



11.06.2012

# BATTLETECH



# Lordprotector Regelwerk

Version 4.1

## Classic und Plus

Dieses Regelwerk enthält die grundlegenden Regeln der Lordprotector Communities.



Team Trueborn e.V.  
<http://www.trueborn.net>  
Battletech ist ein eingetragenes Markenzeichen von  
The Topps Company  
<http://www.classicbattletech.com>



# INHALT

1 Das Regelwerk .....	4
2 Die Communityleitung .....	4
3 Hausfürsten und Einheitsleiter („Leader“) .....	4
<b>3.1 Die Mitglieder von Fürstenfamilien/Einheitsführung</b> .....	5
4 Mitspieler .....	5
<b>4.1 Anmeldung</b> .....	5
<b>4.1.1 Mehrfachbenutzer</b> .....	5
<b>4.1.2 Wahl des Hauses/der Einheit</b> .....	6
<b>4.1.3 Hauswechsel</b> .....	6
<b>4.1.4 Wahl des Alias</b> .....	6
<b>4.2 Abmelden</b> .....	6
<b>4.3 Ausschluss</b> .....	6
<b>4.3.1 Löschen von inaktiven Accounts</b> .....	6
<b>4.3.2 Ausschluss durch grobes Fehlverhalten</b> .....	7
<b>4.4 Rang beim Start</b> .....	7
5 Chapter .....	7
<b>5.1 Chapterführung</b> .....	7
<b>5.2 Chapterwechsel</b> .....	7
<b>5.3 Chaptername</b> .....	7
<b>5.4 Chapterfights</b> .....	7
<b>5.4.1 Battletech-Regeln</b> .....	8
<b>5.4.2 Einheiten, Waffen und Ausrüstung</b> .....	8
<b>5.4.3 Chapterfights mit mehreren Spielern</b> .....	8
<b>5.4.4 Siegreiches Chapter</b> .....	8
<b>5.4.5 Unterlegenes Chapter</b> .....	9
<b>5.4.6 Unentschieden</b> .....	9
<b>5.5 Clan vs. Innere Sphäre (Lordprotector Plus)</b> .....	9
6 Auszeichnungen .....	10
<b>6.1 Auszeichnungen auswerten</b> .....	10
<b>6.2 Ränge</b> .....	10
<b>6.3 Schützen- und Pilotenwerte</b> .....	10

<b>6.3.1 Kosten für Steigerungen der Piloten- und Gunnery Werte</b> .....	11
<b>6.3.2 Spielerwerte</b> .....	11
<b>6.4 Unterstützungen</b> .....	11
<b>6.5 Virtueller Tod</b> .....	12
7 Einheiten.....	12
<b>7.1 Zuteilung der Einheiten</b> .....	13
<b>7.2 Gebrauch der Einheiten</b> .....	13
<b>7.2.1 Nutzung der Einheiten</b> .....	13
<b>7.2.2 Einheiten ehemaliger Vereinsmitglieder</b> .....	13
<b>7.3 Reparaturzeiten</b> .....	13
<b>7.4 Kampfunfähige/zerstörte Einheiten</b> .....	13
<b>7.5 Nachschub</b> .....	13
<b>7.5.1 Battlearmors (Lordprotector Plus)</b> .....	13
<b>7.5.2 Clan-Lanze (Lordprotector Plus)</b> .....	14
<b>7.6 Beute</b> .....	14
<b>7.6.1 Beuteverzicht</b> .....	14
<b>7.7 Pools</b> .....	14
<b>7.8 Geld- und Materialzuteilung durch die Communityleitung</b> .....	14
<b>7.8.1 Geld</b> .....	14
<b>7.8.2 Mechs</b> .....	15
<b>7.9 Mechhandel</b> .....	15
<b>7.9.1 Mechbay</b> .....	15
<b>7.9.2 Der Schwarzmarkt</b> .....	15
8 Orden.....	15
9 Eigene Fraktionen.....	15
10 Kampagnen.....	15
11 Änderungen am Regelwerk .....	16
12 Informationen zum Trägerverein.....	16
13 Battletech.....	16

# 1 Das Regelwerk

Dieses Regelwerk ist bindend für alle Mitspieler der Community Lordprotector Plus und Lordprotector Classic. Es enthält alle Informationen und Regeln im Umgang mit Chapterfights, das Führen der Fraktionen sowie über das Verhalten der Mitspieler innerhalb der Community.

Wichtig für den Gebrauch des Regelwerkes ist, dass jedem Entscheidungsträger, sei es First Lord/Primus, Leader oder deren Stellvertreter durch die meisten Regeln Entscheidungsspielräume eingeräumt werden, innerhalb derer sie ihre Aufgaben zu erfüllen haben. Es ist beabsichtigt, dass den Entscheidungsträgern ihre Aufgaben nicht wortwörtlich vorgeschrieben sind.

Dieses Regelwerk ersetzt das Regelwerk 2.2 der Lordprotector Plus Community sowie das Regelwerk 3.2 der Lordprotector Classic Community.

## 2 Die Communityleitung

Der First Lord/Primus (im weiteren Text Communityleitung genannt) ist der höchste Posten in der Community und Vertreter des Vorstandes bei Lordprotector Plus respektive Lordprotector Classic. Die Communityleitung ist der Ansprechpartner der Leader der einzelnen Fraktionen und dient als Verbindungsglied zwischen den einzelnen Arbeitsgruppen in der jeweiligen Community.

Der Vorstand ernennt die Communityleitung als seine Vertretung. Die Communityleitung ist dem Vorstand gegenüber Rechenschaft schuldig.

