

<http://www.trueborn.net>

## **Team Trueborn**



## **Outreach Regelwerk**

für die Battletech – Community  
Lordprotector 3025

Version 2.1

( Stand 03/03/2008 )

# Outreach Regelwerk 2.1

( Stand 03.03.2008)

---

<b>1.</b>	<b>Allgemeines</b> .....	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>Besonderheiten der Fraktionen</b> .....	<b>3</b>
2.1	Häuser und Peripheriestaaten .....	3
2.2	Söldnereinheiten .....	3
2.3	Piraten.....	3
2.4	Comstar .....	3
2.5	Allianzen unter Häusern .....	3
<b>3.</b>	<b>Geld- und Mechnachschub</b> .....	<b>4</b>
<b>4.</b>	<b>Mechhandel</b> .....	<b>4</b>
4.1	Schwarzmarkt.....	4
<b>5.</b>	<b>Outreach-Operationen</b> .....	<b>4</b>
5.1	Sternenkarte.....	4
5.2	Eroberbare Welten .....	5
5.3	Ablauf von Eroberungen .....	5
5.3.1	Planetenklassen/Voraussetzungen für Eroberungsangriffe.....	5
5.3.2	Verbindlichkeit von Angriffen .....	5
5.3.3	Abbruch von Angriffen.....	5
5.3.4	Spielorganisation.....	6
5.3.5	Kampfergebnis .....	6
5.4	Überfälle.....	6
5.4.1	Allgemeines.....	6
5.4.2	Bedingungen .....	6
5.4.3	Raubgut.....	6
5.4.4	Terrorakte .....	7
5.4.4.1	Allgemeines .....	7
5.4.4.2	Bedingungen.....	7
5.4.4.3	Raubgut .....	7
5.4.4.4	Verteidigungsunterstützung durch ComStar .....	7
5.4.5	Überfälle auf Terra .....	7
5.4.5.1	Allgemeines .....	7
5.4.5.2	Gegenschlag .....	7
5.5	Loyalität .....	8
5.5.1	Allgemeines.....	8
5.5.2	Loyalitätenklassen.....	8
5.5.3	Beeinflussung der Loyalität .....	8
<b>6.</b>	<b>Söldnerkontrakte</b> .....	<b>9</b>
6.1	Die Parteien .....	9
6.1.1	Auftraggeber .....	9
6.1.2	Auftragnehmer .....	9
6.1.3	Söldnervertrags- und Prüfungskommission.....	9
6.2	Kontraktabwicklung.....	9
6.2.1	Allgemeines.....	9
6.2.2	Jockey Inn.....	9
	<b>Informationen zum Träger</b> .....	<b>10</b>

# Outreach Regelwerk 2.1

( Stand 03.03.2008)

---

## 1. Allgemeines

Outreach ist eine Erweiterung der Community Classic Lordprotector. Sie trägt den Namen des Heimatplaneten der Wolf Dragoner, auf dem im Jahre 3037 fast alle Söldnerkontrakte zustande kommen. Mit dieser Erweiterung bekommen Söldner endlich ihren besonderen Charakter, aber ebenso die Häuser, Peripheriestaaten und Comstar. Das wichtigste Element ist, dass es nun möglich ist, Welten zu erobern und zu überfallen; anhand einer interaktiven Sternenkarte ist der aktuelle Stand für alle Spieler einsehbar.

Kein Spieler ist gezwungen, seine Chapterfights unter Outreach-Regeln auszuspielen. Auch außerhalb von Kontrakten und Eroberungen sind jederzeit CF möglich, so dass man auch gegen Verbündete spielen kann, ohne in Konflikte zu kommen. Outreach hat jedoch Auswirkungen auf die Mechs der Häuser und deren Geldmittel. Insofern nimmt Outreach auch einen (geringeren) Einfluss auf Spieler, die nicht Outreach spielen wollen. Leadern von Häusern und Staaten ist es allerdings kaum möglich, Outreach auszuweichen. Von ihnen wird höheres Engagement erwartet als bisher.

Beim Spielen von Outreach sollen die Spieler mit gutem Willen und nicht zu verbissen vorgehen. Ziel ist es, den Spaß an LoPro und BT zu fördern. Streit und Rechthaberei gehören nicht dazu. Primus und die Kommission, aber auch die Leader sollen dabei eine gelassene „Spiel-Kultur“ gewährleisten.

