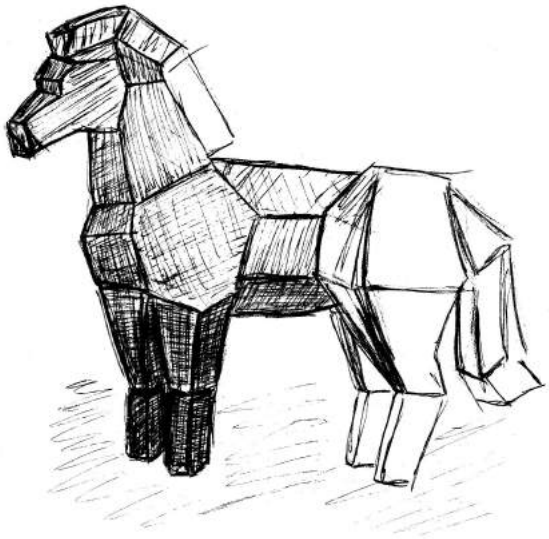
FANPRODUKT

Spielhilfe zu Kunst & Herstellung

Vom Darsteller bis zum Handwerk



Version 1.0

Inhaltsverzeichnis

1 Vorwort **1**

2 Geschmack, Niveau & Merkmale **2**

2.1 Gelungen liegt im Auge des Betrachters 2

3 Wort, Musik & Tanz **3**

3.1 Abwandlung und Einstudieren 3

3.2 Vorführung und Wirkung 3

3.3 Beispiele für verwendete Talente 4

4 Provozieren, Einschüchtern & Betören **5**

4.1 Anwendung und Widerstand 5

5 Möbel, Kunstwerke & Gebrauchswaren **6**

5.1 Material und Werkzeug 6

5.2 Malereien und Zeichnungen 7

5.3 Pigmente und Untergrund 7

5.4 Beispielhafte Handwerksstücke und Kunstwerke 7

Vorwort

Die vorliegende Spielhilfe für DSA 4.1 enthält Regeln zu profanen künstlerischen Aufführungen und Erzeugnissen sowie profane Manipulation durch Betören, Provozieren und Einschüchtern. Sie soll helfen, den Charakteren mehr ausgestaltete Handlungsmöglichkeiten abseits des Kampfes zu geben, und einen Rahmen für das Spiel von Handwerkern, Musikern und Künstlern bieten.

Dieses Dokument verwendet Grafiken aus dem DSA-Fanpaket der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der UlissesSpiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Alle Originalmaterialien in diesem Werk sind Copyright 2016 von Nikasia, Phylageon und Lisa Wetterwechsel. Alle Rechte daran sind vorbehalten.

Geschmack, Niveau & Merkmale

Jede Region hat ihre Eigenarten, die sich auch in der Ausprägung ihrer Kunst als die *Kultur* niederschlagen.

Fast ebenso einen großen Unterschied macht der *Stand*, für den die Kunst gedacht ist. Während die Unterschicht einen eher schlichten Geschmack hat, gibt sich die Oberschicht nur mit Exquisitem zufrieden, und den Kaiser mit weniger als sagenhafter Qualität zu belästigen ist geradezu eine Zumutung.

Abgesehen von der Zielgruppe ist auch der emotionale Unterton von Bedeutung. Er wird durch die *Merkmale* der Kunst definiert, die jeweils in sich gegenseitig ausschließende Paare gegliedert sind. Die Merkmale bei der Erschaffung oder Aufführung richtig darzustellen ist um je +3 schwieriger, zahlt sich jedoch aus, wenn der Unterton Anklang findet.

Stand	SO	TaP*	Stil
Abschaum	1 – 3	9	grob
Unterschicht	4 – 6	18	schlicht
Mittelschicht	7 – 9	27	aufwendig
Obere Mittelschicht	10 – 12	36	hervorragend
Oberschicht	13 – 15	45	exquisit
Hochadel	16 – 18	54	vollendet
Regentschaft	19 – 21	63	sagenhaft

Gegensätzliche Merkmale	
Aggressiv	Unterschwellig
Mitreißend	Beruhigend
Erheiternd	Melancholisch
Fantastisch	Realistisch
Romantisch	Kritisch
Verspielt	Kontrolliert

Gelungen liegt im Auge des Betrachters

Ob ein Merkmal die intendierte Wirkung hat ist abhängig von Persönlichkeit und Präferenzen des Ziels. Findet es Anklang, erhöht es die effektiven TaP* um 5 Punkt; trifft es jedoch eine Abneigung, senkt es sie um 3 Punkte. Entstammt die Kunst der falschen Kultur oder dem falschen Stand, werden die eTaP* ebenfalls um 3 oder die SO-Differenz reduziert.