Die Communityleitung ist berechtigt jeden Leader oder stellvertretenden Leader zu überstimmen. Die Communityleitung darf nach eigenem Ermessen oder auf Bitten eines betroffenen Spielers in alle Belange der Community eingreifen. Dies schließt ausdrücklich die hausinterne Verwaltung sowie Schiedssprüche und Spielerverwaltung ein. Eine Amtshandlung ist durch die Communityleitung gegenüber den Betroffenen zu begründen. Eine solche Entscheidung, sollte es sich nicht um eine Strafmaßnahme gegen einen Spieler handeln, ist im Forum zu veröffentlichen.

Sollte es sich um eine Strafmaßnahme handeln, so hat der betroffene Spieler das Recht, sich beim Vorstand über diese Maßnahme zu beschweren und eine Überprüfung zu fordern. Die Beschwerde ist an [info@trueborn.org](mailto:info@trueborn.org) zu stellen und wird in der Regel vom Vorsitzenden oder Geschäftsführer bearbeitet. Die Communityleitung hat ein generelles Vetorecht in allen administrativen Vorgängen innerhalb der jeweiligen Lordprotector Communities.

Die Communityleitung hat außerdem das Vorrecht, das Regelwerk im Falle der Mehrdeutigkeit verbindlich auszulegen. Er kann damit auch eine Person oder Personengruppe seiner Wahl beauftragen.

Die Communityleitung hat die Pflicht die Logistik (Geräte, Geld, Einkaufslisten) der Community zu überschauen und im Falle der Notwendigkeit einzugreifen. Bei Nachschubzuteilungen handelt es sich nicht um Communityleitungs-Entscheidungen.

Die Communityleitung wird bei Abwesenheit infolge von Urlaub, Krankheit oder anderen Gründen von den Leitern der jeweils anderen beiden Communities vertreten.

## 3 Hausfürsten und Einheitsleiter („Leader“)

Der Leader ist Ansprechpartner und verantwortlich für sein ganzes Haus/seine ganze Einheit (im folgenden Fraktion genannt), also allen angeschlossenen Mitspielern und Chapters. Der Leader muss Mitglied im Trägerverein Team Trueborn e.V. sein. Dazu reicht eine Fördermitgliedschaft aus. Er fungiert als direkter Kontaktmann zur Communityleitung.

Ein Leader/Stellvertreter hat folgende Pflichten:

- mindestens einmal alle 24 Stunden sollte entweder der Leader oder der Stellvertreter ins Leadertool schauen, um Chapterfights zu werten und Ersatz zu vergeben (außer bei Beurlaubung im Forum).
- Ansprechpartner für Fragen der Spieler zu sein (per Email, Forum, ICQ etc).
- bei Streitigkeiten soweit wie möglich zu vermitteln.
- den Spielern die Teilnahme an der Shattered Sphere- und Outreach-Kampagne zu ermöglichen.
- seine Spieler über wichtige Neuigkeiten, Informationen oder Änderungen in der Community zu informieren.
- sich im Forum um den Hausbereich seiner Fraktion zu kümmern und sich via Forum über Änderungen auf dem Laufenden zu halten.

Ein Leader/Stellvertreter kann durch folgende Faktoren sein Amt verlieren:

- Die Mitspieler der Fraktion wählen ihn mit 3/4 Mehrheit ab.
- Längere unabgemeldete Abwesenheitszeiten (>1 Monat oder mehrmalige Abwesenheit > 7 Tage). Abzumelden bei Abwesenheit hat der Leader sich bei der Communityleitung, entweder über eine E-Mail oder über das Forum.
- Nach 3 Ermahnungen sonstiger Art durch den First Lord/Primus
- Grobe Verletzung einer Regel des Regelwerkes.
- Er tritt freiwillig zurück.

Nach dem Verlust eines Leaders ernannt der First Lord/Primus einen Nachfolger. Dabei soll er – wenn möglich – den bisherigen Stellvertreter berücksichtigen. Ein Leader kann bei fehlendem Stellvertreter nach Rücksprache mit der Community Leitung einen ernennen. Von der Ernennung eines Stellvertreters kann, nach Rücksprache mit der Communityleitung, abgesehen werden.

### **3.1 Die Mitglieder von Fürstenfamilien/Einheitsführung**

Jede Fraktion hat eine Führung, vertreten durch den Leader und seinen Stellvertreter (falls vorhanden). Nur die Führung hat das Recht, den Familiennamen der jeweiligen Fraktion anzunehmen.

## **4 Mitspieler**

### **4.1 Anmeldung**

Die freiwillige Anmeldung erfolgt ausschließlich über die Community Web-Seiten (<http://3067.lordprotector.de/> sowie <http://3025.lordprotector.de/>). Wir unterscheiden zwischen zwei Arten von Mitspielern innerhalb der Community: den Mitspielern und den Mitgliedern des Trägervereines Team Trueborn e.V.. Die Grundversionen der Lordprotector Communities sind für alle Mitspieler kostenlos. Jedem Nutzer von Lordprotector steht nur ein Account auf den jeweiligen Communities zu!

#### **4.1.1 Mehrfachbenutzer**

Es kommt vor, dass mehrere Mitspieler mit einem einzigen PC ihre Accounts verwalten. Die Mehrfachbenutzung ist bitte unverzüglich der Communityleitung mitzuteilen! Jede Anmeldung wird geprüft. Sollte innerhalb einer angemessenen Frist keine Erklärung eingegangen sein, werden alle betroffenen Accounts gelöscht.

