

Duellkompendie

for skumringsalver

Et tillegg til skumringsalvkompendiet

Les særlig “**Forberedelsene**”, som er det viktigste avsnittet rent spillteknisk.

Hva er en duell?

Duellen er en stilisert kampform som brukes til å avgjøre tvister og rangordning blant skumringsalvene. Den er adskilt fra vanlig strid og regelrette drap ved at den følger et strengt regelverk heller de vanskelige sosiale og æresrelaterte vurderingene som gjør andre former for væpnet konflikt så komplisert for skumringsalvene. Derfor er det oftest duellen som brukes som konfliktløsning når det er mulig, for å unngå komplikasjoner og uventede konsekvenser.

Strid og drap er beskrevet i skumringsalvkompendiet. Strid er enhver normal væpnet konflikt utenfor duellens rammer, mens drap, så lenge det ikke er sverget fiendskapsed er æreløse ulovlige handlinger som enkelte tyr til i smug for å fremme sine egne ambisjoner, eller for å hevne sine frender. I tillegg til dueller er det vanlig å måle seg med hverandre på annet vis, ved gåteleker, jaktkonkurranser, sniketevlinger, kappløp og lignende, for skumringsalvene trenger å måle seg med hverandre for å finne sin plass i hierarkiet, og all ære er ikke å finne i kamp.

En sjelden gang kan flere alver være involvert i samme duell, enten alle mot alle eller i lag. Dette er da vanligvis en måte å ordne stammefeider og lignende på uten strid. Da gjelder i hovedsak de samme reglene som ellers, men det kan være nødvendig å kalle inn ekstra duellanter for å jevne ut lagene. Det er ærefullt å kjempe alene mot fler, men det er ikke ære tapt i å hente allierte for å jevne ut lag.

Det er viktig å huske at kamp og dueller er en vanlig måte å avgjøre enhver konflikt på blant skumringsalvene. Vær ikke redd for å utfordre folk som er over deg i rang for å sanke mer ære, men husk at å slåss om en konkret posisjon kan føre til at du får en helt ny situasjon og nye plikter. Har du nylig tapt en duell og rykket ned i hierarkiet er det på sin plass å banke noen over deg for å komme oppover igjen. Laiven

trenger dueller for å skape dynamikk i hierarkiet, og det å tape vil (vanligvis...) ikke være en katastrofe –man kan alltid finne noen andre å banke.

Formål

Duellen kan ha mange formål. Det vanligste er å overta en annens plass i hierarkiet, særlig en bestemt posisjon som familieoverhode eller vaktsjef ved Kramedos' tempel. Andre formål kan være oppreisning for en urett eller fornærmelse, å hevne en frende, eller for å få en fiendskapsed overstått først som sist.

Ulike formål vil ofte føre til ulike typer duell. Fiendsskapsdueller er selvfølgelig til døden, mens vanlige rangdueller vanligvis er til første blod eller til en gir seg. Dueller om konkrete posisjoner kan være begge, men er ofte blodigere enn vanlige rangdueller.

Utfordringen

Den vanligste måten å arrangere en duell på er ved å fornærme den man ønsker å utfordre. Jo mer stilisert det hele er, jo tryggere kan man være på at det blir en "ren" duell, så for dueller der det ikke ligger noe personlig i det er det vanlig å demonstrativt ikke hilse til våpenet, eller komme med enkle fornærmelser hvis dette ikke blir oppfattet. Hvis man er uforsiktig med utfordringen kan det hele resultere i en kamp der og da, som fort kan bli mer brutal enn planlagt, og det er det ikke alltid man ønsker.

Hvis det er svoret fiendskap mellom to skumringsalver er en formell utfordring unødvendig, de har all rett til å fly rett i strupen på hverandre, men det er fortsatt mest "skikkelig" å gjøre det formelt gjennom en duell. Ingen fornærmelse er nødvendig, det holder å avtale å holde en duell, ofte ved å sende representanter som ikke er svorne fiender for å unngå slagsmål før tiden.

En utfordring bør utføres med stil og eleganse, og mottas på samme vis. Legg litt sjel både i fornærmelsen, som bør være tilpasset den som utfordres og formålet med duellen,, og i svaret, som bør være en minst like bitende fornærmelse. Det skal gi cred å kunne fornærme folk skikkelig!

