



Tremonia
Fechten

Turnierregeln

1. Der Kampf beginnt nach der Begrüßung, sobald die Fechter in weiter Mensur zueinander stehen.
2. Der Kampf endet, wenn mindestens ein Fechter den Status *tot* oder *kampfunfähig* hat, was er seinem Gegner deutlich durch sichtbares Zurücktreten anzeigt.
3. Ein Fechter gilt als *tot* oder *kampfunfähig*, wenn er mindestens einen tödlichen oder mindestens zwei nicht-tödliche, beeinträchtigende Körpertreffer erleidet. Als beeinträchtigende Treffer gelten solche, die mit einem scharfen Schwert an einem Fechter ohne Schutzausrüstung eine behandlungsbedürftige Verletzung verursacht hätten ohne den Kampf direkt zu beenden. Als tödliche Körpertreffer gelten solche, die mit einem scharfen Schwert an einem Fechter ohne Schutzausrüstung unmittelbar tödliche Verletzungen bewirkt hätten, insbesondere
 - (a) Hiebe oder Stiche zum Kopf,
 - (b) Hiebe oder Stiche zum Hals,
 - (c) Stiche zur Brust.
4. Ein *sterbender* Fechter kann versuchen, unmittelbar nachdem er zuletzt getroffen wurde, seinem Gegner einen letzten Treffer beizubringen, sofern er den Angriff bereits begonnen hat.
5. Jeder Fechter zählt und wertet die Körpertreffer, die er selbst erlitten hat und trägt das Ergebnis ein. Schiedsrichter sind nicht erforderlich, können aber von den Fechtern in uneindeutigen Situationen zu Rate gezogen werden.
6. Je nachdem, ob man aus dem Kampf *unversehrt*, *beeinträchtigend verwundet* oder *tot* bzw. *kampfunfähig* hervorgeht, trägt man das in die Tabelle oder in Blackknight ein. Die Position in der Rangliste ergibt sich aus der Wahrscheinlichkeit, einen Kampf zu überleben. Bei gleicher Überlebenswahrscheinlichkeit entscheidet die Wahrscheinlichkeit, unversehrt zu bleiben. Weitere Kriterien sind die Wahrscheinlichkeiten, den Gegner zu *töten* oder zu *verwunden*.