

Czarodziej, zaklinacz

Poziom 0

Czytanie magii	W, S, K: Czysty kryształ lub mineralny prostopadłościan.
Dłoń maga	W, S
Kuglarstwo	W, S
Naprawa	W, S
Odporność	W, S, M: Miniaturowy płaszcz.
Oszołomienie	W, S, M: Kłak wełny, lub podobnej substancji.
Otwarcie/Zamknięcie	W, S, K: Mosiężny klucz.
Promień mrozu	W, S
Przeszkodzenie nieumarłemu	W, S
Raca	W
Światło	W, M: Robaczek świętojański lub kawałek fosforyzującego mchu.
Tajemny znak	W, S
Tańczące światła	W, S
Widmowy odgłos	W, S, M: Kłak wełny lub mała grudka wosku.
Wykrycie magii	W, S
Wykrycie trucizny	W, S

Poziom 1

Alarm	W, S, K: Dzwoneczek i kawałek bardzo cienkiego srebrnego drutu.
Brzuchomówstwo	W, K: Pergamin zrolowany na kształt stożka.
Deszcz kolorów	W, S, M: Trzy szczypty piasku lub proszku w kolorze R , Y , B .
Dryfujący dysk Tensera	W, S, M: Kropla rtęci.
Hipnoza	W, S
Identyfikacja	W, S, M: Perła warta co najmniej 100sz, pokruszona i zmieszana z winem i sowim piórem; napar ten musi być wypity przed rzucającym czarą.
Magiczna aura Nystula	W, S, K: Mały skrawek jedwabiu który musi być rozpostarty nad przedmiotem mającym otrzymać aurę.
Magiczna broń	W, S,
Magiczny pocisk	W, S
Niemy obraz	W, S, K: Kłak wełny.
Niewidoczny służący	W, S, M: Kawałek sznurka i drewna.
Niewykrywalna aura Nystula	W, S, K: Jak w Magicznej aurze Nystula.
Ochrona przed chaosem/dobrem/prawem/złem	W, S, M: Sproszkowane srebro, którym prószyć krąg o średnicy = 1m wokół chronionego podmiotu.
Oziębły dotyk	W, S
Ożywienie liny	W, S
Pajęczka wspinaczka	W, S, K: Kropla smoly i mały pajak które muszą być zjedzone.
Płonące dłonie	W, S
Pomniejszenie	W, S, M: Szczypta sproszkowanego żelaza.
Powiększenie	W, S, M: j.w.
Powodowanie strachu	W, S
Prawdziwe uderzenie	W, K: Mała drewniana replika łuczniczej tarczy.
Promień osłabienia	W, S
Rozumienie języków	W, S, M: Szczypta sadzy i kilka ziarenek soli.
Skok	W, S, M: Tylne nogi pasikonika, łamana w momencie rzucania czarą.
Spadanie jak piórko	W
Szybki odwrót	W, S
Tarcza	W, S
Tłuszcz	W, S, M: Kawałek wieprzowej skórki lub masła.
Uśpienie	W, S, M: Szczypta czystego piasku, płatki róż lub żywy świerszcz.
Wezwanie potwora I	W, S, K: Mała torebka i świeca.
Wiadomość	W, S, K: Krótki kawałek miedzianego drutu.
Wierzchowiec	W, S, M: Odrobina końskiego włosia.
Wstrząsający chwyt	W, S
Wstrzymanie portalu	W
Wykrycie nieumarłego	W, S, M: Odrobina ziemi z grobu.
Wykrycie sekretnych drzwi	W, S
Wymazywanie	W, S
Wytrzymałość żywiołowa	W, S
Zaciemniająca mgła	W, S
Zauroczenie osoby	W, S
Zbroja maga	W, S, K: Kawałek zakonserwowanej skóry.
Zmiana siebie	W, S

