

**Outreach Regelwerk 3.0**  
**Stand: 10/10/2009**

---

<http://www.trueborn.net>

**Team Trueborn**

**Outreach  
Regelwerk**

**Version 3.0**

**(Stand: 10.10.2009)**

# **Outreach Regelwerk 3.0**

## **Stand: 10/10/2009**

---

### **Inhaltsverzeichnis**

- 1. Allgemeines**
  - 1.1 Aufteilung in Fraktionen**
  - 1.2 Bündnisse**
- 2. Ablauf der Kämpfe**
  - 2.1 72-Stunden-Frist**
- 3. Die Fraktionen**
  - 3.1. Häuser und Peripheriestaaten (im Folgenden nur noch Häuser genannt)**
  - 3.2. Söldner**
  - 3.3. ComStar**
  - 3.4. Piraten**
- 4. Angriffsvarianten**
  - 4.1 Vorbereitende Angriffe**
    - 4.1.1 Sabotageakte**
    - 4.1.2 Terrorangriffe**
    - 4.1.3 Aufklärungsmissionen**
  - 4.2 Hauptangriffe**
    - 4.2.1 Eroberungen**
    - 4.2.2 Überfälle**
  - 4.3 Allgemeine Informationen zu den Angriffen**
- 5. Söldnerkontrakte**
  - 5.1 Aufklärungsmissionen**
  - 5.2 Piratenjagden / Freie Jagden**
    - 5.2.1 Piratenjagden**
    - 5.2.2 Freie Jagden**
  - 5.3 Bergungsmissionen**
  - 5.4 Verteidigungsmissionen / Garnisonsdienste**
  - 5.5 Guerillakriegsführungen**
  - 5.6. Chapterverträge**
- 6. Geldsystem**
- 7. Der Beirat des Trägervereins Team Trueborn als Spielleitung**

# Outreach Regelwerk 3.0

## Stand: 10/10/2009

---

### 1. Allgemeines

Outreach ist eine Kampagne im Rahmen der Lordprotector Classic Community. Die wichtigsten Elemente sind hier Eroberungen und Überfälle von Planeten, welche auf der Sternenkarte aktuell gehalten werden. Die Leader werden angehalten Ihren Spielern die Möglichkeit zu Outreach zu geben.

Keine Einheit und kein Spieler ist gezwungen an der Kampagne teilzunehmen.

#### 1.1 Aufteilung in (große) Fraktionen

Im Rahmen der Outreach Kampagne wird der „Vierte Nachfolgekrieg“ fortgeführt. Wie man es aus dem BattleTech Universum kennt, steht der Kampf der Nachfolgerstaaten gegeneinander um die Vorherrschaft der Inneren Sphäre im Vordergrund. Jedes Haus, das über nicht genügend (Kampagnen)interessierte Spieler verfügt, kann sich mit beliebig vielen anderen Häusern verbünden, um dieses Haus bei den Kämpfen zu unterstützen. Es bleibt den Häusern freigestellt, sich einer Seite anzuschließen oder auf eigene Faust alleine zu spielen. Natürlich soll auch eine gewisse Eigenständigkeit der Häuser im Bündnisfall erhalten bleiben. So soll es auch weiterhin möglich sein, dass kleinere Häuser in einem solchen großen Bündnis Angriffe, Überfälle und Sabotageakte durchführen können. In einem solchen Fall sollte das entsprechende Haus aber bemüht sein, einen Großteil der Spieler (inklusive der eigenen Söldner) in der kommenden Operation zu stellen.

#### 1.2 Bündnisse

Die Begrenzung der Bündnisse für die Häuser ist mit Start dieser neuen Kampagne weggefallen. Jedes Haus kann also beliebig viele Bündnisse eingehen. Wir möchten jeden Leader bei Abschluss der Bündnisse bitten, darauf zu achten, dass nach Möglichkeit keine direkte Grenze zum Verbündeten besteht, da ansonsten so die potentielle Gegnerschar von vornherein eingeschränkt wird.