Handelt es sich nicht um eine einzelne Probe zur Durchführung sondern um ein dauerhaftes Werk, tritt der höchste SO des Zielstandes an die Stelle der TaP* und der Abzug durch falschen Stand entfällt.

Die Zufriedenheit des Gegenübers richtet sich nach seinem geistigen und emotionalen Anspruch; als Richtwert dient die Summe der *Klugheit* und *Intuition*. Für den durchschnittlichen Aventurier kann ein *Niveau* von 20 – 25 angenommen werden.

Wert	Berechnung
Qualität	$= \text{TaP*} + 5 \times \text{Gut} - 3 \times \text{Schlecht} - \Delta\text{SO} - \text{Kultur}$
Qualität	$= \text{Max-SO} + 5 \times \text{Gut} - 3 \times \text{Schlecht} - \text{Kultur}$
Niveau	$= \text{KL} + \text{IN}$

Qualität zu Niveau		Wirksamkeit
$-\inf$	$< X < -1$	Unvergesslich katastrophal.
-1	$< X < -\frac{1}{2}$	Furchtbar, bleibt in Erinnerung.
$-\frac{1}{2}$	$< X < -\frac{1}{4}$	Schlecht, enttäuschend.
$-\frac{1}{4}$	$< X < 0$	Unbedeutend, unzufrieden.
0	$< X < \frac{1}{4}$	Unbedeutend, passabel.
$\frac{1}{4}$	$< X < \frac{1}{2}$	Gut, erfüllt Erwartungen.
$\frac{1}{2}$	$< X < 1$	Herausragend, bleibt in Erinnerung.
1	$< X < \inf$	Unvergesslich atemberaubend.

Wort, Musik & Tanz

Egal ob Geschichte, Lied oder Gaukelei, jede flüchtige Kunst verwendet spontane oder ausgearbeitete *Stücke*. Jedes Stück hat die gleichen Eigenschaften:

* Stand: Die Gehobenheit des Stücks
* Kultur: Die Kultur, deren Eigenheiten einfließen
* Rhythmus: Das Taktschema, falls vorhanden
* Merkmale: Der enthaltene Unterton
* Komplexität: Die Vortragsschwierigkeit
* Länge: Die Aufführdauer in SR

Um ein neues Stück auszuarbeiten wird eine Sammelprobe auf ein passendes Talent abgelegt: beispielsweise *Musizieren* für Melodien, *Tanzen*, *Akrobaktik*, *Schauspielerei* oder *Gaukeleien* für körperliche Darbietung, *Schriftlicher Ausdruck*, *Sagen/Legenden* oder *Überzeugen* für verbale oder niedergeschriebene Erzeugnisse.

Die Proben sind um die Komplexität und die Differenz des eigenen SO zum höchsten SO des Zielstandes erschwert. Jede Probe erfordert eine Stunde ungestörte Arbeitszeit. Die Komplexität ist das Dreifache der Anzahl der Merkmale. Ein Stück fertigzustellen erfordert das Sammeln von Länge × Stand-TaP*. Es können nur Stücke für eine Kultur erschaffen werden, deren *Kulturkunde* der Erschaffer erlernt hat.

Wert	Berechnung
Erschwernis	$= \Delta\text{SO} + 3 \times \sum \text{Merkmale}$
Probendauer	= 1 h
TaP*	= Länge × Stand-TaP*

Abwandlung und Einstudieren

Ein fertiges Stück einzustudieren erfordert dieselben TaP* und Probendauer wie seine Erschaffung, jedoch nur die Erschwernis der Komplexität. Fehlt dem Übenden die passende Kultur, ist die Probe zusätzlich um +3 erschwert. Der Urheber eines Stückes hat es nach der Ausarbeitung bereits einstudiert. Um ein bestehendes Stück neu zu interpretieren wird eine entweder stilistisch oder kulturell angepasste Abwandlung davon erschaffen. Diese Abwandlung unterliegt denselben Regeln wie die Neuerschaffung.

