

Finsterland

DUELLE

von Georg Pils

Unter Ehrenleuten gibt es nur eine Möglichkeit, Streitigkeiten zu klären, sollte keine der beiden Seiten zurückstecken wollen. Man muss sich einem Duell stellen. Dabei gibt es eine Vielzahl von Dingen, die zu berücksichtigen sind. Damit man Duelle sinnvoll in die eigenen Geschichten einbauen kann, hier einige Ideen.

ANLÄSSE

Die meisten Leute versuchen, Duelle zu vermeiden. Immerhin könnte man dabei furchtbar verletzt werden oder sogar getötet werden. Es ist nicht selten, dass man eine Wunde davonträgt, die sich entzündet und man dann mühselig auskurieren muss. Unglücklicherweise gibt es aber auch eine kleine Minderheit von Leuten, die sich einfach gerne prügeln und jeden zum Duell fordern, der sie auch nur ein bisschen schief ansieht. Ehe man sich versieht, steht man einem erfahrenen und geschickten Duellisten gegenüber, der schon unzählige Konflikte ausgetragen hat. Gleichzeitig ist es schwierig, den ständigen Provokationen zu widerstehen. Aus diesem Grund versuchen die meisten Adligen, ihren Kindern zumindest die Grundlagen des bewaffneten Kampfes zu vermitteln. So können sie wenigstens einschätzen, wie gefährlich ein Gegner wirklich ist. Es ist nicht unüblich, seinen Nachkommen einen Leibwächter zur Seite zu stellen, der auf die Provokation reagiert und das Duell anstelle seines Schützlings annimmt.

Mittlerweile sind solche Zweikämpfe fast im gesamten Finsterland verboten. Das bedeutet selbstverständlich nicht, dass sie nicht mehr ausgetragen werden. Stattdessen trifft man sich an abgelegenen Orten meistens in grauer Früh und erledigt die Sache diskret. Akademische Duelle werden oft in den Buden der Studentenverbindungen ausgetragen, wo man auch wieder ungestört ist. Die Polizei verfolgt solche Angelegenheiten ohnehin nur halbherzig. Wenn sich irgendwelche hochstehenden Übermenschen gegenseitig umbringen, ist das nur ihr gutes Recht. Selbst wenn Duellanten verhaftet und verurteilt werden, endet das meistens mit leichter Haft oder überhaupt nur mit einer Ermahnung. Zu den wichtigsten Kritikern der Zweikämpfe gehören die Feuerbrüder, die sich zum Ziel gesetzt haben, eine gemeinsame Justiz für alle zu schaffen, und der sehr stark in der Öffentlichkeit auftretende „Verein wider das Duellunwesen“ der Publizistin Grimaeldis Neubrunner, deren zwei Söhne bei solchen Ehrenhändeln getötet wurden.

Das Duell als Rechtsmittel ist übrigens in der Jondheimer Steppe und im Eisenfeld nach wie vor eine Möglichkeit, juristische Streitigkeiten auszuräumen. Dabei steht der Angeklagte einem vom Gericht beauftragten Recken gegenüber, der besiegt werden muss, um seine Unschuld zu beweisen. Da diese professionellen Kämpfer üblicherweise sehr viel Erfahrung haben und hervorragend mit ihren Waffen umgehen können, erledigt sich die Sache meistens von selbst.

SATISFAKTIONSFÄHIGKEIT

Nicht jeder Mensch kann sich duellieren. Nur Adelige, Magier, Akademiker und Offiziere dürfen Duelle fechten. In manchen Traditionen ist es auch Bürgern gestattet, zu kämpfen. Hinsichtlich der Satisfaktionsfähigkeit von Frauen herrscht auch Uneinigkeit. Die allgemeine Position scheint im Wesentlichen zu sein, dass eine Frau, die das Waffenhandwerk beherrscht und dem jeweiligen Stand angehört, kämpfen darf und soll. Ansonsten kann sie einen Vertreter bestimmen, der für sie kämpft.