Papirarbeidet

Etter selve utfordringen må først den utfordrede avgjøre om han eller hun vil ha en stedfortreder, og i så fall gis tid til å finne en. Det er enhver rett å velge en stedfortreder, men det kan være et utrolig tap av ære hvis det gjøres feil. Tommelfingerreglene er at man ikke bør velge stedfortredere med mindre det er svært stor avstand i rang mellom de to duellantene, at det er skal enda mer til å velge stedfortreder i dueller av personlig art, og at stedfortredere i fiendskapsdueller er lovlig men uhørt, ettersom det ikke vil avslutte fiendskapet hvis stedfortrederen dør. Fordi stedfortrederen overtar alle duellens konsekvenser kan det være vanskelig å finne en stedfortreder av høyere rang enn den som utfordrer, men en av lavere rang kan være villig til å risikere det for den potensielle belønningen.

Etter at stedfortreder eventuelt er valgt er det på tide å finne en dommer. De to duellantene (eller deres representanter) går sammen for å finne en passende kandidat. Dommeren bør være en sjaman eller en annen som står gudene nær, for eksempel en av Stemmene eller prestinnene, og helst ikke nært i slekt med noen av duellantene. Jo høyere rang duellantene har, og jo mer som står på spill, jo høyere rang bør dommeren ha. En duell mellom to prestinner kan kanskje ha guden selv som dommer!

Når dommeren er funnet, skal duellantene sammen med dommeren avgjøre duellens form (beskrevet senere) og konsekvenser, slik at begge vet hva som står på spill. Det skal klargjøres hva som blir avgjort, hvilke posisjoner det kjempes om, og hvilke konflikter som skal være ute av verden etter denne kampen. Duellantene legger frem sakene og diskuterer, men dommeren har det siste ordet.

Til sist avtaler man tid og sted, slik at begge parter og dommeren kan være tilstede. Det er vanlig å velge å holde duellen litt tid etter utfordringen slik at det er mulig å samle et publikum og for duellantene å forberede seg, men ikke så lenge at fornærmelsen blir glemt.

Dueller er showbusiness og politikk på en gang. Rollene vil være oppmerksom på begge deler. Uten publikum kan man ikke få ære verken for å vinne eller for å kunne ta imot juling. Valg av dommer er viktig – det er praktisk å ha en partisk dommer hvis det ikke er tydelig for andre. Offentlige dueller er nødvendig for ære, for at andre skal ha mulighet til å vite om rangeringen endres, og for å gi folk noe å se på og vedde om.

Duellens form

Sammen med dommeren må duellantene avgjøre hvordan duellen skal utkjempes. Det er den utfordrede som avgjør, men dommeren må godkjenne valget. Dueller kommer i et utall varianter. Det vanligste er et begrenset område, gjerne gjerdet inn av tilskuere eller tau. Andre alternativer kan være et skogområde der man begynner på hver sin side og jakter på hverandre, eller en åpen slette. Våpen skal også avgjøres, det vanligste er valgfrie våpen (særlig i dueller over større områder) eller kniver (i små inngjerdinger). Ved Kramedos' tempel er det vanligste at dueller utkjempes med kniver i inngjerdede områder.

Det er også nå det må avgjøres om duellen skal utkjempes til første blod, til en gir seg, eller til døden. Første blod er vanligst i mindre alvorlige saker, særlig i kamp om rang mellom alver som er relativt nær hverandre i rang. Mer alvorlige kamper utkjempes til en gir seg, enten av respekt eller av utmattelse og blodtap. Kamp til døden er sjelden, med unntak av fiendskapsdueller, men svært alvorlige dueller, dueller mellom alver av svært forskjellig rang eller dueller om viktige posisjoner utkjempes gjerne til døden for å avgjøre saken en gang for alle.