#### **4.1.2 Wahl des Hauses/der Einheit**

Die Wahl der Fraktion findet während der Anmeldung statt. Man hat die Wahl zwischen einem der großen Häuser, einer vorhandenen Söldnereinheit oder anderen Battletechfraktionen.

#### **4.1.3 Hauswechsel**

Ein Wechsel der Fraktion bedarf der Zustimmung der Communityleitung. Der wechselnde Spieler beachtet hierbei bitte den Punkt 6.2 Chapterwechsel. Dabei ist folgendes zu beachten:

- Die initialisierten Einheitslots bleiben erhalten, deren Inhalt geht jedoch in den Hauspool der alten Fraktion über.
- Die Einheiten müssen durch die neue Fraktion ersetzt werden.
- Die Rangstufe bleibt erhalten. Ehemalige Leader fangen jedoch wieder mit der niedrigsten Rangstufe der neuen Fraktion an.
- Die erworbenen Auszeichnungen bleiben davon unberührt und erhalten. Auch ist ein Wechsel des Alias nicht nötig.
- Der Spieler muss angeben, ob sein altes Chapter mit übertragen werden kann/soll (Chapternummer!), ob er ein neues gründen möchte, oder einem bestimmten bestehenden beitreten möchte.

#### **4.1.4 Wahl des Alias**

Jeder Spieler verpflichtet sich mit der Anmeldung bei Lordprotector Plus oder Lordprotector Classic auf Beleidigungen sowie auf die Verwendung von Namen, Zeichen und Erkennungsmerkmalen von verfassungsfeindlichen Organisationen zu verzichten.

Im Weiteren dürfen Politik, Religion oder ethnische Herkunft nur innerhalb des zum Spiel gehörenden Rollenspiels, also ohne Bezug zur realen Welt, thematisiert werden.

Eine mehrfache Zuwiderhandlung ist als vereinschädlich anzusehen und wird dementsprechend durch die Communityleitung oder den Vorstand des Trägervereins geahndet.

Besonderheiten siehe Punkt 3.1 sowie die Auswahlkriterien, die bei der Erstanmeldung genannt werden.

#### **4.1.5 Anmeldung im Trägerverein**

Bei der Neuanmeldung im Trägerverein Team Trueborn e.V. werden pro vorhandenem Communityaccount 10 AZ gutgeschrieben.

### **4.2 Abmelden**

Jeder Spieler kann sich jederzeit abmelden. Hierzu reicht die Benachrichtigung der jeweiligen Communityleitung.

### **4.3 Ausschluss**

In besonderen Fällen behält sich die Communityleitung in Zusammenarbeit mit dem Vorstand vor, ein Mitglied aus der Community auszuschließen.

#### **4.3.1 Löschen von inaktiven Accounts**

Spieler, die sich über 60 Tage nicht eingeloggt haben, werden durch das System automatisch gelöscht. Betroffene Spieler können sich nach ihrer Löschung selbstverständlich wieder neu anmelden. Mitglieder im Trägerverein Team Trueborn e.V. und Spieler, die Ihre Accounts auf inaktiv gesetzt haben, bleiben von der Löschroutine verschont.

Die Communityleitung kontrolliert die angemeldeten inaktiven Spieler in regelmäßigen Abständen. Sollten hier Accounts vorhanden sein, welche seit mehr als 1 Jahr inaktiv sind, so werden auch diese zur Löschung freigegeben.

#### **4.3.2 Ausschluss durch grobes Fehlverhalten**

Bei grobem Fehlverhalten ist die Communityleitung ermächtigt einen Spieler temporär oder permanent vom Spielbetrieb auszuschließen. Die endgültige Entscheidung trifft allerdings der Vorstand.

#### **4.4 Rang beim Start**

Der beim Start zugewiesene Rang entspricht dem eines Lanzenführers. Dieser ist der jeweiligen gewählten Fraktion angepasst. Die Ränge der einzelnen Fraktionen sind auf der Startseite im Unterpunkt Regeln, aktuelle Dienstgrade der Community zu entnehmen.

## **5 Chapter**

Jeder Community-Spieler hat das Recht und wird angehalten, ein Chapter zu gründen und zu führen.

### **5.1 Chapterführung**

Der Führer des Chapters ist Ansprechpartner für seinen Leader. Um einen neuen Chapterführer einzusetzen, reicht eine E-Mail der betroffenen Spieler an den Leader.

### **5.2 Chapterwechsel**

Wenn Spieler einem bestehenden Chapter innerhalb der eigenen Fraktion beitreten wollen, reicht eine E-Mail an den betroffenen Leader. Dieser ist in der Lage, den Mitspieler zu versetzen. Es ist jedoch nicht möglich, seine Anzahl der gemachten Chapterfights sowie seine Chapterpunkte mit in das neue Chapter zu übernehmen. Diese verbleiben immer beim alten Chapter. Sollte dieses nach dem Wechsel des Spielers leer sein, so werden diese Punkte zusammen mit dem Chapter gelöscht.

Diese Regelung gilt bei Fraktionswechseln ebenso wie auch bei fraktionsinternen Transfers. Der Spieler darf entscheiden, welchem Chapter er zugehören will und darf nur mit seiner Zustimmung in ein anderes Chapter versetzt werden.

Das Hinzufügen eines Spielers zu einem bestehenden Chapter muss jedoch mit Zustimmung des betroffenen Führers des Chapters erfolgen.