# Outreach Regelwerk 3.0

## Stand: 10/10/2009

---

### 2. Ablauf der Kämpfe

Die einzelnen Outreach Operationen werden in einem gleichzeitigen Wellensystem ausgetragen. Dabei gilt folgendes:

- Angriffe (Eroberungen und Überfälle) werden in einem 2 Monatsturnus gestartet und innerhalb der Zeit durchgeführt.
- Terrorangriffe und Sabotageakte können, da es sich hierbei um Einzelkämpfe handelt, jederzeit nach Rücksprache unabhängig der Eroberungs- und Überfallsangriffe gestartet werden, so dass dadurch Planungen und Vorbereitungen für darauf folgende Angriffe gemacht werden können.
- Sollten Angriffe oder Verteidigungen zum Ende eines Turnus nicht abgeschlossen sein, wird der Beirat des Trägervereins Team Trueborn im Einzelfall den Ausgang des Gesamtangriffs/-verteidigung bewerten und festlegen.
- Jeder Leader sollte darüber nachdenken, wie viele Angriffs- und Verteidigungsteilfights er (und seine Bündnispartner) wirklich schafft/en und beispielsweise keine 2 Angriffe auf Klasse 3+ Planeten gleichzeitig starten.
- Die Leader tragen ihre Angriffe zusätzlich ins Forum ein, um zu gewährleisten, dass die momentane Anzahl von Angriffen/Verteidigungen von/gegen die Häuser für alle ersichtlich ist.
- Die Angriffe sind folgendermaßen einzutragen: Haus A -> Haus B von Planet X auf Planet Y. Wenn keine Angaben über die Planeten erfolgen, entscheidet der Beirat zu Gunsten des Verteidigers / des alten Besitzers.
- In den ersten 4 Tagen eines jeden Turnus haben die einzelnen Leader die Möglichkeit Angriffe auf feindliche Planeten zu starten, jedoch nur einen Angriff pro Kalendertag. Sollte an den ersten beiden Tagen keine Angriffe ausgesprochen werden, können diese kumuliert an den folgenden beiden Tagen nachgeholt werden (maximale Angriffe und Verteidigungen sind jeweils zu beachten). Folgende Richtlinien sind einzuhalten:
- Jedes Haus kann maximal 3 Angriffe starten, wobei zwei dieser Angriffe gegen das gleiche Haus gerichtet sein dürfen.
- Gegen jedes Haus können insgesamt maximal 3 Angriffe gestartet werden (Sprich: maximale gleichzeitige Verteidigungen je Haus = 3).
- Anfragen, ob ein Angriff stattfinden kann, entfallen somit zu Beginn des Turnus. Sollte ein Bündnis während des Turnus noch Kapazitäten für einen weiteren Kampf haben, so kann dieser unter Rücksprache und Zustimmung des gewünschten Gegnerhauses durchgeführt werden.

#### 2.1 „72 Stunden Frist“

Jeder Spieler, der sich in einen Teilfight eingetragen hat, und entweder noch nicht gespielt oder kein Ergebnis eingetragen hat, wird automatisch nach 72 Stunden aus dem Teilfight gelöscht.

# Outreach Regelwerk 3.0

## Stand: 10/10/2009

---

### 3. Die beteiligten Fraktionen

#### 3.1 Häuser und Peripheriestaaten (Häuser)

Häuser dürfen Eroberungen, Überfälle und Sabotageakte ausführen. Jedes Haus kann beliebig viele Bündnisse mit anderen Häusern eingehen. Um allen Spielern eine möglichst hohe Gegnerschaft zu geben, sollten die Leader darauf achten, keine Bündnisse abzuschließen, zu deren Häusern sie eine gemeinsame Grenze haben.

#### 3.2 Söldner

Söldner schließen mit den Häusern Verträge ab, um für diese tätig zu werden. Söldner dürfen in eigenem Namen keine Planeten erobern. Jede Söldnereinheit erhält auf Anfrage einen Planeten auf der Sternenkarte als Heimatbasis zugewiesen.