Die Hälfte der Erschaffungs-TaP* des Originals können für die Sammelprobe angerechnet werden, höchstens jedoch die Hälfte der notwendigen TaP*. Der Neuinterpret muss das Original einstudiert haben.

Vorführung und Wirkung

Die Anwendung eines Stücks erfordert die als Aufführdauer festgelegte Zeit und ist um die Komplexität erschwert. Ist das Stück spontan erdacht oder noch nicht vollständig einstudiert, ist es zusätzlich um die SO-Differenz und fehlende Kulturkunden erschwert. Ein Patzer führt zur negativen Wirkung aller Merkmale. Wird das Stück von mehreren Teilnehmern aufgeführt, wird der Durchschnitt aller TaP* gebildet. Ein Patzer bedeutet zusätzlich, dass alle Teilnehmer automatisch misslingen; ein kritischer Erfolg hingegen kann entweder einen Patzer aushebeln oder jeden Teilnehmer mit mindestens 1 TaP* gelingen lassen.

Stücke von bis zu 3 SR Aufführdauer erfordern eine einzelne Probe. Längere Stücke erfordern für jede angefangene Stunde darüber hinaus eine weitere Probe.

Einige Stücke bestehen aus mehreren Komponenten, die alleinstehend betrachtet und geprobt werden können; ein Theaterstück besteht aus mehreren Akten, eine Oper wiederum aus einem Theaterstück und mehreren Liedern.

Beispiele für verwendete Talente

Produkt	Talent	Hilfstalente
Melodie	Musizieren	
Tanz	Tanzen	Betören, Akrobatik
Profane Zaubertricks	Gaukelei	
Lyrik	Schriftlicher Ausdruck	nach Inhalt: Betören, Sagen/Legenden, Götter/Kulte, ...
Theaterstück	Schauspielerei	nach Inhalt: Geschichtswissen, Betören, Sagen/Legenden, Götter/Kulte, Lehren, Kriegskunst, Menschenkenntnis ...
Fabelhafte Geschichten	Sagen/Legenden	nach Inhalt: Geschichtswissen, Betören, Lehren, Magiekunde, Kriegskunst ...
Göttliche Geschichten	Götter/Kulte	nach Inhalt: Geschichtswissen, Lehren, Liturgiekenntnis, Kriegskunst, Menschenkenntnis ...
Realistische Geschichten	Überreden	nach Inhalt: Geschichtswissen, Betören, Lehren, Kriegskunst, Menschenkenntnis ...
Unterrichtsstunde	Lehren	nach Inhalt
Lehrbuch	Lehren	nach Inhalt
Therapieplan	HK Seele	Menschenkenntnis, HK Gifte
Verführungstechnik	Betören	Menschenkenntnis
Sextechnik	Körperbeherrschung	Betören
Verkaufsgespräch	Handel	
Heiratsantrag	Überzeugen	nach Stil: Betören, Handel, Staatskunst ...
Richtspruch	Rechtskunde	
Vertrag	Rechtskunde	nach Inhalt: Handel, Staatskunst, Kriegskunst ...
Taktische Berichte	Kriegskunst	

Provozieren, Einschüchtern & Betören

Ziel der geistigen Beeinflussung ist es, das Gegenüber in einen Zustand zu versetzen, in dem es nicht fähig oder gewillt ist sich zu widersetzen oder kontrolliert zu handeln. Dazu wird ein *temporärer Nachteil* in Form einer schlechten Eigenschaft erzeugt.

Sobald der Nachteil bei dem Ziel aktiviert wird, erleidet es auf bestimmte Proben Abzüge in Höhe der schlechten Eigenschaft, maximal jedoch von +12. Sind mehrere Nachteile aktiv, zählt nur der höchste Abzug. Die Abzüge sinken jede Spielrunde um einen Punkt.

Die temporäre schlechte Eigenschaft baut sich erst ab, wenn der Auslöser sich nicht mehr im Aufmerksamkeitsbereich des wachen Ziels befindet. Danach reduziert sich die schlechte Eigenschaft mit einem Punkt je Spielrunde wieder bis zu ihrem ursprünglichen Wert.