### **5.3 Chaptername**

Der Chaptername ist frei wählbar, sofern dieser noch nicht in der Liste der Chapter vertreten ist. Es können auch selbst erfundene Namen eingesetzt werden. Der Spieler wird angehalten, sinnvolle Namen zu wählen. Der Leader kann Namensänderungen im Einvernehmen mit dem Spieler vornehmen. Es gelten die gleichen Einschränkungen und Regeln wie in Punkt 4.1.4

### **5.4 Chapterfights**

Die Chapterfights werden von den verschiedenen Chapters selbst organisiert und durchgeführt. Die Spieler sollten sich über folgende Punkte einig sein:

- Die Art der BT-Regeln (Näheres siehe 5.4.1 & 5.4.2)
- Austragungsort
- geltende Hausregeln

Auf jeder Seite sind mindestens zwei Einheiten zu stellen. Sollten sich Mechs auf dem Feld befinden, muss einer davon der Führungsmech sein, in dem der Accountpilot sitzt. Sollte sich nur ein einzelner Mech auf dem Feld befinden, wird dieser automatisch zum Führungsmech.

Der Führungsmech muss dem Gegner vor Spielbeginn klar kenntlich gemacht werden. In Gefechten nach Double Blind Regeln (*Tactical Operations*, S. 224), ist der Führungsmech vor Spielbeginn auf dem Record Sheet zu vermerken.

Der Spieler darf entscheiden, ob er den Führungsmech mit seinen derzeitigen Spielerwerten nutzt oder als 4/5 Pilot antritt. (siehe Spielerwerte 6.3.1). Zudem ist es verboten, die Regeln zum virtuellen Tod (Punkt 6.5) durch Hausregeln oder Absprachen außer Kraft zu setzen.

Grundsätzlich sind Chapterfights von Chapters innerhalb der gleichen Fraktion möglich, innerhalb der Outreach- und Shattered Sphere Kampagnen jedoch strikt untersagt.

#### **5.4.1 Battletech-Regeln**

Grundsätzlich gelten die Regeln aus Total Warfare (TW).

Regeln die nicht in Total Warfare stehen müssen von beiden Seiten genehmigt werden (dies gilt sowohl für Regeln aus offiziellen Battletech Regelwerken als auch für Hausregeln) [*Das Überspringen immobilier Einheiten in der Initiative ist beispielsweise eine Hausregel und bedarf daher beiderseitiger Zustimmung.*]

Die Spieler sind angehalten sich vor Spielbeginn abzusprechen, ob sie vom Turnierregelwerk TW abweichen wollen.

#### **5.4.2 Einheiten, Waffen und Ausrüstung**

Grundsätzlich ist der Einsatz sämtlicher Mechs, Fahrzeuge (Hubschrauber), Infanterie und Battle Armors aus den Accounts immer gestattet. Der Einsatz von Konventionellen Jägern, Luftraumjägern und Artillerie muss von beiden Seiten genehmigt werden.

Sämtliche Munitionssorten aus Total Warfare sind erlaubt (Inferno steht in Total Warfare!).

Es dürfen ebenfalls Einheitentypen (nicht jedoch Einheiten vorhandener Typen) gestellt werden, die nicht in den Accounts vorkommen, für diese gibt es jedoch keine Auszeichnungen und ihr Einsatz muss zwingend von beiden Seiten genehmigt werden.

- Lordprotector Plus stellt Einheiten der Regelstufen Introductory, Tournament Legal und Advanced zur Verfügung. (Einzige Ausnahme bilden hierbei die von den Clans erbeutbaren *Pack Hunter II 2* und 3)
- Lordprotector Classic stellt Einheiten der Regelstufe Introductory zur Verfügung. Zusätzlich wird Artillerie zur Verfügung gestellt, diese entspricht der Regelstufe Advanced.

#### **5.4.3 Chapterfights mit mehreren Spielern**

Es ist möglich, dass Chapterfights mit mehreren Spielern/Chapters auf einer Seite abgehalten werden. Dabei ist zu beachten, dass ein Chapter nur einmal Chapterpunkte erhalten kann.

Beispiel 1: Sind mehrere Chapters an einem Sieg beteiligt, erhält jedes 5 Punkte.

Beispiel 2: Erkämpfen zwei Spieler eines Chapters einen Sieg, bekommt das Chapter einmal 5 Punkte.

Die Verteilung von Abschüssen und Beute ist Vereinbarungssache. Chapterfightberichte können zusammengefasst werden, hierbei ist die Verteilung von Abschüssen, und Verlusten aber klar kenntlich zu machen. In jedem Fall müssen alle betroffenen Leader einen Bericht erhalten!

#### **5.4.4 Siegreiches Chapter**

Das siegreiche Chapter erhält 5 Punkte.

### 5.4.5 Unterlegenes Chapter

Das unterlegene Chapter erhält 2 Punkte.

### 5.4.6 Unentschieden

Sollten sich beide Parteien einig sein, dass das Gefecht abgebrochen werden muss oder es tritt eine Pattsituation ein, so kann dies ein Unentschieden herbeiführen. In diesem Fall bekommen beide Kontrahenten je 2 Chapterfightpunkte gutgeschrieben, da keine der beiden Spieler einen Sieg erringen konnte.

### 5.4.7 Chapterfightbericht

Nach einem Chapterfight sollte der Chapterleader bzw. ein anderer beteiligter Spieler des Chapters unmittelbar einen Bericht an den Leader verfassen. Dieser sollte folgende Punkte enthalten:

- Name des Chapters
- Mitspielernummern/Alias der beteiligten Spieler
- Sieg, Niederlage oder Unentschieden
- Ein Spielbericht inklusive der aufgestellten Einheiten
- Verluste
- Beute
- Beantragte Auszeichnungen für die beteiligten Spieler

Das Online-Chapterfightformular soll genutzt werden, um den Leadern die Arbeit zu erleichtern und die Berichte für andere einsehbar zu machen. Im Nachfolgenden hier eine Übersicht über die einzelnen Farbstufen im Online-Chapterfightformular. Dies soll helfen, einen Chapterfightbericht korrekt auszufüllen.