Duellform er en viktig avgjørelse. Bruk fantasien. Hvis man ønsker å få den raskt overstått er kniver i innhegningen tingen. Hvis man ønsker å showe litt er jakt i skogholtet en mulighet. Vær forsiktig med å velge "til døden" hvis ikke det er en duell der det virkelig føles nødvendig, men husk at det er en mulighet. "Til døden"-dueller bør arrangeres skikkelig, ha i bakhodet at dette er en sjelden og viktig hendelse som bør bevitnes av flest mulig for å sanke mest mulig ære, og hør med IL om det er noen blodampuller tilgjengelig...

Forberedelsene (inkl. spilltekniske detaljer)

Når de formelle forberedelsene er unnagjort, trekker duellantene seg unna for å gjøre sine personlige forberedelser, hva nå de måtte være. Enkelte går for å be eller meditere, andre sjekker rustning og våpen. Noen benytter sjansen til å ty til æreløse triks, som å styrke seg gjennom mørke ritualer eller magiske drikker, eller forsøke å forgifte sin motstander.

Dette er også tiden for å spore opp en IL og be om sin ”**dagsform og flaks-indikator**”. Dette er et tilfeldig tall som **legges til** kamppoengene, og som tilfører duellen et element av, vel, dagsform og flaks. Det blir mulig å vinne mot dem som er litt bedre enn seg, og til og med mot dem som er mye bedre hvis man er heldig. Men det kan bli vanskelig å holde på sin nyvunne rang...

Forberedelsene til duellen er tidspunktet for spillteknikk. Det er nå man skal finne magikerkompisen sin for å få kastet magi på våpnene sine, det er nå man skal dope seg, og det er nå man snakker med IL. ”Dagsform og flaks-indikatoren” ER et tilfeldig tall, funnet ved hjelp av en kubisk sjettedelssjansesformulator, også kjent som en terning. Den gjør det mulig for sveklinger å beseire sterkere krigere, med litt flaks –i en duell, vel å merke. I vanlig slagsmål er det fortsatt kamppoengene som avgjør.

Duellen

Etter at alle vidervedigheter er avtalt og tiden er inne er det på tide å møte opp på det avtalte stedet for å avgjøre saken. Det er vanlig, men ikke nødvendig, å ta med seg noen av sine nærmeste for å vitne. Dommeren må være tilstede for å se at alt foregår skikkelig, og et eventuelt publikum må kunne se hvem som er mest ærefull.

Før man inntar sine posisjoner (i hver sin ende av innhegningen, eller hver sin kant av skogholtet, og så videre) møtes de to duellantene og hilser til våpnene. **Samtidig utveksler de sine modifiserte kamppoeng, så de vet hvem som vinner.** Så kan duellen begynne, etter de avtalte reglene.

Det er SVÆRT viktig at man møtes ansikt til ansikt for å hilse, uansett hva slags duell det er. Ellers funker kamppoengsystemet ganske dårlig. Resten burde være rett frem, bare kverk hverandre. Med STIL. Hvis kamppoengene er like vil kampen ende uavgjort, sannsynligvis ved at begge blir hardt skadet.

Konsekvenser

Duellens konsekvenser avhenger av formål og form. Taperen vil være skadet, sannsynligvis vinneren også. Hvis taperen hadde lavere rang enn vinneren vil begge nå vite at de har byttet plass i hierarkiet. Hvis det var en posisjon man kjempet om vil den nå være vinnerens. Fornærmelser man duellerer om vil være glemt. I tillegg vil publikum og

dommeren ha sett hvordan man kjempet, hvem som var ærefulle og hvem som eventuelt ikke var det. Husk, det ligger ære i å kunne ta imot juling så vel som å gi. Ordet vil spre seg, og andre vil kanskje se på duellantene med nye øyne.

Avslutningen. Husk at ære er et ganske tåkete begrep, mens rang kan være uklart. Likevel er ære det viktigste i skumringsalvenes verden, så det må tas seriøst og vurderes. Alle vil vite at vinneren nå er over taperen i rang. Disse tingene må huskes og spilles på.

Den korrekte skumringsalvtankegangen er å hele tiden vurdere de rundt deg, og forsøke å plassere dem i hierarkiet rundt deg selv og vurdere hvor ærefulle de har. Mye ære gir respekt, uavhengig av rang, lite ære gir disrespekt.

Go forth and kick ass!