Die Söldnerverträge sind frei verhandelbar. Unter Punkt 5 werden einige Möglichkeiten für Söldner eröffnet.

#### 3.3 ComStar

ComStar kann mit jedem Haus ein Bündnis eingehen, sofern diese Bündnisse nicht den Interessen anderer Bündnispartner zuwider laufen.

ComStar wird behandelt wie jeder andere Verbündete der Häuser.

Nur ComStar hat das Recht Terra zu erobern.

#### 3.4 Piraten

Piraten haben das Recht Planeten zu erobern, zu überfallen und Terrorakte auszuführen. Sie können sich mit beliebig vielen Häusern und / oder Peripheriestaaten verbünden.

Die Piraten erhalten nach originalem BT Hintergrund ihre Heimatplaneten auf der Outreach Sternenkarte.

# Outreach Regelwerk 3.0

## Stand: 10/10/2009

---

### 4. Angriffsvarianten

#### 4.1 Vorbereitende Angriffe

Neben den beiden gängigen Varianten der Eroberung und des Überfalles, gibt es im Rahmen der Kampagne vorbereitende Missionen: der Sabotageakt, Terrorangriff und die Aufklärungsmission.

Sowohl der Sabotageakt, als auch der Terrorangriff, gelten **nicht** als eigenständige Mission, sondern sie dienen einzig der Vorbereitung nachfolgender Angriffe.

Die Aufklärungsmission findet im Rahmen eines Teilfights bei einer Eroberung, oder eines Überfalls statt. Sinngemäß sollte die Aufklärungsmission als erste Mission aller Teilfights gespielt werden.

Für Sabotageakte und Terrorangriffe gelten:

Es ist nur **EIN** Fight nötig. Dieser **MUSS** im Forum bekannt gemacht werden, damit jeder Beteiligte weiß, dass es sich um einen Sabotageakt bzw. einen Terrorangriff handelt. Die Spielerpaarung **MUSS** ebenfalls im Vorfeld fest stehen, da erst nach abgeschlossenem Spiel die eigentliche Outreach Operation beginnen kann.

Das Ziel eines Sabotageaktes **muss vor Beginn** der Mission im Forum bekannt gegeben werden, die Auswirkungen einer erfolgreichen Sabotage werden ebenfalls im Forum bekannt gegeben.

##### 4.1.1 Sabotageakte

Ziel eines Sabotageaktes ist die Schwächung der Infrastruktur des Gegners. Mögliche Sabotageakte wären z.B.:

- Sabotage des planetaren Raumhafens
- Abfangen von Nachschubkonvois
- Sabotage von Landungs- und Sprungschiffen
- Kontaktieren des planetaren Widerstandes (Partisanenunterstützung)

Auswirkungen dieser Sabotageakte wären z.B.: (= Standardauswirkungen)

- Wurde z. B. der Nachschub sabotiert, darf der Verteidiger keine Spezialmunition verwenden. Spezialmunition ist z.B. Inferno SRM oder Flac AC Munition. Weitere Munitionssorten sind in den Core Regelbüchern (Total Warfare, Tech Manuel und Tactical Operations) zu finden.
- Wurde der Raumhafen/Sprung- oder Landungsschiffe/Hangars sabotiert, treffen 50 % der verteidigenden Einheiten (gemessen am BV) 1W6+1 Runden auf dem Schlachtfeld an.
- Wurde der planetare Widerstand erfolgreich kontaktiert, erhält der Angreifer pro Kampf 1W6/2 + Planetenklasse an konventioneller Infanterie (nicht Antimechtrainiert und jeder Infanterietyp nur einmal) ODER pro angefangenen 3.500 BV2 einen Zug ODER, sofern beide Spieler sich einig sind, können bei Teilfights anstelle der

# **Outreach Regelwerk 3.0**

## **Stand: 10/10/2009**

---

Infanterieunterstützung auch Minenfelder gemäß TacOps Seite 207ff vom Angreifer vor Fightbeginn platziert werden.