Aus diesem Grund sind die Farbmarkierungen wie folgt zu nutzen:

#### **Sieger:**

**rot** – Einheit wurde zerstört

**grau** – gibt es nicht für den Gewinner

**orange** – Einheit ist kampfunfähig aber nicht zerstört

**grün** – Einheit ist kampffähig

#### **Verlierer:**

**rot** - Einheit wurde zerstört

**grau** - Einheit wurde vom Feind erbeutet

**orange** – Beuteverzicht oder geflohen. Beuteverzicht gibt keine Auszeichnung für den Sieger

**grün** - Einheit ist kampffähig

Bei einem Unentschieden verwenden beide Parteien die Farbeinstellungen des Siegers.

Sollte sich eine Partei durch einen Chapterfightbericht grob benachteiligt fühlen, so kann sie sich an die Communityleitung ([firstlord@lordprotector.de](mailto:firstlord@lordprotector.de) bzw. [primus@lordprotector.de](mailto:primus@lordprotector.de)) wenden und um eine Überprüfung bitten. Sollte nach der Prüfung durch die Communityleitung eine Benachteiligung festgestellt worden sein, kann diese entsprechende Maßnahmen gegen die verursachende Partei einleiten.

## 5.5 Clan vs. Innere Sphäre (Lordprotector Plus)

Es ist in der Plus Community möglich gegen Chapter der Clans anzutreten und dadurch Chapterpunkte zu sammeln. Hierbei gibt es ein paar Punkte zu beachten:

- Die besseren Pilotenwerte der Clansseite werden in das BV des jeweiligen Mechs mit eingerechnet.
- Es können nur Clanmechs, jedoch keine Inner Sphere Mechs erbeutet werden.
- Beute wandert in den Clanpool, nicht in den normalen Mechpool.

Ansonsten unterliegt diese Art von Gefecht den herkömmlichen Regeln für Chapterfights.

## 6 Auszeichnungen

Wege um Auszeichnungen zu erhalten:

- Für jede kampfunfähige, zerstörte oder erbeutete Einheit gibt es eine Auszeichnung, sei es Mech, Panzer, LRJ, Artillerie, Infanteriezug, Transportfahrzeug, Hubschrauber, Spezialfahrzeug oder Schiff. Dabei ist es egal ob man auf der Gewinner- oder Verliererseite ist. Für Artillerie, Infanteriezüge, Transportfahrzeuge, Spezialfahrzeuge, Hubschrauber und Schiffe können insgesamt höchstens so viele Ehrungen erteilt werden, wie für Mechs, Panzer und Jäger zusammen. (Beute, siehe 7.4 und 7.6)
- Für Drohnen und das zugehörige Kontrollfahrzeug gibt es nur eine einzelne Auszeichnung. Diese wird entweder für die Zerstörung/Ausschaltung des Kontrollfahrzeugs vergeben oder für die Zerstörung/Ausschaltung von mindestens fünf oder, falls vier oder weniger eingesetzt werden, aller Drohnen.
- Ein siegreicher Spieler, der keinen Abschuss erzielt hat, bekommt dennoch eine Auszeichnung. Dies ist nicht der Fall bei einer unerheblichen Beteiligung am Kampf.
- Weitere Auszeichnungen können nach Absprache mit der Communityleitung verliehen werden.
- **Für Beuteverzicht gibt es keine AZ!**

Auszeichnungen können ausschließlich durch Chapterfights gesammelt werden.

### 6.1 Auszeichnungen auswerten

Als Mitglied des Trägervereins Team Trueborn e.V. hat man die Möglichkeit, Auszeichnungen gegen Pilotenwerte, Ränge, weitere Lanzen etc. einzutauschen. Dieses kann durch den Menüpunkt „Account Update“ geschehen. Die Grenzen werden hier je nach Status des Spielers automatisch vom System festgelegt. Für eine Rang- und Pilotenwertsteigerung muss jedoch der zuständige Leader angeschrieben werden.

### 6.2 Ränge

Das Rangsystem ist ausgesetzt.

### 6.3 Schützen- und Pilotenwerte

Der Startwert der Mitspieler ist 4/5.

Der Spieler kann, als Mitglied des Trägervereins Team Trueborn e.V., seine Werte verbessern, indem er Auszeichnungen dafür ausgibt.

Eine Ausnahme bilden die Leader und ihre Stellvertreter: Diese bekommen die ersten zwei Steigerungen umsonst, so dass sie (10+15=25 Auszeichnungen) sparen. Sie können also mit 3/4 starten und müssen für die Steigerung auf 3/3 dann 20 Auszeichnungen einsetzen (für die dritte Steigerung). Die verbesserten Werte werden mit dem Aufwand begründet, den die Leader ehrenamtlich aufbringen müssen, um die Fraktionen zu führen.

Wird ein Leader zum normalen Spieler, muss er die 25 Auszeichnungen rückwirkend einsetzen oder seine Pilotenwerte werden von der Communityleitung wieder herabgesetzt. Wird ein Spieler, der bereits gesteigert hat, Leader, so bekommt er die 25 bzw. 10 Auszeichnungen zur freien Verfügung. Verzichtet ein Leader grundsätzlich auf verbesserte Werte, so kann er die 25 Auszeichnungen nicht anderweitig verwenden.