## 2. Besonderheiten der Fraktionen

### 2.1 Häuser und Peripheriestaaten

(im Folgenden nur noch „Häuser“ genannt):

Sie können Planeten erobern und Verträge mit Söldnern abschließen. Dabei steht es ihnen frei, im Outreach-Forum zu inserieren oder das Kontraktgesuch einer Söldnereinheit anzunehmen. Sie dürfen auch begrenzt untereinander Allianzen eingehen, um Planeten zu erobern, zu verteidigen oder Überfälle zu unternehmen.

Häuser bekommen Planeten in der Sternenkarte.

### 2.2 Söldnereinheiten

Söldner können in ihrem Namen keine Welten erobern oder überfallen, sondern nur für ein Haus innerhalb eines Vertrages. Sie können auf Outreach Angebote abgeben und annehmen.

Söldner nutzen die Welten des Auftraggebers als Aufmarschgebiet für Angriffe auf Planeten (siehe 5.2).

Sie erhalten keine eigenen Welten in der Planetenkarte.

### 2.3 Piraten

Piraten werden behandelt wie Söldner, nur mit dem Unterschied, dass sie einen eigenen Planeten haben. Sie können so Überfälle und Eroberungen unternehmen. Die Überfälle sind endlich ein Gebiet, auf dem sie sich richtig ausleben können. Piraten nutzen die Welten eines auftraggebenden Hauses als Aufmarschgebiet für Überfälle auf Planeten (siehe hierzu Sonderregeln für Überfälle --> 5.4).

### 2.4 Comstar

Comstar geht keine langfristigen Verträge oder Bündnisse mit anderen Fraktionen ein. Aber sie können beliebig Häuser und Staaten bei der Abwehr von Überfällen und Eroberungen unterstützen. Zudem hat Comstar das Recht, Überfälle auf Terra mit einem Gegenschlag zu ahnden (siehe 5.4.5).

### 2.5 Allianzen unter Häusern

Jedes Haus/Staat darf unter folgenden Bedingungen maximal 2 Bündnisse eingehen:

Die Bündnispartner dürfen keine gemeinsame Grenze miteinander haben. Diese Bedingung besteht nur bei der Gründung des Bündnisses. Das heißt, wenn im Verlauf des Bündnisses

# Outreach Regelwerk 2.1

( Stand 03.03.2008)

eine gemeinsame Grenze entsteht, ist der Fortbestand des Bündnisses hiervon nicht betroffen.

Sämtliche Bündnisse müssen von der OR – Kommission verifiziert werden.

Ausnahme von der oben beschriebenen Regel sind lediglich die Piratenstaaten Butte Hold Pirates und Santander's World. Diese beiden Staaten dürfen unabhängig von den jeweiligen Grenzverläufen ein Bündnis eingehen.

Ein Bündnispartner darf ähnlich wie eine Söldnereinheit das Gebiet des Verbündeten als Aufmarschgebiet nutzen. Eine Eroberung erfolgt jedoch im Namen des Verbündeten. Bei einem Überfall zieht die erobernde Partei jedoch allein alle Früchte daraus.

### 3. Geld- und Mechnachschub

Der Leader kann Geld ausgeben für den Kauf von Mechs, die Anwerbung von Söldnern und Maßnahmen zur Beeinflussung der Loyalität von planetaren Bevölkerungen.

Alle Fraktionen bekommen jeden Monat, nach folgendem Verteilungsschlüssel Geld überwiesen; der Primus legt eine Obergrenze für das Geldkonto und den Mechpool fest.

#### **Grosse Häuser/Nachfolgestaaten**

50 Millionen C-Bills Grundeinkommen

#### **Piraten, Comstar, Peripherie- und Kleinstaaten**

20 Millionen C-Bills Grundeinkommen

#### **Söldnereinheiten**

10 Millionen C-Bills Grundeinkommen

Alle Fraktionen erhalten ausserdem 1 Millionen C-Bills für jeden bis zum Monatsende gewerteten Chapterfight.

