

Artefakte des symburner Raumes

Zusammengefaßt von Erwin von Kjuhäma

Dozent an der Magierakademi von Alessandria,

im 3. Mond des Jahres 1826 i.J.B.

-

Artefakte im Allgemeinen

a. Der Begriff Artefakt

Zunächst gilt es zu klären, was denn der Begriff Artefakt eigentlich bedeutet. Ein Artefakt ist natürlich ein Gegenstand, doch nicht irgendeiner, sondern ein auf magische Weise geschaffener.

Vor langem schon ist eine hitzige Diskussion darüber entbrannt, ob auch magisch veränderte Gegenstände als Artefakte anzusehen sind.

Die Vertreter der Ursprungstheorie sind der Meinung, als Artefakt zählen nur Gegenstände die von Anbeginn an magisch waren, deren Ursprung eine Quelle übersinnlicher Kräfte ist, die also auf rein magischem Wege erschaffen wurden. Sie begründen dies mit der Stabilität der magischen Strukturen innerhalb des Gegenstandes selbst. Ist der Gegenstand von unmagischer Natur gewesen, so weist er rein materielle Strukturen auf. Die magischen Strukturen können diese zwar in den Hohlräumen der Materie durchsetzen, sie aber nicht völlig ersetzen. Für magische Strukturen ist somit nur wenig Platz im inneren des Gegenstandes. Auf magischem Wege erschaffene Dinge hingegen haben nie eine unmagische Materiellstruktur besessen. Ihr Inneres besteht ausschließlich aus magisch erschaffenen Strukturen. Die Menge an magischen Strukturen aber ist ausschlaggebend für die Stabilität der Magie des Gegenstandes. Zerstört man die Magie in einem magisch verändertem Gegenstand, so wird er wieder zu einem unmagischen Ding, zerstört man aber die Magie eines rein magisch erschaffenen Dings, so zerstört man es vollkommen, man löst es gleichsam auf. Magisch veränderte Gegenstände können in den meisten Fällen auf mechanischem Wege zerstört werden, die in ihnen gefangene Magie wird dann frei und die magischen Strukturen zerbersten. Magisch erschaffene Dinge hingegen sind durch Gewalteinwirkung nicht zerstörbar, da sie nicht aus reeller Materie sondern aus

reiner Magie bestehen, auch wenn sie sich für den Unwissenden wie materielle Gegenstände anfassend.

Artefakte dagegen, so die Vertreter der Ursprungstheorie, wären auf mechanischem Wege nicht zerstörbar. Ihre Magische Struktur ist somit fester zusammengefügt, sie kann auf mechanischem Wege nicht getrennt werden. Artefakte weisen daher eine geringere Gesamtdichte auf als magisch Veränderte Dinge (von den Vertretern der Ursprungstheorie Magieträger genannt), ihre magische Struktur ist aber wesentlich stabiler.

Die Vertreter der Wirkungstheorie machen den Begriff des Artefaktes im Gegensatz zu den Ursprungstheoretikern lediglich an dessen unnatürlicher Wirkung fest. Jeder Gegenstand der durch Magie, gleich welcher Herkunft und gleich zu welchem Zeitpunkt derart strukturiert wurde, daß er andere Wirkungen erzielt als ein vergleichbarer unmagischer Gegenstand ist in ihren Augen ein Artefakt.

Die Vertreter der Wirkungstheorie sind sich jedoch bisher nicht einig geworden, wie stark die Wirkungsabweichung sein muß, um die Bezeichnung als Artefakt zu rechtfertigen. Ein Teil der Wissenschaftler verlangt nur eine Anderswirkung, gleich welcher Art und Stärke, ein anderer verlangt eine mit bloßem Auge und den übrigen Sinnen auch für einen Laien erkennbare magische Wirkung, der dritte Teil akzeptiert hier keine Verstärkungen der eigentlichen Nutzwirkung des Gegenstandes. Diese Lehre nennt man Wirkungs-Abhebungs-Theorie.

Die Vertreter der Erschaffertheorie dagegen setzen für ein Artefakt eine göttliche oder zumindest dämonische Herkunft voraus, eine Erschaffung durch einen sterblichen Magier ist in ihren Augen nicht möglich. Von Sterblichen erschaffene Gegenstände seien allenfalls magische Gegenstände, nie aber Artefakte. Hier wiederum gibt es eine Gruppe, die unsere Natur als göttlichen Erschaffer akzeptiert und eine andere, die dies nicht tut.

Nach und nach haben sich auch Mischformen der einzelnen strengen Theorien herausgebildet, die von zwei oder gar allen drei strengen Theorien beeinflußt wurden. Für sie muß ein Ding die Voraussetzungen mehrerer Theorien erfüllen um als Artefakt anerkannt zu werden.