Wir führen hier nur einige wenige Möglichkeiten auf. Die Liste der Sabotagemissionen ist beliebig erweiterbar. Auch selbst gestaltete Szenarien können hier ausgespielt werden. Dies erfordert dann aber die Zustimmung der jeweiligen Leader.

Da ein solches Vorhaben schnell und unauffällig vonstatten gehen muss, wird die Sabotagemission nur von einer kleinen Einheit ausgeführt.

Regeltechnisch sieht der Sabotageakt wie folgt aus: Es wird nur ein Fight mit maximal einer Kompanie auf dem entsprechenden Planeten ausgeführt, wobei die unterschiedlichen Waffengattungen des Angreifers maximal in Lanzengröße verwendet werden können. Die Truppenaufstellung des Verteidigers richtet sich nach dem BV des Angreifers und kann frei gewählt werden.

Ist der Angreifer erfolgreich, wurde das Einsatzziel erreicht und die Sabotage gilt als erfolgreich ausgeführt. Eine erfolgreiche Sabotage hat zur Folge, dass der sabotierte Planet die Auswirkungen der Sabotage im unmittelbar darauf folgenden Angriff erfährt. Die Auswirkungen einer Sabotage dauern bis zum Ende dieses Angriffes an. Das bedeutet: Der sabotierte Planet ist nur während dieser Angriffswelle beeinträchtigt. Danach hat das betreffende Haus die Lage auf dem Planeten wieder normalisiert.

Scheitert der Sabotageangriff, so ist der Verteidiger vorgewarnt und erhält für alle Teilfights gegen diesen Planeten +1 auf alle Initiativwürfe.

### 4.1.2 Terrorangriffe

Terrorakte dürfen ausschließlich von Piraten durchgeführt werden. Ziel ist die Demoralisierung der verteidigenden Zivilbevölkerung. Wie beim Sabotageakt ist ein schnelles Handeln erforderlich. Daher ist nur ein Fight auf dem Planeten nötig, der mit maximal einer Kompanie ausgeführt wird, wobei die unterschiedlichen Waffengattungen des Angreifers maximal in Lanzengröße verwendet werden können. Die Truppenaufstellung des Verteidigers richtet sich nach dem BV des Angreifers und kann frei gewählt werden. Eine direkte Sprungroute zum angegriffenen Planeten ist nicht erforderlich. Angriffe in das Hinterland sind also möglich. Ist der Terrorangriff erfolgreich, benötigt der Verteidiger Zeit um die Ordnung auf dem Planeten wiederherzustellen. Bei der nächsten Angriffswelle dürfen von diesem Planeten keine Angriffe ausgehen.

Es können somit gezielte Vorstöße auf Hangarwelten / Zentralwelten für künftig erwartende Angriffe verzögert werden. Die Sternenkarte ist hierbei zu berücksichtigen.

# Outreach Regelwerk 3.0

## Stand: 10/10/2009

---

### 4.1.3 Aufklärungsmissionen

Aufklärungsmissionen können entweder von spezialisierten Einheiten (= Söldnereinheiten und Piraten) oder von regulären Hauseinheiten durchgeführt werden. Führt eine Hauseinheit eine Aufklärungsmission aus, darf diese nur als reines LRJ Gefecht ausgetragen werden. Wird die Aufklärungsmission von Söldnern oder Piraten übernommen, muss die Mindestgeschwindigkeit aller Einheiten 4/6 BP betragen. Ziel einer Aufklärungsmission ist es für Eroberungen und Überfälle, weiterhin für Piratenjagden und / oder Bergungsmissionen, dass Gelände kennen zu lernen und die Aufstellung des Gegners auszukundschaften. Es wird nur ein Fight mit maximal einer Kompanie auf dem entsprechenden Planeten ausgeführt, wobei die unterschiedlichen Waffengattungen des Angreifers maximal in Lanzengröße verwendet werden können. Die Truppenaufstellung des Verteidigers richtet sich nach dem BV des Angreifers und kann frei gewählt werden.

Pro Planet, ist nur eine Aufklärungsmission möglich.

