



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



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.
Erschrecke 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
gekontrolliert 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