Dies erscheint mir am überzeugendsten, denn ein Artefakt ist ein derart besonderer Gegenstand, daß man durchaus hoch tragende Erwartungen an seine Herkunft, Wirkungsweise und Entstehung haben kann.

b. Wirkungsweise von Artefakten

Jedes Artefakt hat seine eigene, ganz spezielle Wirkungsweise, die von der Wirkungsweise eines vergleichbaren unmagischen Gegenstandes abweicht.

Man unterscheidet dabei zwischen verstärkender, ergänzender und fremder Wirkung der Magie. Die verstärkende Wirkung hebt lediglich eine Eigenschaft oder eine Wirkung des Gegenstandes, die auch bei nicht magischen Gegenständen dieser Gattung besteht, weiter hervor (z.B. jede Waffe ist geeignet Lebewesen zu verletzen, eine Artefaktwaffe verletzt stärker). Die Ergänzende Wirkung unterstützt die nichtmagische Wirkung eines Gegenstandes, allerdings nicht nur durch Verstärkung sondern auf sonstige Art und Weise (z.B. eine Waffe bewirkt zusätzlich Schwäche beim Gegner). Fremde Wirkung der magie fügt dem gegenstand eine Eigenschaft hinzu, die mit ihm in keiner erkennbaren Verbindung steht (z.B. Heilmagie auf einer Waffe).

Der Wirkungsgrad eines Artefaktes kann unterschiedlich hoch sein. Es gibt sehr mächtige Artefakte mit hohem Wirkungsgrad und Artefakte, deren Wirkungsgrad kaum von dem eines unmagischen Gegenstandes der selben Art abweicht.

Läßt man die Wirkungstheorie außer acht, so gibt es gar Artefakte, deren Wirkungsgrad überhaupt nicht merklich von dem eines „normalen“ Gegenstandes der selben Art abweicht. Lediglich die magische Struktur im Gegenstand macht diesen dann zum Artefakt. Diese Folgerung ist jedoch nicht allseits anerkannt (siehe oben).

Bei den meisten Artefakten gibt es sogenannte Hall- oder Wechseleffekte.

Die Anwendung des Artefaktes lößt dann nicht nur die gewünschte Artefaktwirkung aus sondern hat auch Nebeneffekte (z.B. die Abgabe von Hitze, ein Aufleuchten oder Vibrieren). Viele Artefakte bergen deshalb nicht nur Vor- sondern auch nachteile in sich, die dem Anwender große Schwierigkeiten bereiten können.

Die Halleffekte entstehen zum Teil durch unsaubere Arbeit des Erschaffers, zum teil aber auch ganz bewußt, denn Artefakte werden in der Regel zur Erreichung eines bestimmten Zweckes erschaffen. Die Halleffekte können so Signalwirkungen haben, die sich positiv auf das gewünschte Ergebnis auswirken (Einschüchterung oder Ablenkung eines Gegners, Beruhigung eines Verletzten, ...).

Neben den eher unbedeutenden Halleffekten treten auch oft die weit unangenehmeren Wechseleffekte auf. Diese entstehen durch einen übermäßigen Verbrauch astraler Energien beim Einsetzen des Artefaktes. Wird durch die Artefaktanwendung beispielsweise eine Hitzewirkung hervorgerufen, so kann an anderer Stelle eine Kältewirkung entstehen durch die das Gleichgewicht in der Gesamtheit gewahrt bleibt. Diese Wechselwirkungen sind meist sehr schwer einzuschätzen und kaum zu kontrollieren.

Die Anwendung oder auch das bloße Besitzen eines Artefaktes kann aber auch völlig andersartige, meist vom Erschaffer beabsichtigte, Nebenwirkungen haben. So kommt es z.B. vor, daß ein Artefakt an seinen Träger gebunden ist, damit dieser es

einer speziellen Anwendung zuführt. Manche Artefakte sind auch sehr spezifisch angelegt, haben deshalb kaum allgemeine Wirkung. Sie sind dann fast ausschließlich für die für sie vorgesehenen Einsatzgebiete tauglich. Diese Artefakte wirken oft nur auf oder bei einer bestimmten Person/ Sache oder einer bestimmten Gattung (z.B. gegen alle Elfen, Zwerge, Untote, ...). Bei anderen Dingen oder Lebewesen haben sie keine magische Zusatzwirkung.

c. Wie kommt man an ein Artefakt?

Manche Artefakte werden dem späteren Träger von ihrem Erschaffer extra ausgehändigt, meist um damit einen bestimmten Zweck zu erfüllen. Oft geben höhere Wesenheiten Artefakte als Belohnung für Dienste, die man ihnen erwies oder als Unterstützung für von ihnen gestellte Aufgaben heraus.