Erfolglosen Einheiten mit niedrigem Geld- und Mechbestand stellt der Primus auf Anfrage immer wieder Standardmechs zur Verfügung, so dass sie handlungsfähig bleiben.

Auf den Fabrikwelten der Sternenkarte werden ausgewählte Varianten produziert, die sogenannten „Haus-Mechs“. Diese erscheinen in separaten Kauflisten und können vergünstigt erworben werden. Die maximale Anzahl an Mechs dieser Art, die ein Haus monatlich erwerben kann, lässt sich an folgendem Schlüssel ablesen:

ab 15 Fights - je Haus-Mech einmaliger Kauf möglich,  
ab 60 Fights - je Haus-Mech zweimaliger Kauf möglich,  
ab 120 Fights - je Haus-Mech dreimaliger Kauf möglich,  
ab 200 Fights - je Haus-Mech viermaliger Kauf möglich,  
und in Hunderter-Schritten weiter...

### 4. Mechhandel

Häuser und Einheiten können Mechs mit Gewinn verkaufen; so ist eine Aufbesserung des eigenen Geldes oder des Mech-Pools drin! Der Primus kann den Mechhandel beschränken, um das Spielgleichgewicht zu erhalten. Jeder Handel oder Tausch muss im dafür vorgesehenen Forenteil gemeldet werden.

#### 4.1 Schwarzmarkt

Leader haben die Möglichkeit, überschüssige Mechs an den Schwarzmarkt zu verkaufen. Einige dieser Mechs werden in unregelmässigen Abständen über die Mechbay versteigert.

### 5. Outreach-Operationen

#### 5.1 Sternenkarte

Die Sternenkarte wird am Anfang jeder Spielperiode (z.B. 1 Jahr) auf den Ursprungsverlauf zurückgesetzt, und die Häuser, die am meisten expandiert haben, sowie die erfolgreichsten

# Outreach Regelwerk 2.1

( Stand 03.03.2008)

---

Söldnereinheiten, kommen in eine Hall of Fame. Die Karte ist online einseh- und veränderbar. Ihre Pflege obliegt der *Söldnervertrags- und Prüfungskommission* (im Folgenden nur noch *Kommission* genannt).

Die Planeten haben folgende Merkmale: Besitzer, Planetenklasse, Mechfabrik ja/nein, produzierte Mechtypen und Loyalität in % und eventuelle Zusatzinformationen über den Hintergrund des Planeten.

## 5.2 Eroberbare Welten

Nur angrenzende Systeme können angegriffen werden. Angrenzend bedeutet, dass ein anderer fremder Planet nicht näher am eigenen als das Zielsystem sein darf. Im Streitfall entscheidet die Kommission. Die Kommission kann auf Antrag Ausnahmen genehmigen. Jedes Haus bekommt eine nicht eroberbare Welt; somit ist eine vollständige Vernichtung eines Hauses nicht möglich. Für Überfälle gelten Sonderregeln (siehe 5.4).

Es gilt der Stand der Karte zum Zeitpunkt der Herausforderung.

Gegen jeden Staat darf von jedem anderen Staat höchstens ein Angriff/Überfall gleichzeitig durchgeführt werden. Ausnahmen von dieser Regelung können vom Primus und/oder der Kommission genehmigt werden.

## 5.3 Ablauf von Eroberungen

### 5.3.1 Planetenklassen/Voraussetzungen für Eroberungsangriffe

Es gibt es folgende Klassen:

#### **Klasse 6 - Hauptwelten**

In Überfallsituationen muss der Planet mit sechs oder mehr unterschiedlichen Spielern in mindestens elf Kämpfen angegriffen werden

#### **Klasse 5 - Distriktwelten**

Planet muss mit fünf oder mehr unterschiedlichen Spielern in mindestens neun Kämpfen angegriffen werden.

#### **Klasse 4 - High-Tech Zentren**

Planet muss mit fünf oder mehr unterschiedlichen Spielern in mindestens acht Kämpfen angegriffen werden.

#### **Klasse 3 - Fabrikwelten**

Planet muss mit fünf oder mehr unterschiedlichen Spielern in mindestens sieben Kämpfen angegriffen werden.

#### **Klasse 2 - Prestigewelten**

Planet muss mit vier oder mehr unterschiedlichen Spielern in mindestens fünf Kämpfen angegriffen werden.