Traumata

Wird der temporäre Anteil der schlechten Eigenschaft über einen Monat hinweg auf 20 oder mehr gehalten, entsteht ein Trauma. Traumata sind dauerhafte Entsprechungen des Nachteils, die bei Kontakt mit dem Auslöser automatisch ausgelöst werden. Sie beginnen bei 20 und müssen mit *Heilkunde Seele* abgebaut werden, erfordern aber keine AP.

Provozieren	
Offensiv	Überreden (Aufwiegeln)
Defensiv	Selbstbeherrschung
Nachteil	Jähzorn
Trauma	Hass auf [Auslöser]
Betrifft	Talente
	Kampf

Einschüchtern	
Offensiv	Überreden (Einschüchtern)
	Überreden (Folter)
Defensiv	Menschenkenntnis (Einschüchtern)
	Selbstbeherrschung (Folter)
Nachteil	Angst vor [Auslöser]
Trauma	Phobie vor [Auslöser]
Betrifft	Talente gegen [Auslöser]
	Kampf gegen [Auslöser]
	Kampfwillen gegenüber [Auslöser]

Betören	
Offensiv	Betören
Defensiv	Selbstbeherrschung
Nachteil	Verlangen nach [Auslöser]
Trauma	Obsession für [Auslöser]
Betrifft	Talente außer Hilfe für [Auslöser]
	Hilfsbereitschaft gegenüber [Auslöser]

Anwendung und Widerstand

Um eine temporäre schlechte Eigenschaft zu erzeugen würfelt der Initiator eine offensive Probe und das Ziel eine entsprechende defensive Gegenprobe. Die defensive Probe kann durch die Erscheinung des Gegenübers oder die Situation um bis zu +3 Punkte und passende bestehende Nachteile erschwert werden. Die TaP* der defensiven Probe werden von denen der offensiven abgezogen. Fallen die verbleibenden TaP* des Initiators nicht unter 0, werden sie auf die schlechte Eigenschaft addiert oder als solche neu hinzugefügt und eine Probe auf den Nachteil abgelegt. Während eines Kampfes verbraucht die offensive Probe eine Aktion und ist um +3 erschwert, die Gegenprobe nicht. Kampfabzüge verteilen sich gleichmäßig auf AT und PA und bauen sich jede KR um einen Punkt ab. Ungerade Abzüge senken zuerst die PA.

Möbel, Kunstwerke & Gebrauchswaren

Ähnlich wie bei den flüchtigen Künsten haben *Handwerksstücke* gemeinsame, unter einander vergleichbare Eigenschaften:

* Zweck: Die vorgesehene Verwendung
* Stand: Der Detailgrad des Handwerksstücks
* Kultur: Die Kultur, deren Eigenheiten einfließen
* Merkmale: Die künstlerische Gestaltung
* Material und Verarbeitung

Um ein neues Handwerksstück herzustellen wird eine Sammelprobe auf ein für Material und Nutzen passendes Talent abgelegt. Die Proben sind jeweils um die Verarbeitung, Materialeigenschaften, die dreifache Anzahl der Merkmale und die Differenz des eigenen SO zum höchsten SO des Zielstandes erschwert.

Die Probendauer ist abhängig von Verarbeitung, Material und Projektumfang. Die Bearbeitung kann unterbrochen werden; dabei sollten die einzelnen Intervalle die Probendauer des Materials nicht unterschreiten. Die TaP* der Sammelprobe werden durch den Stand festgelegt. Es können nur Handwerksstücke im Stil einer Kultur gefertigt werden, deren *Kulturkunde* der Handwerker kennt.

Projektumfang	×Zeit	Richtlinie
Nebenbei	1	1 Hohlspann
Klein	2	5 Hohlspann
Üblich	3	10 Hohlspann
Fordernd	4	50 Hohlspann
Groß	5	100 Hohlspann
darüber hinaus		*in Teilprojekten*

Material und Werkzeug

Unabhängig davon ob am Ende Holz, Stein oder Metall verarbeitet wird kann gut gefertigtes Werkzeug den Herstellungsprozess deutlich vereinfachen. Ebenso kann hochwertiges Material die Fertigungsproben erleichtern; Handwerksstücke für höhere Stände erfordern es geradezu. Die Materialhärte bestimmt die Probendauer und kann die Probe zusätzlich durch die Fehleranfälligkeit erschweren. Besonders robuste Fertigungsweisen erhöhen ebenfalls die Probendauer.