### **6.3.1 Kosten für Steigerungen der Piloten- und Gunnery Werte**

1. Wert verbessern 10 Auszeichnungen (=> 4/4)
  2. Wert verbessern 15 Auszeichnungen (=>3/4)
  3. Wert verbessern 20 Auszeichnungen (=>3/3)
  4. Wert verbessern 25 Auszeichnungen (=>2/3)
- ... und so weiter ( in 5er Schritten ).

Die Schützen- und Pilotenwerte werden im Wechsel gesteigert, wobei mit dem Pilotenwert begonnen werden muss.

### **6.3.2 Spielerwerte**

Die Werte eines Spielers wirken sich nur auf den von ihm angegebenen Führungsmech aus. (siehe Punkt 5.4 Chapterfights)

## **6.4 Unterstützungen**

Im Laufe der Karriere als Mechkrieger in der Community hat der Spieler die Möglichkeit, als Mitglied des Trägervereins Team Trueborn e.V., diverse Unterstützungen zu seiner bestehenden Mechlanze zu erwerben. Die Kosten sind im Folgenden einzeln aufgeführt:

Mechs:

- Bravo Lanze ->15 Auszeichnungen
- Charlie Lanze ->15 Auszeichnungen
- Kommandolanze ->100 Auszeichnungen
- Die Kommandolanze wird leer geliefert.

In der Kommandolanze kann jeweils ein Mech jeder Gewichtsklasse käuflich erworben werden. Die Kosten belaufen sich wie folgt:

- Leichter Mech -> 50 Auszeichnungen
- Mittelschwerer Mech -> 75 Auszeichnungen
- Schwerer Mech -> 100 Auszeichnungen
- Überschwerer Mech -> 125 Auszeichnungen

Verliert der Spieler einen Mech aus der Kommandolanze, wird der Mech nicht vom Leader ersetzt, sondern muss erneut käuflich zu den oben angegebenen Kosten erworben werden.

ClanMechs in den Omnislots

- Leichter ClanMech - 5 Auszeichnungen \*
- Mittlerer ClanMech - 10 Auszeichnungen \*
- Schwerer ClanMech - 15 Auszeichnungen \*
- Überschwerer ClanMech - 20 Auszeichnungen \*

Diese Auszeichnungen werden bei Zuteilung eines entsprechenden Mechs automatisch vom Guthaben des Spielers abgezogen.

(\* ACHTUNG: Im Gegensatz zu den anderen Einheiten muss jeder neue ClanMech, wie auch die Kommandolanzenmechs, wiederum mit obigen Auszeichnungen erworben werden)

Andere:

- Artillerie-Lanze ->15 Auszeichnungen, maximal eine Lanze
- Panzer-Lanze -> 10 Auszeichnungen, maximal drei Lanzen
- Luft-/Raumjäger-Lanze -> 15 Auszeichnungen, maximal sechs Lanzen
- Hubschrauber-Lanze -> 10 Auszeichnungen, maximal drei Lanzen
- Schiffe(Kriegsmarine) -> 10 Auszeichnungen, maximal drei Lanzen
- Infanterie-Kompanie -> 5 Auszeichnungen, maximal drei Kompanien
- Transporter-Lanze -> 5 Auszeichnungen, maximal drei Lanzen
- Spezialfahrzeuge -> 5 Auszeichnungen, maximal sechs Lanzen
- Battle Armor-Lanze -> 15 Auszeichnungen (10 für hauseigene Battle Armors), maximal zwanzig Lanzen.

Battle Armors stehen ausschließlich in der Lordprotector Plus Community zur Verfügung. Sie kommen zumeist in Squads bestehend aus 4 Mann vor, vereinzelt jedoch auch mit 5 oder 6.

In einem Spiel darf jeweils nur die Squadgröße eingesetzt werden, die auch im Account freigeschaltet wurde. Abweichende Squadgrößen bedürfen der Zustimmung beider Seiten.

Die Unterstützungslanzen werden jeweils per Zufall vom System zugeteilt.

Einige Kategorien dieser Unterstützungseinheiten stehen nur Mitgliedern des Trägervereins Team Trueborn e.V. zur Verfügung

## 6.5 Virtueller Tod

Erleidet der Führungsmech während eines Chapterfights einen Treffer, der den Piloten töten würde (z.B. Cockpit-Treffer), so kann er seinem Schicksal ausweichen, indem er mit den übrigen Einheiten seiner Seite den Chapterfight gewinnt oder ein Unentschieden erreicht.

Verliert er den Kampf, verfallen alle nicht genutzten Auszeichnungen, seine verbesserten Pilotenwerte werden wieder heraufgesetzt und seine Rangprivilegien entfallen. Sein Chapter und sein Alias (Account) bleiben bestehen, ebenso wie die bisher erkämpften Chapterpunkte, etwaige Zusatzlanzen und Unterstützungslanzen.

Der Spieler muss sich nicht umbenennen.

Der Leader kann entscheiden, ob der Spieler seinen Rang rollenspielerisch – ohne Privilegien – weiterführen darf. Leader und Stellvertreter verlieren durch den virtuellen Tod nicht ihr Amt.

Werden bei einem Gefecht beide Piloten getötet und es lässt sich dann auch kein Sieger-Team ermitteln (weil alle Maschinen schon zerstört sind, die beiden Chapterleader sich gegenseitig mit dem letzten Schusswechsel vernichtet haben und die Spieler sich nicht auf eine gemeinsame Entscheidung einigen können), sind beide Charaktere tot und für beide wird der Kampf als unentschieden gewertet.

Dies sollte aber selten vorkommen und es empfiehlt sich in diesem Fall, das Problem gemeinsam mit den jeweiligen Leadern oder der Communityleitung als Vertrauensperson zu lösen.