#### **Klasse 1 - Standardwelten**

Planet muss mit drei oder mehr unterschiedlichen Spielern in mindestens drei Kämpfen angegriffen werden.

Für Piraten gilt bei Überfällen eine Minimalspielerzahl von drei Spielern, unabhängig von der Klasse des Zielplaneten.

Die Kampfzahl kann vom Angreifer über den Mindestwert erhöht werden.

### 5.3.2 Verbindlichkeit von Angriffen

Angriffe sind so zügig wie möglich abzuhandeln. Die Spieler werden angehalten, sich zuerst einen Spieler der gegnerischen Fraktion zu suchen, ein Gefecht zu verabreden und sich dann im Outreach HQ einzutragen. Um diesen Ablauf zu gewährleisten, greift eine Löschroutine, welche alle Teilgefechte auf 0 zurücksetzt, in denen kein Ergebnis eingetragen wurde und deren Eintragung länger als 72

# Outreach Regelwerk 2.1

( Stand 03.03.2008)

---

Stunden zurückliegt. Nach Löschung ist eine erneute Eintragung in die Teilgefechte jederzeit möglich.

### 5.3.3 Abbruch von Angriffen

Ein angreifender Leader die Möglichkeit, Angriffe zurückzunehmen, solange sich auf der Gegenseite keine Spieler eingetragen haben.

Im Einvernehmen mit dem verteidigenden Leader können Angriffe abgebrochen werden, wenn sich Spieler bereits eingetragen, aber noch keine Kämpfe stattgefunden haben.

Ein Leader kann jederzeit ausstehende Kämpfe verloren geben.

### 5.3.4 Spielorganisation

Die Organisation der Kämpfe findet zum größten Teil durch Eintragungen online statt. Die Terminfindung muss jedoch im Forum oder in persönlichem Kontakt erfolgen.

Leader haben die Möglichkeit, Söldnereinheiten und – in Grenzen – andere Häuser/Staaten im Admin-Tool zu Verbündeten zu erklären. Kontrakte und Allianzen müssen durch die Kommission verifiziert werden.

Im Admin-Tool wählt ein Leader innerhalb der Grenzen dieses Regelwerks einen Planeten aus, um ihn anzugreifen. Dabei kann er den Angriff für Verbündete freigeben oder für sein Haus reservieren. Hier wird auch ausgewählt, ob es sich um eine Eroberung oder einen Überfall handelt, und wie viele Teilkämpfe es geben soll.

Alle Spieler des eigenen Hauses und – wenn freigegeben – der Verbündeten, können sich in ihrem Account für einzelne Kämpfe eintragen. Den Leadern ist es vorbehalten, Spielereinträge zu löschen, und so eine breite Teilnahme an Outreach zu gewährleisten, bzw. einen Angriff für einen Verbündeten zu „reservieren“. Spieler dürfen nicht wegen Erfolglosigkeit ausgetragen werden!

Wenn für alle Teilkämpfe eines Angriffs die Kampfergebnisse eingetragen sind, müssen beide Leader den Kampf abschließen. Nun wird automatisch eine E-Mail an Primus und Kommission mit allen relevanten Daten gesendet. Erst jetzt greifen die Auswirkungen des Angriffs.

Die Abwicklung der Kämpfe geschieht nach LoPro-Regeln. Das bedeutet, die Spieler einigen sich untereinander auf die Spielweise. Outreach-Kämpfe sind online möglich. Da jedoch die Organisation von Plattenkämpfen schwieriger ist, sollen die Leader Plattenkämpfe fördern.

Die OR – Kommission sowie Primus und dessen Stellvertreter können Angriffe löschen. Abgeschlossene Angriffe bleiben im Admin-Tool einsehbar.

### 5.3.5 Kampfergebnis

Um einen Planeten zu erobern, muss der Angreifer mehr als die Hälfte aller Kämpfe gewinnen. (Besonderheiten: siehe 5.5.2)

## 5.4 Überfälle

### 5.4.1 Allgemeines

Alle Fraktionen ausser Söldnern können Überfälle beginnen. Dabei gelten ähnliche räumliche Bestimmungen wie bei Eroberungen, ausser dass eine Welt übersprungen werden darf. Verbündete können das Aufmarschgebiet ihres Bündnispartners nutzen. (siehe 5.2).

