

Los Informantes

Condiciones de Victoria

El primer jugador en conseguir 5 puntos de Victoria gana la partida. Cualquier otro resultado es un empate.

Preparando el Campo de Batalla

El escenario está hecho para ser jugado en una mesa de 48 por 36 pulgadas.

La mesa se divide en dos, a lo largo.

Se disponen algunos marcadores formando un patrón triangular, como indica la imagen. Esos marcadores representan a los informantes. Cada informante tiene un valor de 1, 2 o 3.

Los jugadores entonces pondrán 6 elementos de escenografía tal como se describe abajo.

Los jugadores tiran para ver quién empieza a preparar la escenografía.

Cada jugador pone un elemento en su propia mitad de la mesa.

Cada jugador pone entonces un elemento de su oponente en su propia mitad de la mesa.

Cada jugador pone entonces uno de sus propios elementos en la mitad de la mesa del oponente.

Los elementos de escenografía deben estar:

- al menos a 3 pulgadas del borde de la mesa
- al menos a 3 pulgadas de las zonas de despliegue
- al menos a 3 pulgadas de los informantes
- al menos a 3 pulgadas de otros elementos de escenografía

Despliegue

Ambos jugadores despliegan sus miniaturas en sus respectivas áreas de despliegue, que miden 6 por 11 pulgadas.

Los jugadores van alternando el despliegue de una carta cada vez en sus áreas de despliegue.

El jugador con más cartas empieza.

Si ambos jugadores tienen el mismo número de cartas, aquél con el Mente más alto empieza.

Si ambos jugadores tienen el mismo valor de Mente, determina aleatoriamente quién empieza.

Reglas Especial

Interrogando a un Informante:

Los informantes son considerados miniaturas de tamaño 2. No es posible cargar contra ellos o herirlos de forma alguna. Cualquier informante puede ser interrogado al final de un turno, antes de comprobar los puntos de victoria.

Para interrogar a un informante, deber tener la miniatura "En Guardia" en contacto base con base con el informante.

En caso de que más de una miniatura está en contacto con un informante, solo aquellos "En Guardia" pueden interrogar.

Si una o más miniaturas de cada bando están "En Guardia" y en contacto base con base con un informante, nadie puede interrogar al informante.

Un informante solo puede ser interrogado una vez. A partir de ahí el informante no proveerá de más información.

Interrogar a un informante da los siguientes puntos de victoria al jugador que lo hace:

- 1 PV por un informante con un valor de 1
- 2 PV por un informante con un valor de 2
- 3 PV por un informante con un valor de 3

