



**BLAST**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden. Füge den Magiern links und rechts von dir 1 Schaden zu. Kann nicht gekontert werden.**



**BLIND**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden. Wenn der nächste Magier an der Reihe ist, wähle eine Karte aus seiner Hand und spiele sie aus. Halte die drei Karten verdeckt, während**



**CRIPPLE**  
— RARE SPELL —

**Spiele diese Karte jederzeit während des Spiels, um die Effekte von SHIELD, HEAL, RAGE, DODGE oder RETALIATE zu negieren. Ziehe dann eine Karte. Die Runde wird mit dem Magier zu deiner Linken**

The card features a central octagonal frame containing a glowing orange and red hand with crackling lightning bolts emanating from its palm. The background is a dark purple with faint lightning patterns. Below the frame is a grey banner with the spell name and rarity, and a larger grey box with the spell's effect.

**CRUSHING HAND**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden  
Schaden, falls vorhanden.  
Füge einem beliebigen  
Magier deiner Wahl 2  
Schaden zu.**



**DECEPTION**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden. Wähle einen Magier, den du täuschen willst, indem du den Effekt der Karte aufhebst, die er in seinem**



**DODGE**  
— RARE SPELL —

**Weiche dem eintreffenden Schaden aus und lenke ihn auf den nächsten Magier. Kann durch RETALIATE, DODGE, SHIELD, FUSION oder CRIPPLE gekontert**



**DODGE**  
— RARE SPELL —

**Weiche dem eintreffenden Schaden aus und lenke ihn auf den nächsten Magier. Kann gekontert werden durch RETALIATE, DODGE, SHIELD, FUSION oder**



**FEAR**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden. Erschreke den nächsten Magier, der dadurch seine Karten auf die Rückseite des Zauberstapels abwirft und**





**FUSION**  
— RARE SPELL —

**Verbinde diesen Zauber mit einem anderen COMMON SPELL oder FUSION SPELL um den Kombinationsangriff fortzusetzen. Sage die Art des Zaubers an, wenn er als Startzauber gespielt wird. Kann gekontert werden durch**



**FUSION**  
— RARE SPELL —

**Verbinde diesen Zauber mit einem anderen COMMON SPELL oder FUSION SPELL um den Kombinationsangriff fortzusetzen. Sage die Art des Zaubers an, wenn er als Startzauber gespielt wird. Kann durch RETALIATE,**



**HEAL**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden. Du erhältst 3 Lebenspunkte. Du kannst die Anzahl der anfänglichen Lebenspunkte nicht überschreiten oder geheilt werden, wenn der eingehende Schaden dich**



**HEAL**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden. Du erhältst 3 Lebenspunkte. Du kannst die Anzahl der anfänglichen Lebenspunkte nicht überschreiten oder geheilt werden, wenn der eingehende Schaden dich**



**ICY HAND**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden. Friere die Hände deines Gegners ein, wodurch er bis zu deinem nächsten Zug nicht mehr in der Lage ist, die zu ziehende Zauberkarte zu ziehen. Kann nicht**



**INVISIBLE**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden. Sieh dir die obersten 3 Karten des Zauberstapels an. Ziehe eine Karte, lege den Rest zurück in den Stapel und mische ihn. Spiele dann eine Karte**



**INVISIBLE**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden. Sieh dir die obersten 3 Karten des Zauberstapels an. Ziehe eine Karte, lege den Rest zurück in den Stapel und mische ihn. Spiele dann eine Karte**



**LEECH**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden. Füge dem nächsten Magier 2 Schaden zu und stelle 1 Lebenspunkt wieder her. Kann nicht gekontert**





**MIND CONTROL**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden. Wähle einen Magier, um seine Karten in seinem Zug zu kontrollieren. Du kannst eine beliebige Karte aus seiner Hand ausspielen oder abwerfen, außer REBIRTH.**



**RAGE**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden. Füge einem Magier deiner Wahl 2 Schaden zu. Die Runde wird von dem ausgewählten Magier fortgesetzt. Kann mit**



**RAGE**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden. Füge einem Magier deiner Wahl 2 Schaden zu. Die Runde wird von dem ausgewählten Magier fortgesetzt. Kann mit**



**REBIRTH**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden. Wenn deine Lebenspunkte 0 erreichen, bringt dich diese Karte mit 2 Lebenspunkten zurück ins Spiel. Kann nicht**



**RETALIATE**  
— RARE SPELL —

**Lenkt den eingehenden Schaden auf den vorherigen Magier ab. Kann durch RETALIATE, DODGE, FUSION oder CRIPPLE gekontert werden.**



**RETALIATE**  
— RARE SPELL —

**Lenkt den eingehenden Schaden auf den vorherigen Magier ab. Kann durch RETALIATE, DODGE, FUSION oder CRIPPLE gekontert werden.**



**SHIELD**  
— RARE SPELL —

**Schütze dich selbst, indem du die Auswirkungen von RAGE, DODGE oder jedem anderen eingehenden Schaden eines COMMON SPELL aufhebst. Niemand nimmt den Schaden. Kann**



**SHIELD**  
— RARE SPELL —

**Schütze dich selbst, indem du die Auswirkungen von RAGE, DODGE oder jedem anderen eingehenden Schaden eines COMMON SPELL aufhebst. Niemand nimmt den Schaden. Kann**





**STUN**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden. Betäube den nächsten Magier, so dass er seinen Zug verliert und 1 Schaden erleidet. Kann nicht**



**SUFFOCATING GRIP**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden.  
Füge einem beliebigen Magier 1 Schaden zu und spiele deinen Zug erneut.**



**THUNDER**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden. Füge allen anderen Magiern 1 Schaden zu. Kann nicht gekontert werden.**



**TORNADO**  
— RARE SPELL —

**Erhalte den eingehenden Schaden, falls vorhanden.  
Mische die Karten auf den Händen aller Magier, einschließlich deiner, und gib jedem 2 Karten. Kann**