### 5.4.2 Bedingungen

Es gelten dieselben Bedingungen wie bei Eroberungen (siehe 5.3).

# Outreach Regelwerk 2.1

( Stand 03.03.2008)

---

## 5.4.3 Raubgut

Ist ein Überfall erfolgreich, bekommt der Angreifer eine komplette Produktionslinie bei Fabrikwelten, oder die Planetenklasse mal 10 Mio. in C-Bills bei normalen Planeten, maximal 60 Mio. C-Bills.

## 5.4.4 Terrorakte

### 5.4.4.1 Allgemeines

Nur Piraten können Terrorakte durchführen (derzeit Santander's World und die Butte Hold Pirates). Diese haben den Effekt, die Loyalität des Zielplaneten zu senken. Die Loyalität keines Planeten kann dabei auf weniger als 10% gesenkt werden.

### 5.4.4.2 Bedingungen

Dem Leader des terrorisierenden Piratenstaates steht es frei, einen oder drei Kämpfe für den Terrorakt festzulegen. Die Klasse des angegriffenen Planeten hat darauf keinen Einfluss. Klasse 5 Planeten (Heimatwelten) können allerdings nicht angegriffen werden. Terrorakte können von den Piraten in jedem beliebigem Zielgebiet durchgeführt werden. Es muss keine Grenze zwischen Angreifer und Verteidiger bestehen.

Nach Abschluss des Terroraktes wird die Loyalität des Zielplaneten wie folgt modifiziert:

bei erfolgreichem Überfall	-->	-10% je Sieg der Angreifer
bei erfolgreicher Verteidigung	-->	+10% je Sieg der Verteidiger

### 5.4.4.3 Raubgut

Die Angreifer erhalten keinerlei Belohnung für ihre Siege. Es steht ihnen allerdings frei, im Auftrag anderer Parteien zu handeln und mit diesen eine Entlohnung in Mechs oder C-Bills für ihre Aktion auszuhandeln.

### 5.4.4.4 Verteidigungsunterstützung durch ComStar

Dem Verteidiger steht es bei einem Terrorangriff frei, einen kurzfristigen Vertrag mit ComStar einzugehen. Die Einheiten ComStars können dadurch als Verteidigungs-truppen agieren. Zu diesem Zweck wird im Leader-Tool ein Bündnis geschlossen, welches allerdings nur für den Planeten besteht, der Ziel des Terrorangriffs ist. Die Anzahl der bereits abgeschlossenen Bündnisse ist dabei unerheblich.

Verteidigungsbündnisse mit ComStar sind der OR-Kommission über das OR-Forum mitzuteilen.

## 5.4.5 Überfälle auf Terra

### 5.4.5.1 Allgemeines

Überfälle gegen Terra können von jeder Fraktion, unabhängig von deren Entfernung zu Terra durchgeführt werden. Comstar kann jeden erfolgten, aber nicht zwingend erfolgreichen Überfall gegen Terra mit einem Gegenschlag ahnden.

### 5.4.5.2 Gegenschlag

Der von Comstar ausgeführte Gegenschlag kann auf einen beliebigen Planeten der betreffenden Fraktion zielen. Für den Angriff selbst gelten die normalen Regeln für Überfälle. Lediglich der Effekt nach dem Gegenschlag unterliegt folgenden Sonderregeln:

Im Falle eines Gesamtsieges durch den Angreifer Comstar, zahlt die verteidigende Fraktion eine Summe in C-Bills, entsprechend der folgenden Tabelle:

# Outreach Regelwerk 2.1

( Stand 03.03.2008)

*Klasse-1 --> 5 Millionen C-Bills*  
*Klasse-2 --> 10 Millionen C-Bills*  
*Klasse-3 --> 15 Millionen C-Bills*  
*Klasse-4 --> 20 Millionen C-Bills*  
*Klasse-5 --> 25 Millionen C-Bills*  
*Klasse-6 --> 50 Millionen C-Bills*

Im Falle einer Niederlage muss ComStar eine Anzahl Hausmechs entsprechend der Planetenklasse an den Verteidiger abgeben. Die Auswahl der Mechs sollte im beiderseitigem Einverständnis der Leader erfolgen.