## 7 Einheiten

Die Zeitlinie der verschiedenen Einheiten entspricht bei Lordprotector Plus ist aktuellen BattleTech-Timeline, die Regelstufe ist Advanced. Bei Lordprotector Classic entspricht die Zeitlinie ca 3039, die Regelstufe ist Introductory.

Es gibt bei Lordprotector gepoolte (Mechs, Tanks, LRJ) und ungepoolte Einheiten (Infanterie, Transportfahrzeuge, Kampfhubschrauber, Spezialfahrzeuge und Kriegsmarine). Diese werden vom Leader oder Stellvertreter über das Admin-Tool vergeben. Battle Armors bedürfen keines Ersatzes.

## **7.1 Zuteilung der Einheiten**

Sobald eine Neuanmeldung eingegangen ist, bekommt der neue Mitspieler eine Lanze Mechs per Zufallsverfahren aus der Lordprotectordatenbank zugeteilt. Dieses Verfahren ist automatisiert und lässt keine Manipulation zu.

Die maximale Tonnage der Mechs liegt bei unter 80 Tonnen. Die Leader werden dazu angehalten, auf vernünftige und ausgewogene Aufstellungen zu achten.

Ein Anspruch der Spieler auf Zuteilung von erbeuteten Mechs besteht nicht. Weitere Einheiten können durch den Einsatz von Auszeichnungen hinzugenommen werden (siehe Punkt 6.4 Unterstützung).

## **7.2 Gebrauch der Einheiten**

### **7.2.1 Nutzung der Einheiten**

Wurden die Einheiten einmal zugeteilt, kann der Spieler darüber verfügen und mit ihnen Chapterfights durchführen. Es ist nicht erlaubt, die Führung über Einheiten zu übernehmen, die nicht aus dem eigenen Account stammen. Auch nicht, wenn der andere Mitspieler sich in demselben Chapter befindet oder seine eindeutige Zustimmung gibt.

### **7.2.2 Einheiten ehemaliger Vereinsmitglieder**

Bei Austritt aus dem Verein verliert ein Spieler den Zugriff auf seine zusätzlichen Einheiten. Diese sind in den Accounts zu belassen und dürfen von den Leadern weder in den Hauspool noch in sonst einer Weise aus dem Account entfernt werden.

Das Recht des Zugriffs auf diese Einheiten ist der Communityleitung vorbehalten.

## **7.3 Reparaturzeiten**

Gibt es nicht. Einheiten sind sofort nach dem Gefecht wieder einsatzfähig, solange sie nicht zerstört oder vom Gegner erbeutet wurden. In diesem Fall ist auf Nachschub durch den Leader zu warten.

## **7.4 Kampfunfähige/zerstörte Einheiten**

Ein Mech/Panzer gilt dann als kampfunfähig, wenn er nicht mehr in der Lage ist, seinen Gegner zu bekämpfen, selbst wenn dieser direkt vor ihm steht. Ein Mech gilt dann als zerstört, wenn sein Center Torso zerstört ist.

Ein Panzer gilt als zerstört, wenn er in einer Lokation zerstört wurde, ansonsten gilt eine Einheit als zerstört, wenn sie nach den Battletechregeln als endgültig zerstört und nicht mehr bergungsfähig bezeichnet wird.

## **7.5 Nachschub**

Im Kampf verlorene Einheiten werden aus den fraktionseigenen Pools durch den Leader oder seinen Stellvertreter ersetzt, sofern diese einen eigenen Pool besitzen. Hierbei sollte weitestgehend von 1:1 Ersatz abgesehen und mindestens eine andere Variante, vorzugsweise jedoch ein komplett anderes Chassis gewählt werden.

Unterstützungseinheiten, die keinen Pool besitzen und im Chapterfight vernichtet wurden, müssen nach dem Gefecht vom jeweiligen Leader (im Zufallsverfahren) neu initialisiert werden. Hierfür wird je nach Einheitstyp eine C-Notenpauschale erhoben.

### **7.5.1 Battlearmors (Lordprotector Plus)**

Initialisierte Battlearmors können auf Wunsch des Spielers von der Communityleitung aus dem Account gelöscht werden. Hierbei werden keine AZ gutgeschrieben.

### **7.5.2 Clan-Lanze (Lordprotector Plus)**

In die Clanlanze gehören ausschließlich Clanmechs. Erbeutete Inner Sphere Mechs, sind zu zerstören und dürfen nicht als Nachschub in Clanlanzen verschoben werden.

## **7.6 Beute**

Bei der Frage ob eine Einheit Beute ist, oder nicht, sind zunächst die beteiligten Spieler in der Pflicht durch Absprachen, während des Spiels, klarzustellen welche Einheiten erbeutet wurden oder ggf. nicht.

Sind keine Absprachen getroffen worden, gilt folgendes:

- Jede Einheit, die am Ende eines Spieles bewegungsunfähig ist, ist Beute. Bewegungsunfähig ist jede Einheit deren Gyroskop zerstört ist, jede Einheit die 0 BP hat oder durch Eigenverschuldete Überhitze abgeschaltet wurde. Einheiten mit bewusstlosen Piloten sind ebenfalls Beute.
- Jede Einheit, die am Ende eines Spieles am Boden liegt und einen erschwerten Pilotenwurf (durch interne Beinschäden, einen Gyroskoptreffer) zum Aufstehen bräuchte, muss diesen Pilotenwurf erfolgreich schaffen um vom entsprechenden Spieler wieder mitgenommen werden zu dürfen. Gelingt dieser Pilotenwurf nicht, ist die Einheit Beute.
- Jede Einheit, die am Ende eines Spieles am Boden liegt und keinerlei Aktivatoren- oder Gyroskopschäden erlitten hat, ist keine Beute. Ein Pilotenwurf ist nicht erforderlich.