Artefakte die bereits in der Hand eines „einfachen“ Anwenders waren kommen oft auch durch den Tod dieses oder durch sonstige Umstände (Diebstahl, Tausch, Verlust, ...) in den Besitz anderer Kreaturen. Von solchen „unwürdigen“ Artefaktträgern kann man diese magischen Gegenstände dann oft käuflich erwerben, dabei ist aber Vorsicht angebracht, da die Herkunft solcher Artefakte oft nicht zweifelsfrei belegt und die mit den Gegenständen verbundenen Neben- und Wechselwirkungen meist nicht hinlänglich bekannt sind.

spezielle Artefakte

a. spheregebundene Artefakte

Ein besonderes Problem bei der Herstellung, Bewertung und Benutzung von Artefakten sind die spherischen Strömungen, die durch die Viscosität der Astralbarrieren stark beeinflusst werden. Nur wenn man beides berücksichtigt ist ein sinnvolles Arbeiten mit Artefakten möglich.

Aus diesem Grund sollte die Anwendung von Artefakten auch magiekundigen oder entsprechend geschulten Leuten überlassen werden. Eine Anwendung eines magischen Artefaktes entgegen der spherischen Ströme kann zu starker Wirbelbildung im Astralraum und so zu immensen Schwierigkeiten führen. Nicht auszudenken was eine Kräuslung im Astralraum bewirkt (siehe dazu Darian von Hellingen: Astralbewegungen und ihre Auswirkungen), die durch unvorsichtige Benutzung astraler, in einem Artefakt gespeicherter Energien entstehen kann. Unsachgemäße Handhabung kann also sehr schnell zu unangenehmen Ergebnissen führen.

Die Einflüsse der sphärischen Strömungen können aber auch ganz bewusst zum Schutze des Artefaktes vor unbefugten Benutzern eingesetzt werden. Die so gesicherten Gegenstände erzielen nur in einer bestimmten Astralkonstellation die volle Wirkung und sind in normalem Raum angewandt eher harmlos.

Solche an bestimmte sphärische Gegebenheiten gebundenen Artefakte nennt man auch spherengebundene Artefakte.

Die Anwendung solcher Artefakte ist ohne die genaue Analyse der magischen Strukturen und ausreichende Kenntnisse von deren Deutung höchst gefährlich und meist auch absolut nutzlos.

Mit etwas Übung und genauen Studien lässt sich aber jene sphärische Abhängigkeit aber so steuern, dass man den Nutzen in Form der Schutzwirkung optimiert und gleichzeitig den möglichen Schaden bei falscher Anwendung minimiert. Die unter solcher Voraussicht erschaffenen Artefakte nennt man spherenabhängige Artefakte. Diese sind meist völlig wirkungslos, solange ihre Anwendung außerhalb der dafür bestimmten Sphere stattfindet.

b. lokalgebundene Artefakte

Für den Laien weit einfacher zu verstehen ist die lokale Bindung eines Artefaktes. Diese kommt vor allem bei Artefakten vor, die zum Zwecke der Erfüllung einer bestimmten Aufgabe hergestellt wurden.

Diese Artefakte haben verschiedene Auswirkungen, je nach dem wo sie angewandt werden. Meist ist ihre Wirkung nur am Erfüllungsort gegeben oder zumindest erreicht sie nur dort ihre volle Stärke. Andere oder eine schwächere Wirkung dagegen sind oft ortsunabhängig vorhanden. Die Ortsbindung eines Artefaktes kann sich auf verschiedenem Wege bemerkbar machen.

So sind z.B. flexibel-lokalgebundene Artefakte einfach schwächer, wenn man sie außerhalb des festgelegten Wirkungsbereiches benutzt oder zeigen gar überhaupt keine Wirkung, lassen sich aber ohne weitere Probleme von Ihrem idealen Einsatzort entfernen.

Stationär-lokalgebundene Artefakte hingegen sind so sehr an den Erfüllungsort gebunden, dass man sie von dort nicht entfernen kann. Die magischen Strukturen dieser Gegenstände sind derart mit den Umgebungsstrukturen verknüpft, dass sie sich von diesen nicht oder nur sehr schwer lösen lassen. Man kann sie nicht vom Ursprungsort entfernen. Wie sich die Bindung zeigt ist unterschiedlich und im allgemeinen von der Flexibilität der Astralfäden des Artefaktes zur Umgebung abhängig. Es kann sein, dass das Artefakt einfach nach Entfernen vom Ursprungsort an diesen wieder zurückteleportiert wird, oder, bei geringerer Flexibilität der Fäden, eine Entfernung überhaupt nicht möglich ist.