Es ist auch für Menschen, die grundsätzlich satisfaktionsfähig wären, möglich, diese Eigenschaft einzubüßen. Wer konsequent unehrenhaft handelt, lügt und betrügt, der kann auch nicht für seine Ehre eintreten. Er kann nicht zum Duell fordern und auch nicht gefordert werden. Sein Verhalten ist auch für ehrenhafte Personen nicht mehr beleidigend, da er schlicht und einfach nicht mehr ernstgenommen werden kann. Die eigene Ehre wieder herzustellen, ist nahezu unmöglich. Die Finsterländer Tradition sieht für solche Fälle eigentlich nur den Selbstmord oder den Tod im Angesicht einer übermächtigen Bedrohung vor. Ohne Ehre ist man geächtet und wird von anderen Mitgliedern seines Standes wie ein Aussätziger behandelt.

Sollte eine Person, die grundsätzlich nicht satisfaktionsfähig ist, versuchen, jemanden zu fordern, muss sie damit rechnen, kurzerhand von den Dienern und Wächtern seines Zieles verdroschen zu werden. In den meisten Teilen des Finsterlandes ist es völlig akzeptabel, so eine unverfrorene Person umbringen zu lassen.

ABLAUF

Duelle gehorchen exakten und hochpräzisen Regeln. Diese unterscheiden sich zwar von Gegend zu Gegend und von Tradition zu Tradition, es gibt aber trotzdem einige wichtige Gemeinsamkeiten. Zunächst muss ein Duell vor Zeugen stattfinden. Jede Person muss einen Sekundanten mitbringen, der ebenfalls satisfaktionsfähig ist und für seine Seite eintreten kann. Ein Richter, der in allfälligen Streitigkeiten entscheidet, ist ebenfalls üblich. Mit dem Beginn des Duells ist die Verpflichtung verbunden, kein Wort über dessen Hergang zu verlieren und sicher zu stellen, dass die Autoritäten davon nicht erfahren. Sollte jemand bei einem Duell zu Tode kommen, wird das als Selbstmord aus Verzweiflung oder als tragischer Unfall dargestellt. In den meisten Fällen ist ein Gerichtsmediziner bereit, die entsprechenden Dokumente bereit zu stellen.

Bei vielen Fällen ist zusätzlich ein Arzt anwesend, der Verletzungen unmittelbar vor Ort behandelt. Die Position des Duellarztes ist umstritten und wird von vielen Medizinern als skandalös gesehen, da man ja eigentlich gute Miene zum bösen Spiel macht. Solchen Kritikern wird entgegen gehalten, dass es ja auch Feldärzte gäbe.

Überhaupt sind die meisten Duelle keineswegs darauf ausgelegt, dass eine der Personen stirbt. Üblicherweise kämpft man bis zum ersten Blutstropfen oder bis sich eine Person ergibt. Die beleidigte Person, die zum Duell gefordert hat, darf dem Beleidiger vergeben und die Sache so ohne Ehrverlust beenden, die Aussage bleibt allerdings im Raum stehen. Genauso darf der Beleidiger um Vergebung bitten und diese auch erhalten.

Trotzdem sterben jedes Jahr etliche Menschen an den Folgen solcher Zweikämpfe.

STILE

Es gibt unzählige Möglichkeiten, wie ein Streit ehrenhaft ausgehandelt werden kann. Folgende Varianten sind üblich:

Faustkampf: Die Kontrahenten kämpfen mit bloßen Fäusten gegeneinander. Sobald einer der Kämpfer stürzt, ist der Kampf beendet. Tiefschläge oder das Ausnutzen offensichtlicher Schwächen werden nicht geduldet.

Mit Hieb- und Stichwaffen: Üblich sind Säbel oder Degen, es gibt auch Duelle mit Messern, diese gelten allerdings als wenig ehrenhaft. Unter Studenten ist es nicht unüblich, Wunden, die bei solchen Kämpfen erhalten werden, besonders zu betonen und gut sichtbar zu vernarben. So etwas gilt als Zeichen großer Ehre. Die meisten Duelle mit Hieb- und Stichwaffen finden auf zehn Schritt statt. Nur selten stehen sich die Kontrahenten gleich zu Beginn direkt gegenüber. Umfangreiche Vorführungen der eigenen Fechtkunst vor dem Kampf gehören dabei unbedingt dazu.