Auswirkungen der Aufklärungsmission:

- Söldner / Piraten siegen im Aufklärungsgefecht -> zufällige Kartenwahl während der kommenden Gefechte auf diesem Planeten, ALLE Spieler der verbündeten Fraktion erhalten Einsicht in 50 % der feindlichen Spielaufstellung bei Beginn der Gefechte auf dem entsprechenden Planeten (gilt nur für die Dauer der laufenden Angriffswelle und für diesen Planeten)
- Verteidiger siegt im Aufklärungsgefecht -> Sämtliche Spieler können die Spielkarten und die Startposition bei Beginn der Gefechte um den entsprechenden Planeten auswählen.

### **4.1.4 Loyalität**

#### **4.1.4.1 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.

#### **4.1.4.2 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



# Outreach Regelwerk 3.0

## Stand: 10/10/2009

---

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%.

### 4.1.4.3 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.

## 4.2 (Haupt-)Angriffe

Als Hauptangriffe gelten Eroberungen und Überfälle. Diese werden in Teilfights durchgeführt, deren Anzahl abhängig ist, von der jeweiligen Planetenklasse. Es wird zwischen den folgenden Klassen unterschieden

Klasse 1: es werden 3 oder mehr Teilfights benötigt  
Eroberung / Überfall / Sabotageakte und Terrorangriffe möglich

Klasse 2: es werden 5 oder mehr Teilfights benötigt  
Eroberung / Überfall / Sabotageakte und Terrorangriffe möglich

Klasse 3: es werden 7 oder mehr Teilfights benötigt  
Eroberung / Überfall / Sabotageakte und Terrorangriffe möglich

Klasse 4: es werden 9 oder mehr Teilfights benötigt  
Eroberung / Überfall / Sabotageakte und Terrorangriffe möglich

Klasse 5: es werden 11 oder mehr Teilfights benötigt  
Eroberung / Überfälle / Sabotageakte und Terrorangriffe möglich

Klasse 6: es werden 13 oder mehr Teilfights benötigt  
Nur Überfälle / Sabotageakte und Terrorangriffe möglich

# Outreach Regelwerk 3.0

## Stand: 10/10/2009

---

### 4.2.1 Eroberungen

Das Ziel des Angreifers ist die vollständige Niederschlagung der gegnerischen Verteidigung zur Einnahme des Planeten. Um einen Planeten erobern zu können, muss der Angreifer mindestens 50 % aller Spieler klar gewinnen. Unentschieden gelten dabei als „Sieg“ für den Verteidiger.

Um die Eroberung eines Planeten realistischer wiederzuspiegeln, sollten bei der nächsten Angriffswelle keine Angriffe vom eroberten Planeten aus gestartet werden. Der Eroberer ist zunächst damit beschäftigt die örtliche Infrastruktur unter seine Kontrolle zu bringen, als dass er direkt neue Angriffe von diesem Planeten aus starten kann. Wird dennoch ein Angriff gestartet, ist der Planet in der auf diesen Angriff folgenden Angriffswelle der Gegenfraktion nur noch mit einer minimalen Verteidigungsstreitmacht ausgestattet, welche sich gegen Angreifer zur Wehr setzen muss.

Planetenklasse 1 und 2: Angreifer erhält das Recht die Karten zu wählen, einen Initiative Bonus von +1 und einen BV Bonus in Höhe von 10 % der gegnerischen BV (=110 % der gegnerischen BV).

Planetenklasse 3 und 4: Angreifer erhält das Recht die Karten zu wählen, einen Initiative Bonus von +2 und einen BV Bonus in Höhe von 25 % der gegnerischen BV (=125 % der gegnerischen BV).

Planetenklasse 5 und 6: Angreifer erhält das Recht die Karten zu wählen, einen Initiative Bonus von +3 und einen BV Bonus in Höhe von 50 % der gegnerischen BV (=150 % der gegnerischen BV).

Im Rahmen dieser Regel bitten wir darum, nach Möglichkeit, nach den neuen Total Warfare Regeln und damit auch mit dem Force-Size Battle Value Modifier zu spielen.