*Klasse-1 --> 1 Mech*  
*Klasse-2 --> 2 Mechs*  
*Klasse-3 --> 3 Mechs*  
*Klasse-4 --> 4 Mechs*  
*Klasse-5 --> 5 Mechs*  
*Klasse-6 --> 12 Mechs*

## 5.5 Loyalität

### 5.5.1 Allgemeines

Der Loyalitätswert kennzeichnet die Haltung der planetaren Bevölkerung eines Planeten zu seinem Besitzer. Je niedriger die Loyalität, desto unzufriedener ist die Bevölkerung, und desto leichter ist die Eroberung des Planeten.

### 5.5.2 Loyalitätsklassen

Die höchste Loyalität beträgt 100%, dann folgen die Abstufungen in Schritten von 10%.

Es folgen die einzelnen Klassen und ihre Auswirkungen:

- 100% Unterstützung durch Loyalisten: Geländewahl für die Karten der eigenen Hälfte
- 90% Sabotage: Führungsmech des Angreifers trifft zwei Runden verspätet ein
- 80% Miliz: Verteidiger bekommt ein Anti-Mech Infanterie-Platoon pro Kampf nach eigener Wahl
- 70% Miliz: Verteidiger bekommt ein Standard Infanterie-Platoon pro Kampf nach eigener Wahl
- 60% Die Bevölkerung verhält sich neutral: Keine weiteren Auswirkungen
- 50% Guerilla: Angreifer bekommt ein Standard Infanterie-Platoon pro Kampf nach eigener Wahl
- 40% Guerilla: Angreifer bekommt Anti-Mech Infanterie-Platoon pro Kampf nach eigener Wahl
- 30% Sabotage: Führungsmech des Verteidigers trifft zwei Runden verspätet ein
- 20% Unterstützung durch Rebellen: Geländewahl für die eigene Karten der eigenen Hälfte
- 10% Aufstände: Wechsel des Vorteils auf Angreifer (Verteidiger muss >50% gewinnen)
- 0% Erfolgreiche Rebellion: Planet wechselt automatisch den Besitzer

Die Vorteile sind, von 60% zur aktuellen Loyalität hin gezählt, kumulativ. Sie gelten für alle Kämpfe um einen Planeten, bis auf Infanterieunterstützung: Hier gilt eine Beschränkung von einer Einheit pro Kampf.

Alle Planeten starten mit 80%. Nach erfolgter Eroberung hat der Planet nur 60%.

### 5.5.3 Beeinflussung der Loyalität

Die Loyalität kann in Schritten von 10% gehoben oder gesenkt werden - z. B. durch Propagandamaßnahmen. Kosten pro 10% sind: 10 Mio. C-Bills mal Planetenklasse. Wird die Loyalität eines gegnerischen Planeten beeinflusst, wird der Besitzer mit einer E-mail darüber informiert. Sollte zugleich ein Angriff auf diesen Planeten gestartet werden, so hat er nun 2 Tage Zeit, um die Loyalität ebenfalls zu beeinflussen.

Die Loyalität sinkt bei erfolgreichem Überfall um 10% und steigt um 10% bei erfolglosem Überfall oder einer erfolglosen Eroberung.

Die Loyalität kann niemals durch Geld über 80% und unter 10% verändert werden, sondern nur durch Kampfauswirkungen.

# Outreach Regelwerk 2.1

( Stand 03.03.2008)

---

## 6. Söldnerkontrakte

Söldnereinheiten haben das Recht, Kontrakte einzugehen. Dies ist jedoch von verschiedenen Bedingungen abhängig und richtet sich nach folgenden Regeln:

### 6.1 Die Parteien

#### 6.1.1 Auftraggeber

Der Auftraggeber ist derjenige, der eine Söldnereinheit unter Vertrag nimmt. Er kann entweder einen Kontrakt direkt mit einem Auftragnehmer aushandeln, er kann aber auch einen Kontrakt verfassen, in den Forumsbereich „Arena“ stellen und warten, welche Einheiten sich für diesen bewerben. Nur der Leader ist vertragsberechtigt. Auch einzelne Chapter oder Spieler können Kontrakte aushandeln; der Leader muss dem Kontrakt dann jedoch zustimmen.

