

Götterdämmerung

code duello

En text om duellering till Götterdämmerung

Författat av: Anders Jacobsson.

Illustrationer: Peter Bergting; © RiotMinds 2005

En duell är en kamp mellan två personer för att lösa en tvist. Tvisten handlar oftast om att någon blivit förolämpad och vill upprätthålla sin heder. Folk från alla sociala klasser kan duellera, men det är absolut vanligast bland överklassen. De formella reglerna kring duellen är gjorda för att kampen ska bli så rättvis som möjligt.

Den traditionella svärdsduellen har sina rötter i 1400-talets Italien. Under 1700-talet är duellen på många håll accepterad och fungerar som en laglig form att lösa tvister. På vissa håll finns det dock furstar som fördömer duellering. En vinnare i en duell anses alltså oftast vara en hjälte.

UTMANINGEN

När en person känner sig förolämpad, på annat sätt mentalt sårad, eller om tvist inte kan lösas på fredligt vis kan en duellutmaning ske. Normalt handlar det om att den förolämpade personen slänger sin handske på marken eller slår den i ansiktet på sin motståndare. Andra varianter som är vanligare i lägre samhällskretsar är att sätta en kniv i marken eller i bordet alternativt spotta på motståndarens sko.

Methodus pugnandi

När en utmaning har skett är det dags för motståndarna att välja varsin sekond. En sekond är en person som representerar duellanten

i administrerandet av duellen. Oftast väljer duellanten en sekond som han verkligen litat på så att inget är honom till nackdel. Sekondens uppgift är att tillsammans med motståndarens sekond välja tid och plats för duellen. Normalt väljs en avskild plats i gryningen för att så få personer som möjligt ska kunna påverka eller avbryta duellen. En annan viktig uppgift sekonden har är att kontrollera att de valda duellvapnen är funktionäbala (att svärderna är vassa och hela eller att pistolen är funktionäbala och korrekt laddad).

En duell ska ha vittnen för att säkerställa att duellen går rättvist till och för att vittna om detta ifall det blir en rättsak. Somliga vill ha (eller får på grund av sitt rykte) en hel publik som vittnen medan andra väljer att sekonden räcker som vittne.

Duellanterna ska ha tillgång till läkevård. Det betyder att det på plats ska finnas någon som är kunnig i sårvård och som kan hjälpa den som skadas i duellen.

En duell sker inte förrän sekonderna kommit överens om tid, plats och vilken typ av duell det ska handla om. Duellanterna måste i sin tur även godkänna överenskommelesen. Skulle det inte vara passande enligt en duellant får sekonderna fortsätta att avtala till båda duellanterna är nöjda. Detta kan ibland skapa situationer där duellanter aldrig möter varandra då de hela tiden vägrar att gå med på sekondernas överenskommelse.

Svärdsduellen

Vid en svärdsduell väljs normalt en öppen yta så att terrängen inte ska påverka kampen. I en svärdsduell används vanligen värjor, men det är upp till sekonderna att välja och duellanterna att godkänna vilka vapen som ska användas. De båda duellanterna behöver således inte fäktas med samma typ av vapen. Det kan till och med innebära att en eller båda kan använda sig av två vapen, även om

det är ovanligt. Det finns tre typer av svärdsdueller: *premier sang*, till konvalescens och till döden.

Premier sang

Premier sang innebär att duellanterna slåss till första blod. Det innebär att den som först träffar sin motståndare och gör skada har vunnit. Det går även att använda fördjupningen Markering för att göra ett anfall som vinner duellen även om ett sådant anfall inte gör någon SP i skada.

Till konvalescens

Till konvalescens innebär att duellen förlöper till en av duellanterna är kritisk skadad i en arm eller ett ben, eller har blivit medvetslös. Den som fortfarande kan slåss av kämparna är den som vunnit.

Till döden

Till döden innebär att duellen vinnas av den kämpe som dräper den andre duellanten.

