

GEFOLGSLEUTE & BELOHNUNGEN

GEFOLGSLEUTE:

GRÖSSTER DETEKTIV – Stelle Nachforschungen an.

(Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „2“, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)

DURCHTRIEBENER ERMITTLER – Überwachen 1.
(Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.)

BELOHNUNG

Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du zwei Nichtland-Karten aufgedeckt hast. Du kannst von den ins Exil geschickten Karten Zaubersprüche wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Nimm dann alle Karten, die auf diese Weise ins Exil geschickt und nicht gewirkt wurden, auf deine Hand.

FALLAKTE – BEWEISMITTEL & HINWEISE

Morde wurden begangen! Du musst zwei der Gilden der Täter ermitteln. Falte diese Karte entlang der gestrichelten Linie, sodass diese Seite die Vorderseite deiner Fallakte bildet. Kreise dann auf der Innenseite dieser Karte heimlich zwei Gilden ein. Wir empfehlen, für Notizen einen separaten Zettel zu verwenden.



RAVNICA-GILDEN

Kreise vor Beginn der Partie zwei verschiedene Gilden ein.

| | | | | |
|---|---|---|--|--|
|  AZORIUS |  BOROS |  DIMIR |  GOLGARI |  GRUUL |
|  IZZET |  ORZHOV |  RAKDOS |  SELESNIJA |  SIMIC |

ERMITTLUNGSREGELN

Am Ende jedes Zuges und falls in dieser Partie ein Commander gewirkt wurde, stelle dem Gegner zu deiner Linken eine Ja-Nein-Frage zu seinen zwei Gilden. Falls die Antwort Ja ist, bestimme auf der Seite Gefolgsleute & Belohnungen einen der Gefolgsleute. Falls du mit deiner Frage beide Gilden richtig rätst, hol dir stattdessen die Belohnung! Du hast den Fall gelöst und stellst am Ende deines Zuges keine Fragen mehr.