#### 6.1.2 Auftragnehmer

Der Auftragnehmer ist eine Söldnereinheit. Nur der Leader ist vertragsberechtigt. Auch einzelne Chapter oder Spieler können Kontrakte aushandeln; der Leader muss dem Kontrakt dann jedoch zustimmen. Es ist einer Söldnereinheit nicht gestattet mit mehr als zwei Staaten gleichzeitig einen Kontrakt zu haben.

#### 6.1.3 Söldnervertrags- und Prüfungskommission

Die Kommission hat folgende Merkmale und Aufgaben:

Sie besteht aus mehreren vom Primus ernannten Spielern. Der Primus behält ein Vetorecht in allen Angelegenheiten.

Die Söldnervertrags- und Prüfungskommission unterstützt den Primus bei der Aufgabe, das Spielgleichgewicht zu wahren.

Sie hat den Auftrag, alle Angelegenheiten zwischen Auftraggebern und Auftragnehmern von Söldnerkontrakten zu überwachen und in Streitfällen zu vermitteln und zu entscheiden. Sie verhängt auch Strafen für Kontraktbruch.

Sie überwacht den Ablauf von Eroberungen und Überfällen und hat das Recht, im Streitfall zu entscheiden.

Sie kann im Streitfall entscheiden, ob und in welchem Ausmaß Kämpfe Kontraktkämpfe sind und sie kann Änderungen eines Kontraktes veranlassen.

Sie betreut das Outreach-Forum und die Outreach-Seite inklusive Sternenkarte und Newsboard. Ein Beitrag im Outreach-Forum gilt als erfolgtes Informieren der Kommission.

### 6.2 Kontraktabwicklung

Es sind Foren eingerichtet, die von der Söldnervertrags- und Prüfungskommission moderiert werden. Hier werden Kontrakte ausgehandelt, genehmigt und überwacht.

In der Arena (im Forum) können die Auftraggeber Kontrakte anbieten und Söldner ihre Dienste. RPG und andere Einträge sind erlaubt, solange es sich auf die angebotenen Kontrakte bezieht. Ist ein angebotener Kontrakt angenommen worden, trägt der Auftraggeber dies als Antwort im entsprechenden Thread ein. Nach der Eingabe der

# Outreach Regelwerk 2.1

( Stand 03.03.2008)

---

Kontraktdateien im Leadertool und deren Verifizierung durch die Kommission können die Leader den Kontrakt nutzen.

Das Jockey Inn ist ein reines RPG-Forum. Hier sollte alles Rollenspiel zu laufenden Kontrakten stattfinden. RPG Kontrakte haben ebenfalls hier ihren Platz.  
In diesem Forum sollten sich die Einträge auf RPG begrenzen.

## **Informationen zum Träger**

Um den kostenlosen Spielbetrieb der Community zu gewähren, wurde im November 2001 der Verein Team Trueborn gegründet. Dieser fungiert als Trägerverein und ist die Oberste Instanz der Communities. Weitere Informationen bekommt man auf der Webseite des Vereins oder per E-mail.

<http://www.trueborn.net/>

Email : [info@trueborn.net/](mailto:info@trueborn.net/)

## **Anhang**

Wichtige E-Mail Adressen :

[primus@lordprotector.de](mailto:primus@lordprotector.de) (Leiter Classic Lordprotector)

[1WO@lordprotector.de](mailto:1WO@lordprotector.de) (stellvertretender Leiter Classic Lordprotector)

[webmaster@lordprotector.de](mailto:webmaster@lordprotector.de) (Webmaster der Seiten) (kein Spielersupport)

[haus@lordprotector.de](mailto:haus@lordprotector.de) (Kommission: Abteilung Nachfolgestaaten)

[soeldner@lordprotector.de](mailto:soeldner@lordprotector.de) (Kommission: Abteilung Söldnereinheiten)

[peripherie@lordprotector.de](mailto:peripherie@lordprotector.de) (Kommission: Abteilung Comstar, Piraten, Peripherie- und Kleinstaaten)

**RIDING THE REDLINE, MECHWARRIOR...!**