Pistolduellen

Duell med pistoler görs inte förrän andra halvan av 1700-talet. Då pistolen är ett ytterst dödligt vapen, som oavsett skicklighet kan innebära ett osäkert moment när det gäller skadorna vid duellens utgång, är duelltyperna helt annorlunda än svärdsduellerna. I likhet med svärdsduell väljs en avskiljd yta på vilken duellen ska utkämpas. Därefter väljer duellanterna om duellen ska vara till första skottet eller till någon ger sig (eller är död). Att ha en duell till första skott innebär att duellanterna går med på att endast avfira ett skott var innan duellen är överstökad. Om den första personen missar med sitt skott har den andre duellanten valet att helt enkelt missa med flit eftersom hans heder är upprätthållen redan vid utkämpandet av duellen oberoende av utgång. Det finns därför ett visst politiskt skäl att avsiktligt missa i en enskottsduell. En duell som inte är till första skott är betydligt farligare och avslutas ofta i att någon antingen dör på fläcken eller efter att duellanten erkänner sig besegrad dör i blodförgiftning några veckor senare. En pistolduell börjas när en släppt näsduk landar på marken eller en utvald sekund höjer sin klinga över brösthöjd. Det finns tre typer av dueller som beskrivs nedan: stegduell, växelduell och triangelduell.

Stegduell

En stegduell börjar med att duellanterna med en laddad pistol var står med ryggen mot varandra och ska stega ett på förhand bestämt antal steg som dessutom är utmärkt med i marken ett par nedstickna värjor. Avståndet är normalt 5-10 steg (5-10 meter, vilket gör ett sammanlagt avstånd på 10-20 meter mellan skyttarna). När avståndet är uppnått vänder sig duellanterna om, tar sikte och avfyrar sin pistol. När den första salvan avfyrats från båda parterna överlämnas en andra duellpistol som kan avfyras medan sekonden laddar om den första. När den första pistolen är omladdad byts pistolerna ut igen och medan duellanten skjuter så laddar sekonden om och så fortsätter det till duellen är över. Att avfira sitt vapen mot den andres sekund tillhör inte duellen och klassas som mordförsök.



Regeltekniskt kan den duellant som är snabbast få en initiativbonus i första rundan av duellen. När duellen har påbörjats börjar duellanterna stega till skjutområdet. Den förflyttning som blir över efter att duellanten kommit fram kan dras av initiativet vid första skottet. Exempel: om en duellant har en förflyttning på 14 och stegar 10 meter i en stegduell så får han -4 på initiativet första rundan. Om förflyttningen inte är tillräcklig för att komma fram så hinner duellanten inte avfira något skott första rundan utan måste fortsätta att förflytta sig andra rundan. Exempel: en duellant som har förflyttning 9 och ska stega 10 meter i en stegduell kommer 9 meter första rundan och måste fortsätta att förflytta sig 1 meter nästa runda. Andra rundan kommer den duellanten då att få -8 (9-1) på initiativet.

En sekund som är snabb på att ladda om är mycket värdefullt ifall duellen sträcker sig längre än två skott eftersom skotten hela tiden får avfyras så snabbt duellanten fått pistolen i handen.

Växelduell

En växelduell innebär att sekunderna överenskommer om ett passande avstånd där duellanterna ställer sig med laddat vapen. Duellanterna måste stå upprätt på båda benen. Därefter ska det singlas slant, eller på annat sätt slumpas, om vem som ska börja att avfira sitt vapen. Duellen går ut på att duellanterna avfyrar varannat skott. När den förste duellanten skjutit är det den andres tur och de får ta tid på sig att sikta. Detta har dock gjort det till kutym att duellanterna ställer sig med så smal målyta som möjligt med sidan mot sin motståndare och vinglar lätt fram och tillbaka så att han ska bli svårare att träffa.

Regeltekniskt är initiativet och omladdningshastigheten i en växelduell helt oväsentligt. Här är det istället avståndet som är vik-

tigt. Om motståndaren står med sidan mot duellanten och vinglar så kommer duellanten att få -10 % på att träffa.

Triangelduell

En triangelduell är en duell mellan tre olika duellanter. De ställer sig i en triangel med lika avstånd mellan båda motståndarna. De har tillgång till varsin laddad pistol och vid marken (på ett föremål som inte är över knähöjd) finns krut och kulor för om-laddning. På given signal (när näsduk når marken eller en sekund höjer en värja över brösthöjd) påbörjas duellen och de tre duellanterna kan skjuta när de vill och på vilken av de båda motståndarna som de själv väljer.

I en triangelduell är det större chans att sämre duellanter kan vinna då de två bästa duellanterna oftast vill slå ut den andre så snabbt som möjligt. Det innebär att den sämste duellanten kan avsluta den som fortfarande står upp av de två bästa... om han träffar.