Mit Schusswaffen: Das Duell mit Pistolen ist heute üblich. In den meisten Fällen verwendet man dabei spezielle handgefertigte Präzisionswaffen. Es ist üblich, jeweils nur einen Schuss abzugeben. Trifft niemand, ist die Sache beigelegt. Es ist auch legitim, in die Luft zu schießen, um seinen Respekt zu zeigen. Einige Duellordnungen sehen vor, dass die Schützen aufeinander zugehen. Wer als Zweiter zieht, gilt als besonders ehrenhaft und wird auch nicht vor Gericht belangt, da er ja in Notwehr gehandelt hat. Neben Handfeuerwaffen gibt es auch extremere Varianten. Man berichtet von einzelnen Duellen mit Gewehren und sogar mit Kanonen.

Zu Pferd: Das berittene Duell leitet sich aus dem Lanzenstechen ab und kann auch genau so durchgeführt werden. Es ist allerdings nur im Eisenfeld üblich. Ein solcher Zweikampf ist nicht zu verheimlichen.

Mit Fahrzeugen: Diese Art des Kampfes ist neu und unüblich. Man setzt dabei beispielsweise Automobile oder Motorräder ein und rammt einander oder attackiert sich gegenseitig mit Stichwaffen. Die wildeste Form dieser Kampftechnik ist wohl das Duell mit Flugzeugen. Man legt eine gewisse Zahl von Schüssen für die Maschinengewehre fest und steigt auf. Gewinner ist jener Pilot, der den anderen entweder abschießt oder zum Aufgeben zwingt.

Auf Tuchfühlung: Beim Duell auf Tuchfühlung steht man sich unmittelbar gegenüber und hält sich an der Kleidung des anderen oder an einem gemeinsamen Taschentuch fest. Jede Person erhält eine Pistole, aber nur eine der beiden ist geladen. Der Überlebende gewinnt.

Leonidisches Roulette: Dieses „Gesellschaftsspiel“ besteht darin, dass man sich nacheinander einen Revolver mit einer Kugel an den Kopf hält und abdrückt. Wer aufgibt oder stirbt, verliert. Man kann es auch für Duelle nutzen.

Magische Duelle: Diese Art, Konflikte auszutragen, ist legal und eher eine Gelegenheit, die eigene Kreativität unter Beweis zu stellen, als sich gegenseitig zu verstümmeln und zu ermorden. Man verwendet seine Künste viel eher, um seinen Gegner und die Zuseher zu beeindrucken. Oft wird der Sieger einer solchen Konfrontation sogar von einer Jury auserkoren.

ABENTEUERIDEEN

- Einer der Charaktere soll einen Freund bei einem Duell vertreten. Dabei stellt sich heraus, dass der Gegner ebenfalls vertreten wird.
- Nach einer Serie illegaler Duelle unter jungen Leuten sind zwei große Familien der Stadt so aufgebracht, dass sie Blutrache schwören. Die Gruppe muss verhindern, dass die Sache außer Kontrolle gerät.
- Zwei Kontrahenten sind dazu verflucht, sich auf ewig ein Duell zu liefern. Bis sie es endgültig abgeschlossen haben, können sie nicht sterben. Die Charaktere werden in diesen Konflikt verwickelt.
- Eine Bande aggressiver Adelige hat einen kleinen Stadtstaat unter ihre Kontrolle gebracht. Mit ihren Schergen beherrschen sie die Ortschaft. Sie erklären sich bereit, wieder abzuziehen, wenn man sie in einem Duell schlägt. Wer wagt es?
- Eine neue Art der Duellführung taucht auf: Okkultisten schicken sonderbare quasideämonische Tierhybride gegeneinander, die sie mit mystischen Sphären herbeirufen. Diesem Unwesen muss Einhalt gebeten werden!