Die wohl am stärksten an den Ursprungsort gebundenen Artefakte sind die existenziell-lokal gebundenen. Sie existieren nur am Ursprungsort, entfernt man sie, so verschwinden sie, lösen sich gleichsam auf. Ihre Existenz ist nur am Einsatzort gegeben, an jedem anderen Ort sind sie nicht reell vorhanden sondern maximal eine Illusion.

c. personengebundene Artefakte

Manche Artefakte haben eine derartige Bindung nicht zu einem bestimmten Ort sondern zu einer bestimmten, meist durch ihren Erschaffer als Träger des selben bestimmten, Person.

Auch eine Personenbindung kann sich unterschiedlich auswirken.

Starr-personengebundene Artefakte sind so sehr mit der Persönlichkeit einer bestimmten Person verbunden, dass sie mit deren Ableben aufhören zu existieren, eine Übertragung ist in keinem Falle möglich.

Eine etwas schwächere Form der Personenbindung ist die erbliche Personenbindung, bei der sich das Artefakt mit dem Ableben des Trägers automatisch auf eine diesem sehr ähnliche Person (z.B. dessen Nachfahren) einstellt.

Die dynamische Personenbindung bindet den Gegenstand stets an die Person, die dem Zweck des Artefaktes am besten dient. Sie ist meist eine sehr kurzfristige.

Sogenannte variabel-personengebundene Artefakte können vom Träger auf eine andere Person übertragen werden, sobald er dies willentlich tut, dies ist die schwächste Personenbindung.

Manche Artefakte binden sich nach dem Ableben des Trägers an einen neuen, indem sie für kurze Zeit eine dynamische, erbliche oder gar flexible Personenbindung aufweisen und zwar vom Beginn des Ablebens des Trägers bis zur Ermittlung seines Nachfolgers. Danach wechseln sie meist zur ursprünglichen Form ihrer Personenbindung zurück.

Eine Personenbindung kann sich unterschiedlich auswirken:

Manche Artefakte weichen anderen Personen aus. Greift eine andere, als die Gebundene Person nach dem Artefakt, so weicht dieses dem Zugriff aus, als haben sich zwei gleich gepolte Magnete getroffen.

Andere kehren automatisch zu ihrem rechten Besitzer, zur Bindungsperson, zurück. Werden sie entwendet, so verschwinden sie auf magische Art und Weise und materialisieren sich bei der Bindungsperson wieder.

Einige Artefakte reagieren auf den Zugriff fremder Wesen durch Alarmzeichen wie ein schrilles Kreischen oder ähnliches.

Manche Artefakte verursachen auch Schmerzen oder gar ernsthafte Verletzungen (z.B. Brandwunden) bei Personen, die versuchen sie an sich zu nehmen.

Auch eine Kombination der verschiedenen Bindungen ist denkbar und durchaus der Realität entsprechend.

d. wirkungsgebundene Artefakte

Einige wenige Artefakte sind auch so sehr an ihre eigentliche Bestimmung gebunden, dass sie nur in ganz bestimmten, der Verfolgung ihres Zweckes dienlichen Situationen besondere Kräfte aufweisen. Nur für Handlungen, die den Zweck ihres seins verfolgen wirken die Artefakte richtig, manchmal wirken sie auch ausschließlich hier.

bekannte Artefakte

Name	Beschreibung	Eigentümer
Vampiertod	Metallkästchen mit mehreren Utensilien zur Vernichtung eines bestimmten Vampirs	unbekannt
Band der Wiedererschaffung	Ledernes Halsband mit 3 Kapseln daran, das regenerierend wirken soll	Geschlecht derer von Seidenfein
Bewahrer des Blutes	Rot-schwarzer Dolch – Vampierslayer	unbekannt
Sternauge	Sternenstahschwert mit Heilungsmagie	Aldesmond von Guera
Rosenstachel	Hölzernes Schwert mit violetten Einlegearbeiten	unbekannt
Amulett des Friedens	Amulett mit mehreren Dosen zur vernichtung eines bestimmten Untoten	unbekannt
Hilandrisviole	Viole aus Kristall, die niemals versiegt	Larraa Drachenfreund
Grünes Auge von	Unbekannt	Bogomil von

Alessandria		Alessandria
Becher der Reinheit	Silberner Becher, verziert – warnt vor Giften	unbekannt
Schlangenzahn	Klingenwaffe mit einem Schlangenkopf als Griff – unbekannt	Xysandriss sa Chasstas
Drachenzorn	Breitschwert gegen Drachen	Spheron Karmy Dallmamann