Pugilism

Att slåss med nävarna är något som inte sker inom överklassen, men sådan envig är vanligare bland underklassen. Det händer att pugilism förekommer även bland medelklassen. Pugilism är en formell typ av slagsmål där man slår varannat slag och genom fotarbete och andra distraktioner försöker få motståndaren att tappa sin gard så att han blir träffad.

Rent regeltekniskt fungerar duellen som vanligt slagsmål, men att duellanterna endast har varsin attack varannan runda (trots eventuella bonusar från fördjupningar) och var sin parering varannan runda. Den som blir attackerad kan blockera och den som attackerar kan attackera. Det finns givetvis möjlighet att ta till finter eller fula knep, men detta kan endast göras i samband eller istället för en attack. En duellant kan välja att försvara en viss kroppsdel (exempelvis huvudet) och kommer då att få +20 % att parera attacken om den träffar den försvarande kroppsdel. Övriga kroppsdelar har duellanten i så fall -10 % på att parera. Exempel: en duellant väljer att försvara sitt huvud. Motståndaren träffar dock magen och duellanten som försvarar får då -10 % på att parera då han ville skydda sitt huvud mer. Hade träffen varit mot huvudet så hade duellanten fått +20 % på sin chans att parera.

Smutskastning

Smutskastning är en verbal duell som fungerar precis som en social strid, men utan att duellanterna kan dra nytta av *hjälpare*. Se grundreglerna.

DUELLRYKTE

Utgången av en duell kan påverka rollpersonens rykte, särskilt inför framtida dueller. Många säger att det är ryktet som avgör duellen. En beryktad duellist kan skapa fruktan hos sina motståndare och en person som flytt eller förlorat en duell kan skapa en självsäkerhet inför duellen. En duellants duellrykte är ett värde som motsvarar så många dueller som han vunnit. En förlust räknas som -1. Det innebär att en person som aldrig duellerat har ett duellrykte på

0, medan en person som vunnit 3 dueller har duellrykte 3 och en person som förlorat en duell har duellrykte -1. Duellryktet kan adderas till CL för ett intrycksslag i passande tillfällen.

Fruktan

För att avgöra hur stor fruktan man känner inför en duell ser man till duellryktet. Duellryktet genererar ett visst antal skräckpoäng hos motståndaren (se tabell nedan) som kan påverka hur den personen kommer att känna sig inför duellen. Till sitt försvar har duellanten inte bara sin skräckmodifikation utan kan dra bort lika många skräckpoäng som han själv har i duellrykte.

Duellrykte	Skräckpoäng
1	1T4
2-4	1T8
5-10	2T6
11-20	3T6
21-50	4T6
51+	5T6

Exempel: Gerard ska möta den beryktade duellanten Clewberg i en duell. Gerard har ett duellrykte på 2 (han har vunnit två dueller) och Clewberg har ett duellrykte på 16 (han har vunnit 16 dueller!). Gerard slår då 1T8 (se tabell ovan), vilket blir 5. Clewberg får 5 skräckpoäng som modifieras av hans skräckmodifikation och hans duellrykte. Clewberg har -1 i skräckmodifikation och 16 i duellrykte och får därför inga skräckpoäng (5-17 = -12, är mindre än 1). Clewberg slår sedan 3T6 (se tabell ovan) och hans resultat blir 12. Gerard får 12 skräckpoäng modifierat av sin skräckmodifikation och sitt duellrykte. Gerard har ±0 i skräckmodifikation och har ett duellrykte på 2. Det gör att Gerard erhåller 10 skräckpoäng inför duellen (12-2). Gerard har kommit upp i skräcknivå 2 där han drivs av oros känslor och lätta skakningar vilket ger honom -10 i CL på alla handlingar i duellen och +1 i initiativ.

SJÄLVSÄKERHET

Att vinna många dueller gör en duellant självsäker. Det innebär att han inte kommer att tveka under duellen och får därför en överlägsen styrka i kampen. Den duellant som har mest i duellrykte av de mötande duellanterna slår ett PSY-slag. Om det lyckas kan han räkna till differensen av motståndarnas duellrykte och lägga till alla sina handlingar under duellen. Om slaget misslyckas kommer duellanten att vara övermodig och eventuellt underskatta sin motståndare, vilket gör att inte får några bonusar.

Exempel: Clewberg som har högre duellrykte än Gerard slår ett PSY-slag. Han lyckas med slaget och får därför +14 % (16-2) på alla handlingar under striden på grund av sin självsäkerhet.