














































*A Study in WUBRG präsentiert:
Der Kaladesh-Limited-Spickzettel*





 Spontanzauber			
Kosten	Effekt	Name	Seltenheit
2 *	Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 3 oder größer. Hellsicht 1.	Schuss des Himmelswalfängers	Uncommon
1 *	Impeccable Timing fügt einer angreifenden oder blockenden Kreatur 3 Schäden zu.	Perfektes Timing	Common
*	Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Ist es eine Artefaktkreatur, ist sie unzerstörbar.	Gebaut für die Ewigkeit	Common
1 *	Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Ziehe eine Karte.	Druckpunkt	Common
2 *	Schicke eine Kreatur, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Ziehe eine Karte.	Akrobatisches Manöver	Common
2 **	Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+1 bis zum Ende des Zuges.	Inspirierter Ansturm	Common
Hexerei			
Kosten	Effekt	Name	Seltenheit
3 **	Zerstöre alle Kreaturen. Du erhältst 1 Lebenspunkt für jede auf diese Weise zerstörte Kreatur dazu.	Ausräuchern	Rare
*	Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 4 oder weniger.	Fragmentieren	Common
Verzauberung			
Kosten	Effekt	Name	Seltenheit
3 *	Verzaubert eine Kreatur, die du nicht kontrollierst. Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen. Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt und falls der Zauberspruch ein einzelnes Ziel hat, ändere das Ziel auf die verzauberte Kreatur, falls möglich.	Inhaftiert vom Konsulat	Rare
2 *	Verzaubert eine Kreatur. Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen, blocken oder Fahrzeuge bemannen.	Privilegien aberkennen	Common

 Spontanzauber			
Kosten	Effekt	Name	Seltenheit
2 	Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst, und eine bleibende Karte deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, auf die Hand ihrer Besitzer zurück.	Äther-Passat	Common
	Neutralisiere einen farblosen Zauberspruch deiner Wahl.	Zeremoniöse Ablehnung	Uncommon
1  	Bringe als zusätzliche Kosten, um den Verschwindetrick zu wirken, eine bleibende Karte, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.	Verschwindetrick	Uncommon
1 	Enttappe alle bleibenden Karten, die du kontrollierst und die keine Länder sind.	Dramatische Wendung	Common
2  	Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.	Nicht bestandene Inspektion	Common
2  	Bestimme eines — <ul style="list-style-type: none"> • Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. • Du kannst neue Ziele für einen Zauberspruch deiner Wahl bestimmen. • Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. 	Heimtückischer Wille	Rare
	Bringe eine getappte Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück. Hellsicht 1.	Ausgewählt zur Inspektion	Common
Hexerei			
Kosten	Effekt	Name	Seltenheit
3  	Bestimme ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst vier Energiemarken, dann kannst du Energie in Höhe der umgewandelten Manakosten der bleibenden Karte bezahlen. Falls du dies tust, übernimmst du die Kontrolle über sie.	Unfaire Konfiszierung	Rare
4 	Tausche die Kontrolle über ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, und ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die du nicht kontrollierst.	Verhandlungsgeschick	Uncommon
Verzauberung			
Kosten	Effekt	Name	Seltenheit
1 	Aufblitzen. Verzaubert eine Kreatur oder ein Fahrzeug. Wenn der Ätherkollaps ins Spiel kommt, erhältst du zwei Energiemarken. Die verzauberte bleibende Karte erhält -4/-0.	Ätherkollaps	Uncommon
3  	Verzaubert ein Artefakt oder eine Kreatur. Wenn die Fehlfunktion ins Spiel kommt, tappe die verzauberte bleibende Karte. Die verzauberte bleibende Karte enttappt nicht während des Enttappssegments ihres Beherrschers.	Fehlfunktion	Common

 Spontanzauber			
Kosten	Effekt	Name	Seltenheit
1  	Essenzextraktion fügt einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.	Essenzreaktion	Uncommon
2 	Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, erhalten -1/-1 bis zum Ende des Zuges.	Obsolet machen	Uncommon
1 	Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+0, Lebensverknüpfung und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.	Vitalitätsschub	Common
1 	Bestimme eines oder beides — <ul style="list-style-type: none"> • Eine Kreatur deiner Wahl erhält -1/-1 bis zum Ende des Zuges. • Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. 	Raffinierter Schlag	Common
3  	Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst für jedes Artefakt, das du kontrollierst, 1 Lebenspunkt dazu.	Sauberes Ende	Common
Hexerei			
Kosten	Effekt	Name	Seltenheit
1 	Bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst zwei Energiemarken, dann kannst du eine beliebige Menge Energie bezahlen. Die bestimmte Kreatur erhält für jede auf diese Weise bezahlte Energie -1/-1 bis zum Ende des Zuges.	Stirb jung	Common
4 	Opfere X Kreaturen als zusätzliche Kosten, um Die Konkurrenz eliminieren zu wirken. Zerstöre X Kreaturen deiner Wahl.	Die Konkurrenz eliminieren	Rare
	Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Kreaturenkarte. Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab. Hellsicht 1.	Strenge Überprüfung	Uncommon
1  	Benenne eine Karte, die weder ein Artefakt noch ein Land ist. Durchsuche den Friedhof, die Hand und die Bibliothek eines Spielers deiner Wahl nach einer beliebigen Anzahl an Karten mit diesem Namen und schicke sie ins Exil. Dieser Spieler mischt seine Bibliothek und zieht dann eine Karte für jede auf diese Weise aus seiner Hand ins Exil geschickte Karte.	Verlorenes Vermächtnis	Rare
2 	Ein Spieler deiner Wahl wirft zwei Karten ab.	Gedankenersetzung	Common
Verzauberung			
Kosten	Effekt	Name	Seltenheit
1 	Immer wenn ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du 1 bezahlen. Falls du dies tust, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt, und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu. 1  , opfere die Hinterlistigen Pläne: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du zwei oder mehr Artefakte kontrollierst.	Hinterlistige Pläne	Uncommon