Werkzeugqualität	Mod.
beschädigt	+3
einfach	−0
gut	−3
sehr gut	−7

Materialqualität	Mod.
minderwertig	+3
einfach	−0
besser	−3
teuer	−7
luxuriös	−12

Materialhärte	Mod.	Probendauer
sehr weich	+7	60 min
weich	+3	90 min
mittel	+0	120 min
hart	+3	150 min
sehr hart	+7	180 min
robuste Fertigung	+0	+60 min

Malereien und Zeichnungen

Künstlerische Bilder und Verzierungen teilen sich die Eigenschaften und Herstellungsweise mit den Handwerksstücken, wobei die verwendeten Pigmente und der Untergrund die Materialien beschreiben und ihre Probenwerte ersetzen. Die Bemalung eines Handwerksstück ist ein Kunstwerk desselben Umfangs wie die Fertigung der Grundlage.

Projektumfang	×Zeit	Richtlinie
Nebenbei	1	DIN A6
Klein	2	DIN A5
Üblich	3	DIN A4
Fordernd	4	DIN A3
Groß	5	DIN A2
darüber hinaus		*in Teilprojekten*

Pigmente und Untergrund

Für die Verarbeitungsschwierigkeit sind vorwiegend die verwendeten Pigmente entscheidend. Der Untergrund spielt dabei eine untergeordnete Rolle und modifiziert die Probe je nach Vorbehandlung und Beschaffenheit in geringerem Maße.

Untergrund	Mod.	Beschaffenheit	Mod.
improvisiert	+3	Textil*	+3
unbehandelt	+0	Pergament	+0
präpariert	−3	Fest	−3
		**verdoppelte Probendauer*	

Pigmentqualität	Mod.
minderwertig	+3
einfach	−0
besser	−3
teuer	−7
luxuriös	−12

Pigmentform	Mod.	Zeit
Stifte	+0	15 min
Wasserfarbe	+3	30 min
Ölfarbe	+7	60 min

Beispielhafte Handwerksstücke und Kunstwerke

Beispiele	Zeit	Mod.	TaP*
Löffel am Lagerfeuer	2 h	+3	9
grob, 1 *Hohlspann*	×1		+9
minderwertiges Mittelholz	+120 *min*	+3	
Fürstliches Ehebett	17,5 h	+2	54
vollendet, 100 *Hohlspann*	×5		+54
teures Hartholz	+150 *min*	−4	
robust	+60 *min*	+0	
beruhigend, fantastisch		+6	
Anmerkung: *Bemalung noch nicht enthalten*			
Schmiedeeiserne Distel	4 h	+6	27
aufwendig, 5 *Hohlspann*	×2		+27
einfaches Eisen	+120 *min*	+0	
realistisch, romantisch		+6	
Torbogen aus Granit	17,5 h	−1	36
hervorragend, 100 *Hohlspann*	×5		+36
teures Hartgestein	+150 *min*	−4	
robust	+60 *min*	+0	
fantastisch		+3	

Beispiele	Zeit	Mod.	TaP*
Steckbriefskizze	0,75 h	+3	18
schlicht, A4	×3		+18
einfache Stifte	+15 *min*	+0	
unbehandeltes Pergament		+0	
realistisch		+3	
Ahnengemälde	5 h	−3	36
hervorragend, A2	×5		+36
teure Ölfarbe	+60 *min*	+0	
präparierte Leinwand		−3	
Feentuchmalerei	4 h	+6	27
aufwendig, A3	×4		+27
bessere Wasserfarbe	+30 *min*	+0	
präpariertes Scheinseidentuch	×2	+0	
fantastisch, verspielt		+6	
Liebhabermedaillon	1 h	+4	18
schlicht, kleiner als A6	×1		+18
einfache, gekaufte Ölfarbe	+60 *min*	+7	
präparierte Holzscheibe		−6	
romantisch		+3	