### 4.2.2 Überfälle

Ein Überfall hat das Ziel, gegnerische Ressourcen zu erbeuten. Ist der Angreifer erfolgreich, bekommt er 20 Millionen C-Noten pro Planetenklasse. Ein Planet der Klasse 4 würde so 80 Millionen C-Noten einbringen. Um zusätzliche Brisanz zu erhalten, machen sich auf Seiten des Verlierers die verlorenen C-Noten beim nächsten Refill des Primus bemerkbar. Wurden 80 Millionen C-Noten verloren, so gibt es dieses Mal 80 Millionen weniger auf das Konto.

### 4.3 Allgemeines

Bei Überfällen (nicht jedoch für Eroberungen) darf jeweils ein Planet auf der Sternenkarte übersprungen werden. Dies gilt für die Häuser der Inneren Sphäre inklusive der FRR und des St. Ives Compacts. Alle Peripheriestaaten können die Häuser der Inneren Sphäre somit direkt überfallen, auch wenn sie keine direkte Grenze zueinander besitzen.

Häuser und Peripheriestaaten dürfen für Eroberungen und Überfälle nur ihr eigenes Hoheitsgebiet als Aufmarschgebiet nutzen. Angriffe können somit nicht über das Gebiet des Verbündeten ausgeführt werden.

# Outreach Regelwerk 3.0

## Stand: 10/10/2009

---

Eroberte Planeten müssen Kontakt zum ursprünglichen Heimatgebiet der Fraktion halten. Sollte dieser Kontakt verloren gehen, weil ein Planet in dieser Kette zurückerobert wurde, können von den „gestrandeten“ Planeten keine weitere Angriffe ausgeführt werden, solange der Kontakt zum ursprünglichen Heimatgebiet wiederhergestellt wurde.

Wird ein Eroberungsangriff gegen einen Planeten erfolgreich abgewehrt, so darf der Planet nicht direkt wieder angegriffen werden, d.h. im aktuellen und dem folgenden Turnus.

Konnte ein Planet durch einen Eroberungsangriff erfolgreich eingenommen werden, so hat der ehemalige Besitzer des Planeten die Möglichkeit einen Rückeroberungsversuch im aktuellen oder dem folgenden Turnus zu starten.

Ungeachtet des Ausgangs des Gegenangriffes ist der Planet im Anschluss für den aktuellen und folgenden Turnus (bezogen auf den Ursprungsangriff)"geschützt".

Alle Bündnisparteien können sich an einer gemeinsamen Eroberung beteiligen. Besitzer ist jedoch das Haus, das eine gemeinsame Grenze mit dem Verteidiger hat.

Verbündete sind frei zuschalten, wenn eine Fraktion seine Angriffe / Verteidigungen nicht eigenständig durchführen kann.

### Anhang: Beispiele

Fraktion A greift Planet XYZ in Welle 1 an. Der Angriff misslingt.  
Ergo: In Welle 2 kann der Planet XYZ von keiner Fraktion angegriffen werden.

Fraktion A greift Planet XYZ in Welle 1 an. Der Angriff gelingt.  
In Welle 2 kann der Planet XYZ von keiner Fraktion angegriffen werden.  
In Welle 2 sollte Fraktion A vom Planeten XYZ nicht angreifen. Macht sie es dennoch, so ist der Planet XYZ in Welle 3 nur noch mit einer minimalen Verteidigungstreitmacht ausgestattet.

## 5. Möglichkeiten für Söldnerverträge

Alle im Folgenden aufgeführten Missionen sind **unabhängig** von den Hauptangriffen **jederzeit** und **ausschließlich** für Söldner möglich. Die Führer der Nachfolgerstaaten und Peripherienationen können also diese Missionen jederzeit Söldnern anbieten. Die entsprechenden Missionen sind jedoch nur von Söldnern spielbar, Unterstützung durch reguläre Haustruppen erhalten sie hierbei nicht.