 Spontanzauber			
Kosten	Effekt	Name	Seltenheit
2	Eine angreifende Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges. Falls es eine Artefaktkreatur ist, verursacht sie Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.	Gebaut um zu zerschmettern	Common
1	Chandra Pyrohelix fügt 2 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein/zwei Kreaturen und / oder Spieler deiner Wahl du bestimmst.	Chandras Pyrohelix	Common
2	Die Schicksalsträchtige Machtprobe fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Karten auf deiner Hand hast. Wirf alle Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann entsprechend viele Karten.	Schicksalsträchtige Machtprobe	Rare
3	Die Flammenpeitsche fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.	Flammenpeitsche	Common
1	Bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst drei Energiemarken, dann kannst du eine beliebige Menge Energie bezahlen. Der Gebändigte Blitz fügt der bestimmten Kreatur entsprechend viele Schadenspunkte zu.	Gebändigter Blitz	Uncommon
2	Opfere ein Artefakt als zusätzliche Kosten, um die Explosive Sabotage zu wirken. Die Explosive Sabotage fügt jeder Kreatur 3 Schadenspunkte zu.	Explosive Sabotage	Uncommon
2	Die Schweißfunken fügen einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich 3 plus der Anzahl an Artefakten, die du kontrollierst, ist.	Schweißfunken	Common
Hexerei			
Kosten	Effekt	Name	Seltenheit
3	Zerstöre ein Artefakt oder Land deiner Wahl.	Demolieren	Common
3	Der Wutentbrannte Vergeltungsschlag fügt zwei Kreaturen und/oder Spielern deiner Wahl je 2 Schadenspunkte zu.	Wutentbrannter Vergeltungsschlag	Uncommon
1	Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe jene bleibende Karte. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.	Kapern	Common
2	Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken. Ziehe eine Karte.	Renegaten-Taktik	Common
2	Bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst den Funken der Kreativität jener Kreatur Schaden in Höhe der umgewandelten Manakosten der ins Exil geschickten Karte zufügen lassen. Falls du dies nicht tust, kannst du die Karte bis zum Ende des Zuges spielen.	Funke der Kreativität	Uncommon
3	Fahrzeuge, die du kontrollierst, werden bis zum Ende des Zuges zu Artefaktkreaturen. Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+0 bis zum Ende des Zuges.	Motoren anlassen	Uncommon

 Spontanzauber			
Kosten	Effekt	Name	Seltenheit
	Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.	Appetit auf Unnatürliches	Common
	Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +2/+2 und Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges.	Aufblühende Verteidigung	Uncommon
1 	Verhindere allen Kampfschaden, der Spielern in diesem Zug zugefügt würde.	Festival-Eröffnung	Common
	Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält +1/+3 bis zum Ende des Zuges.	Zierende Tapferkeit	Common
Spontanzauber			
Kosten	Effekt	Name	Seltenheit
2  	Zerstöre ein Artefakt, eine Verzauberung oder ein Land deiner Wahl.	Schleichender Schimmel	Uncommon
3 	Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Dann kämpft die Kreatur gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.	Die Schwachen jagen	Common
1 	Eine Kreatur deiner Wahl erhält +4/+4 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.	Überlebensgroß	Common
1 	Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Wachsamkeit und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. Sie fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenpunkte in Höhe ihrer Stärke zu.	Lauf der Natur	Uncommon
	Bestimme eines — <ul style="list-style-type: none"> • Herunterholen fügt einer fliegenden Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. • Herunterholen fügt jeder fliegenden Kreatur 1 Schadenspunkt zu. 	Herunterholen	Common

 Spontanzauber			
Kosten	Effekt	Name	Seltenheit
1 	Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Falls du ein Artefakt kontrollierst, fügt die Unlizenzierte Zersetzung dem Beherrscher der Kreatur 3 Schadenspunkte zu.	Umlizenzierte Zersetzung	Uncommon
Hexerei			
Kosten	Effekt	Name	Seltenheit
2 	Kreaturen ohne Marken erhalten -2/-2 bis zum Ende des Zuges.	Gesundheitsgefährdende Umstände	Uncommon
3 	Bestimme eines — <ul style="list-style-type: none"> • Eine Kreatur deiner Wahl erhält +5/+5 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. • Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges. 	Technisierte Macht	Uncommon