

1. Grundprinzipien

- Die Große Schlacht ist ein IT-Spielangebot mit echtem Einfluss auf die Spielwelt Aké.
- Sie findet am Freitagabend statt – damit die Auswirkungen am Samstag weitergespielt werden können.
- Die Schlacht ist eine Show und ein bedeutungsvoller Konflikt, der sich aus Entscheidungen der Lager ergibt.

2. Fraktionswahl & Lagerziele

- Jedes Lager verfolgt ein eigenes IT-Ziel (z. B. Rückholung einer Figur, Zugang zu Macht, Veränderung der Ordnung).
- Dieses Ziel ist einem der drei Fraktionsziele zugeordnet:
 1. Nebel dämpfen
 2. Nebel unbeeinflusst lassen
 3. Nebel stärken
- Beim Betreten der Schlachtwiese entscheidet sich jedes Lager verbindlich für eine Fraktion. Bei melden der Fraktionswahl erhält das Lager eine Rauchpetarde die eingepackt ist und nur die Fraktion aufgeschrieben hat.
- Ein Fraktionswechsel ist danach nicht möglich.

3. Ziel der Schlacht

- Das Ziel ist nicht der Sieg eines Lagers, sondern die Durchsetzung eines Fraktionsziels.
- Diese Entscheidung hat konkrete Auswirkungen auf die Welt von Aké – manche direkt spürbar, andere langfristig.

4. Spielfläche & Ablauf

- Die Schlacht ist in zwei Hälften unterteilt.
- Auf dem Schlachtfeld befinden sich:
 - Pyramidenzonen (Kontrollpunkte)
 - 3 Fraktionszonen zur Bannerabgabe (Farblich Markiert in den drei möglichen Fraktionsfarben)
 - Respawnbereiche (außerhalb der Kampfzonen)
- Die Schlacht beginnt mit einem gemeinsamen Signal. Einem akustischem Signal und das gemeinsames Zünden der Fraktionsrauchpetarde. Erst jetzt wird die Fraktionsfarbe offenbart.
- Zur Hälfte der Zeit wird wieder Signalrauch gezündet
- Am Ende gibt es das finale Rauchsignal

5. Banner & Interaktion

- Jedes Lager erhält ein oder mehrere Banner (je nach Gruppengröße).
- Nur Banner mit roten Bannerstangen dürfen entwendet werden
- Banner dürfen nur durch Kampf erobert werden. Keine „freundlichen Übergaben“ oder symbolische Duelle.
- Nur Banner anderer Lager dürfen in die eigene Fraktionszone gebracht werden.
- Eigene Banner dürfen nicht in der Fraktionszone eingelöst werden.
- Die Banner dürfen behalten und nach der Schlacht ins Spiel eingebunden werden.
- In der Fraktionszone muss jmd. mit dem Banner stehen bleiben
- In der Fraktionszone ist das Banner sicher

6. Respawn- & Heilerspiel

- Kein festes Respawn-Limit
- Respawn erfolgt:
 - bei festgelegten Punkten z.B. Schreine
 - im Lazarett
- Mobiler Respawn (z. B. durch Sängerchor) ist möglich
- Heilerbündnisse sind spielerisch erlaubt, können aber IT-Konsequenzen mit sich bringen

7. Entscheidung & Auswirkung

- Diese Wahl beeinflusst:
 - den Plot des EE
 - den Zustand der Welt Aké
 - ggf. zukünftige Konflikte oder Lagerziele
- Verlierende Fraktionen können mit dem Ergebnis weiter spielen – z. B. mit Widerstand, Konsequenzen oder Folgeplänen

8. Was ist nicht erlaubt?

- Banner freiwillig übergeben
- Eigene Banner in der eigenen Fraktionszone abgeben
- Fraktionswechsel nach Betreten der Schlachtwiese

9. Rückfragen & Ansprechpartner

Fragen vor Ort bitte an die Lager-Orga..

Allgemeine Infos vorab erhaltet ihr über die offizielle EE-Kommunikation.