### 5.1 Aufklärungsmissionen

Neben den in Punkt 4.1.3 genannten Bedingungen, können Aufklärungsmissionen auch bei Bergungsmissionen und Piratenjagden vorangeschaltet werden. Die Auswirkungen bei diesen Missionen sind Punkt 4.1.3 zu entnehmen.

# Outreach Regelwerk 3.0

## Stand: 10/10/2009

---

### 5.2 Piratenjagden / Freie Jagden

#### 5.2.1 Piratenjagden

Ziel bei der Piratenjagd ist es, die Logistik und Infrastruktur von Piratenbanden zu zerstören, sowie ihr kämpferisches Potential zu minimieren. Vor einer Piratenjagd sollte eine Aufklärungsmission geschaltet sein. Wird dies nicht durchgeführt, kann die Piratenfraktion sich das Gelände in dem kommenden Kämpfen frei wählen, gleiches gilt auch für die Startposition. Bei einem Sieg der Söldnereinheit werden, abhängig von der Planetenklasse, 10 Millionen C-Noten vom Konto Piraten abgezogen und auf das Konto der Söldnereinheit überwiesen. Des Weiteren werden drei Mechs und drei Panzer, jeweils per Zufallsgenerator, aus dem Pool der Piraten gelöscht, da ihre logistische Unterstützung und Infrastruktur zerstört wurde.

#### 5.2.2 Freie Jagden

Ziel der freien Jagd ist es, die Logistik und Infrastruktur von Planeten zu zerstören, sowie ihr kämpferisches Potential zu minimieren. Vor einer Jagd sollte eine Aufklärungsmission geschaltet sein. Wird dies nicht durchgeführt, kann die Planetenfraktion sich das Gelände in dem kommenden Kämpfen frei wählen, gleiches gilt auch für die Startposition. Bei einem Sieg der Söldnereinheit werden, abhängig von der Planetenklasse, 10 Millionen C-Noten vom Konto des sich verteidigenden Hauses abgezogen und auf das Konto der Söldnereinheit überwiesen. Des Weiteren werden 2 Mechs und 2 Panzer, jeweils per Zufallsgenerator, aus dem Pool des Hauses an die Söldnerüberwiesen, da sie ihre Milizeinheiten verloren haben. Diese Mission ist pro Söldnereinheit nur einmal in drei Monaten möglich, während die Piratenjagd jederzeit möglich ist.

### 5.3 Bergungsmissionen

Bergungsmissionen sind die Rettung von Teilen einer zerschlagenen Einheit. Solch ein Gefecht soll dem Spieler die Möglichkeit geben Teile seiner alten Aufstellung zu retten, sollte er in einem vorherigen Gefecht Mechs, Panzer oder Unterstützungseinheiten als bergbare Einheiten an die jeweilige Fraktion gehen. Da Bergungsmissionen sehr riskant, und darüber hinaus logistisch und finanziell nur schwer zu handhaben sind, kann dies in einem Zeitraum von zwei Wochen nur einmal durchgeführt werden. Bei einer Bergungsmission wird nur ein Gefecht ausgetragen.

Bergungsmissionen können nur von dem Spieler ausgeführt werden, der auch den tatsächlichen Verlust erlitten hat, also kein anderes Mitglied der Söldnereinheit. Sollte die geborgene Einheit bereits vom gegnerischen Leader verteilt worden sein, so erfolgt der Ersatz dieser Einheit von der Communityleitung.

### 5.4 Verteidigungsmissionen / Garnisonsdienste

Es wird zwischen Verteidigungsmissionen und Garnisonsdiensten unterschieden. Eine Verteidigungsmission ist, nach vertraglicher Absprache, im ganzen Hoheitsgebiet des Auftraggebers möglich, während Garnisonsdienste gezielt zum Schutz von bestimmten Planeten ausgeschrieben werden.

