

## 依頼先と報酬

### 依頼先：

**最高の探偵**——調査を行う。

(手掛かり・トークン1つを生成する。それは「**2**、このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。)

**狡猾な探偵**——諜報1を行う。(あなたのライブラリーの一番上のカードを見る。あなたはそれをあなたの墓地に置いてよい。)

### 報酬

あなたのライブラリーの一番上のカードを、土地でないカードが2枚公開されるまで追放し続ける。あなたは、これにより追放したカードをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その後、これにより追放して唱えなかったすべてのカードをあなたの手札に加える。

## 事件の証拠と手掛かり

殺人事件発生!あなたは犯人の所属ギルドを2つ特定しなければなりません。このカードを点線に沿って折り、このページが事件簿の表紙になるようにしてください。その後、カード内のギルドに、他の人に見えないように丸印を2つつけてください。メモ用にもう1枚紙を用意しておくのをおすすめします。



MURDERERS AT  
KARLOV MANOR  
カルロフ隠殺人事件

## ラヴニカのギルド

ゲーム開始前に、2つの異なるギルドに丸印をつけてください。

 アゾリウス	 ボロス	 ディミーア	 ゴルガリ	 グルール
 イゼット	 オルゾフ	 ラクドス	 セレズニア	 シミック

## 捜査のルール

各ターンの終了時に、このゲームで統率者が唱えられていた場合、あなたの左隣にいる対戦相手に「はい」か「いいえ」で答えられる質問を行い、2つのギルドを探ります。答えが「はい」なら、「依頼先と報酬」のページで依頼先を選びます。質問で両方のギルドを当てられた場合は、代わりに「報酬」を受け取れます！それであなたは事件を解決したことになり、その後はターン終了時に質問を行いません。