Handwerkern, Künstlern, Medici und/oder Magiern als Konkurrenten auf die Füße.

Letzten Endes gibt es sicherlich in jeder mittelgroßen oder großen Stadt mindestens eine/n Magier/in und ein paar weitere Magiebegabte und in den meisten Kleinstädten und größeren Dörfern wenigstens eine/n Magiebegabte/n. Magische Heilung ist sicherlich die angesehenste Disziplin in den Augen der meisten AventurierInnen, wenn man bedenkt, daß selbst lebensgefährliche Verletzungen durch „Balsamsalabunde“, „Hexenspeichel“ oder magisch-alchemistischen Heiltrank oft noch geheilt werden können, und das auch noch in kürzester Zeit. Da fragt man sich, wie das Magieverbot in Havena aufrechterhalten werden kann.

Magie ist in Aventurien nichts seltenes. Sie ist die Technologie einer Fantasy-Welt, wegen ihrer Vielseitigkeit und Macht von größerer Bedeutung als Mechanik, Baukunst oder Alchimie. Die meisten MagierInnen gehen nicht in entlegenen Türmen irgendwelchen abgehobenen Forschungen nach (wer würde das finanzieren?), sondern setzen ihre Kraft im Alltag ein, oft für Geld (von irgendwas müssen sie leben). Andere Magiebegabte tun das gleiche. Zwar erregt ein Magier im prächtigen Festgewand sicher ebensoviel Aufsehen wie eine Ritterin in voller Rüstung, und viele Zauber sind wegen ihrer Macht und Seltenheit spektakulär (Sturmgebrüll, Dschinn, Auge des Limbus, ...), aber ein verbreiteter nützlicher Zauber wie Balsamsalabunde, Flim Flam oder Charisma Persönlichkeit ist etwas durchaus gewöhnliches, das nicht einmal Alrik Ackermann aus Trutzbach mit Aberglauben, sondern eher mit Neid erfüllt.