## **Outreach Regelwerk 3.0**

### **Stand: 10/10/2009**

---

Bei beiden Varianten hat der Verteidiger das Recht 50% (bei ungerader Anzahl an Karten wird abgerundet) der Karten für das Gefecht zu bestimmen, da sie sich auf dem jeweiligen Planeten auskennen und mit dem Gelände vertraut sind. Die restlichen Karten werden bei Onlinespielen über MegaMek per Zufallsgenerator bestimmt, bei Plattenfights sind diese entweder auszuwürfeln (entsprechend dem verwendeten Regelwerk) oder einfach „zu ziehen“. Die Platzierung der Karten erfolgt frei.

Verteidigungsmissionen können auch an Einheiten, die nicht unter Vertrag stehen, bei Bedarf angeboten werden. Hierzu gibt der Auftraggeber ein Angebot für einen von ihm bestimmten Planeten ab. Die angeworbene Einheit führt sodann Wehrübungen auf dem Planeten aus, um sich mit dem Terrain vertraut zu machen. Dieser Kontrakt endet automatisch mit dem ersten abgeschlossenen Angriff auf den entsprechenden Planeten.

Garnisonsdienste werden gezielt Söldnern angeboten, um Planeten besser verteidigen zu können. Garnisonsdienste sollten daher, sofern sich beide Parteien darüber geeinigt haben, in den Söldnerverträgen festgehalten werden. Pro Söldnereinheit ist jeweils nur ein Garnisonsdienst pro Auftraggeber möglich. Die Dauer der Garnisonsdienste richtet sich nach der Laufzeit des allgemeinen Söldnerkontraktes.

#### 5.5 Guerillakriegsführungen

Guerillaeinsätze beruhen auf einer festen Aufstellung mit der die Spieler diesen Einsatz beginnen. Der entsprechende Spieler umkämpft den Planeten alleine, es müssen sämtliche Gefechte mit der Aufstellung durchgeführt werden. Ersatz sind höchstens Beutemechs für die Guerillatruppe. Gelingt es dem Spieler 2/3 der Gefechte auf dem Planeten zu gewinnen, erhält die Söldnereinheit per Zufallsgenerator entweder zwei Mechs oder eine Lanze Panzer Unterstützung von der jeweiligen Bevölkerung des Planeten für spätere Einsätze.

Die Aufstellung des Spielers, sowie der Einsatzort der Einheit, werden im Forum bekannt gegeben. Sämtliche dazugehörigen Fights müssen unter Angabe der Chapterfightnummer im Forum veröffentlicht werden, um den Guerillafeldzug nachzuvollziehen.

#### 5.6 Chapterverträge

Es ist möglich im Rahmen der Kampagne einzelne Söldnerchapter unter Vertrag zu nehmen, obwohl kein Kontrakt zwischen dem Auftraggeber und der kompletten Söldnereinheit besteht. Die Vertragsmodalitäten können zwischen dem einzelnen Spieler und dem Auftraggeber individuell ausgestaltet werden. Der Leader der Söldnereinheit kann einem solchen Vertrag die Zustimmung nur verweigern, wenn dieser Vertrag gegen die Interessen eines möglichen Hauptauftraggebers verstößt.

# Outreach Regelwerk 3.0

## Stand: 10/10/2009

---

### 6. Geldsystem

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. Sollte eine Fraktion keine Chapterfights absolviert haben, setzt der Primus die Geldzahlung für einen Monat aus.

#### **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 so genannten „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...

## **Outreach Regelwerk 3.0**

### **Stand: 10/10/2009**

---

#### **7. Der Beirat des Trägervereins Team Trueborn als Spielleitung**

- Der Beirat ist Leiter der Outreach Kampagne.
- Er hat das Recht Eroberungen und Überfälle für ungültig zu erklären
- Er legitimiert alle Bündnisse und überwacht die Söldnerverträge
- Die Mitglieder des Beirates sind für die Pflege der Karte zuständig.
- Er wird bei Streitigkeiten als Mittelsmann zwischen den Parteien eingesetzt
- Die Moderation des Outreach Forums unterliegt dem Beirat
- Der Projektleiter des Trägervereins Team Trueborn steht dem Beirat beratend zur Seite und ist oberstes Entscheidungsgremium für alle Add-Ons des Trägervereins Team Trueborn.