### **7.6.1 Beuteverzicht**

Ein siegreicher Spieler kann auf Beuteeinheiten verzichten. Allerdings bekommt er für diesen Abschuss dann auch keine Auszeichnung.

## **7.7 Pools**

Es gibt drei Einheitenpools. Die Obergrenze der Einheiten liegt bei 150 Stück pro Pool. Diese Obergrenze wird von der Communityleitung festgelegt.

Im Mechpool einer Fraktion sind alle zur Verfügung stehenden Mechs enthalten, die als Ersatz für die einzelnen Spieler dieser Fraktion von dem Leader oder dessen Stellvertreter vergeben werden.

Im Tankpool einer Fraktion sind alle zur Verfügung stehenden Tanks enthalten, die als Ersatz für die einzelnen Spieler dieser Fraktion von dem Leader oder dessen Stellvertreter vergeben werden.

Im LRJ-Pool einer Fraktion sind alle zur Verfügung stehenden Luft-/Raumjäger enthalten, die als Ersatz für die einzelnen Spieler dieser Fraktion von dem Leader oder dessen Stellvertreter vergeben werden.

## **7.8 Geld- und Materialzuteilung durch die Communityleitung**

### **7.8.1 Geld**

Alle Fraktionen bekommen jeden Monat nach einem bestimmten Verteilungsschlüssel Geld von der Communityleitung überwiesen. Mit diesem Geld können die Leader Einheiten für den Einheitenpool der Fraktion kaufen. Nähere Informationen hierzu sind dem Regelwerk der Outreach bzw. Shattered Sphere Kampagne zu entnehmen.

Die Communityleitung legt eine Obergrenze für das Konto fest.

(In der Lordprotector Plus Community ist das Finanzsystem derzeit ausgesetzt)

## **7.8.2 Mechs**

Erfolglosen Fraktionen mit niedrigem Geld- und Einheitenbestand stellt die Communityleitung auf Anfrage des Leaders immer wieder, nach eigenem Ermessen, Einheiten zur Verfügung, damit diese Fraktionen handlungsfähig und spielenswert bleiben. Ersatz von Einheiten durch die Communityleitung wird jedoch nur verteilt, wenn alle Geldmittel aufgebraucht sind.

## **7.9 Mechhandel**

### **7.9.1 Mechbay**

Fraktionen können ihre Mechs mit Gewinn bei Mechbay verkaufen oder andere Mechs von anderen Fraktionen kaufen. So ist eine Aufbesserung des Geldes oder des Mechpools gegeben.

Jeder Handel oder Tausch muss in dem dafür vorgesehenen Forenteil bekannt gemacht werden. Die Communityleitung kann den Mechhandel beschränken, um das Spielgleichgewicht zu wahren.

### **7.9.2 Der Schwarzmarkt**

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

## **8 Orden**

Jeder Mitspieler hat die Möglichkeit, im Laufe seine aktiven Zeit Orden und Auszeichnungen zu erringen. Ein Teil dieser Orden werden von der Community automatisch vergeben (sogenannte Community Bars).

Jedes Haus kann darüber hinaus eigene Orden entwerfen. Diese bedürfen dann einer genauen Beschreibung und Bild. Alles Weitere ist mit der Communityleitung zu klären.

Die Orden und ihre Eigenschaften findet ihr hier:

<http://3025.lordprotector.de/honors.php>

<http://3067.lordprotector.de/honors.php>

## **9 Eigene Fraktionen**

Derzeit ist es nicht möglich eigene Fraktionen zu gründen.

## **10 Kampagnen**

Sowohl Lordprotector Classic als auch Lordprotector Plus bieten eine Kampagne an. Outreach bzw. Shattered Sphere.

In beiden Kampagnen wird um Planeten auf der Sternenkarte gespielt, um die Herrschaft des eigenen Hauses oder seiner Vertragspartner auszudehnen.

Nähere Informationen gibt es in den Regelwerken der beiden Kampagnen.

## 11 Änderungen am Regelwerk

Der Vorstand oder die Communityleitung kann dieses Regelwerk jederzeit ändern oder erweitern, sollte dies nötig sein.

Eine Änderung des Regelwerks tritt eine Woche nach ihrer Bekanntgabe in Kraft, um allen Spielern die Möglichkeit zu geben, sich über die Änderungen zu informieren.

## 12 Informationen zum Trägerverein

Um den kostenlosen Spielbetrieb der Community zu gewähren, wurde im November 2001 der Verein Team Trueborn e.V. gegründet, seit November 2010 ist er im deutschen Vereinsregister eingetragen. Team Trueborn e.V. fungiert als Trägerverein und ist die oberste Instanz der Communities.

Weitere Informationen finden Sie auf der Webseite des Vereins, oder per Email.

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

Email: [info@trueborn.de](mailto:info@trueborn.de)

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

[firstlord@lordprotector.de](mailto:firstlord@lordprotector.de) (Leiter Lordprotector Plus)

## 13 Battletech

Battletech ist ein klassisches Tabletopspiel und wurde 1985 veröffentlicht. Seitdem wurde das System verbessert und modernisiert.

Der aktuelle Lizenznehmer ist InMediaRes Productions mit Catalyst Game Labs als ausführendes Organ. Die deutsche Lizenz liegt bei Ulisses Spiele.

<http://www.classicbattletech.com>

Battletech ist ein eingetragenes Markenzeichen der The Topps Company.

