



CAPTURE THE FLAG

Deathmatch

Startzonen sind die grauen Felder. Bei den Kreuzen werden die Fahnen platziert. Das Aufnehmen kostet eine Handlung. Wenn ein Charakter eine Fahnung trägt kann er nicht Durch Effektbewegungen bewegt werden. Um zu gewinnen muss man die gegnerische Fahne in der eigenen Startzone ablegen und Die eigene Fahne muss sich noch dort Wenn man einen Fahnenträger berührt man für den Aufwand einer Handlung ein Einflussduell machen, um die Fahne zu übernehmen. Wenn man alle gegnerischen Charaktere ausschaltet, endet die Partie Unentschieden. Falls man seinen letzten Charakter selbst ausschaltet hat man verloren.