

CAPARRE E RICOMPENSE

CAPARRE:

INVESTIGATORE INECCEPIBILE - Indaga.

(Crea una pedina Indizio. È un artefatto con "2, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)

SEGUGIO SCALTRO - Sorveglianza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.)*

RICOMPENSA

Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli due carte non terra. Puoi lanciare magie scelte tra le carte esiliate senza pagarne il costo di mana. Poi aggiungi alla tua mano tutte le carte esiliate in questo modo che non sono state lanciate.

FASCICOLI DELLE PROVE E INDIZI

Sono stati commessi degli omicidi!
Devi identificare due delle Gilde dei colpevoli. Piega questa carta lungo la linea tratteggiata in modo che questa pagina diventi il lato anteriore del fascicolo. Poi cerchia due Gilde senza farti vedere all'interno della carta. Consigliamo di usare un foglio separato per gli appunti.



DELITTI AL
MANIERO KARLOV

GILDE DI RAVNICA

Cerchia due gilde prima dell'inizio della partita.

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

REGOLE DELL'INDAGINE

Alla fine di ogni turno, se è già stato lanciato un comandante in questa partita, fai all'avversario alla tua sinistra una domanda da sì o no sulle sue due gilde. Se la risposta è sì, scegli una Caparra dalla pagina Caparre e Ricompense. Se con la tua domanda riesci ad individuare entrambe le gilde, riscuoti invece la ricompensa. Hai risolto il caso e quindi non fai più domande alla fine del tuo turno.