Poziom 2

Bycza siła	W, S, M: Odrobina byczej sierści lub gnoju.
Chmura mgły	W, S
Ciemność	W, M: Odrobina sierści nietoperza, kropla smoły, lub bryłka węgla.
Dostrzeganie niewidzialnego	W, S, M: Szczypta talku i odrobina sproszkowanego srebra.
Dotyk ghoula	W, S, M: Kawałek ubrania ghoula lub ziemi z jego legowiska.
Hipnotyczny wzór	(W), S, M: Święte kadzidło lub fosforyzujący kryształowy pręt.
Kocia gracia	W, S, M: Odrobin kociej sierści.
Kołatka	W
Kwasowa strzała Melfa	W, S, M, K M: Sproszkowany liść rabarbaru, oraz żołądek żmii. K: Strzałka.
Lewitacja	W, S, K: Mała skórzana pętla lub kawałek złotego drutu zgiętego w kształt miseczki z długim uchwytem na końcu.
Lustrzany obraz	W, S
Magiczne usta	W, S, M: Kawałek plastra miodu i pył nefrytowy o wartości => 10 sz.
Mniejszy obraz	W, S, K: Klak wełny.
Nieustający płomień	W, S, M: Rubinowy proszek o wartości => 50 sz prószony na cel.
Niewidzialność	W, S, M
Ochrona przed strzałami	W, S, K: Kawałek skorupy żółwia morskiego lub błotnego.
Odporność żywiołowa	W, S,
Ohydny śmiech Tashy	W, S, M: Małutkie ciastka z owocami które rzuca się w podmiot i piórko do machania w powietrzu.
Pirotechnika	W, S, M: Jedno źródło ognia które zostanie zagaszone, chyba że krawędź > 6m.
Płonąca kula	W, S, M: Odrobina sadła, szczypta siarki i pył ze sproszkowanego żelaza.
Przekształcenie siebie	W, S
Pułapka Leomunda	W, S, M: Markazyt przyłożony do chronionego przedmiotu. Specjalny pył prószony na przedmiot o cenie => 50sz.
Roztrzaskanie	W, S, M: odłamek miki.
Sieć	W, S, M: Odrobina pajęczyny.
Skrzący pył	W, S, M: Zmielona mika.
Szepcący wiatr	W, S
Sztuczka z liną	W, S, M: Sproszkowany ekstrakt z kukurydzy i zapętlony pergamin.
Ślepotą/głuchota	W
Światło dnia	W, S
Tajemny zamek	W, S, M: Złoty pył wart 25sz.
Wezwanie potwora II	W, S, K: Mała torebka i świeca.
Wezwanie roju	W, S, M: Kawałek czerwonej tkaniny.
Widmowa dłoń	W, S
Widzenie w ciemnościach	W, S, M: Szczypta suszonej marchewki lub agat.
Wprowadzenie w błąd	W, S
Wykrycie myśli	W, S, K: Kawałek miedzi.
Wystraszenie	W, S, M: Kawałek kości z nieumarłego szkieletu, zombie, ghoula, ghasa lub mumi.
Wytrzymałość	W, S,
Zaciemnienie przedmiotu	W, S, M: Kawałek skóry kameleona.
Zamazanie	W
Zlokalizowanie przedmiotu	W, S, K: Rozdwojona gałązka.

Poziom 3

Błyskawica	W, S, M: Kawałek futra oraz bursztynowy, kryształowy lub szklany pręt.
Deszcz ze śniegiem	W, S, M: Szczypta pyłu i kilka kropel wody.
Iluzoryczny skrypt	W, S, M: Atrament na bazie ołowiu wart ≥ 50 sz.
Jasnosłyszenie/jasnowidzenie	W, S, K: Mały róg lub szklane oko.
Języki	W, M: Gliniana figurka zikkuratu, którą roztrzaskuje się w momencie rzucania.
Kula niewidzialności	W, S, M: Rzęsa zatopiona w odrobinie gumy arabskiej
Kula ognista	W, S, M: Kulka z odchodów nietoperza i z siarki.
Lot	W, S, K: Lotka dowolnego ptaka.
Magiczny krąg przeciw chaosowi/dobru/prawu/złu	W, S, M: Sproszkowane srebro, którym prószyz krąg o $r=1$ m.
Malutka chatka Leomunda	W, S, M: Kryształowy paciorek który pęka gdy czas trwania się kończy.
Migotanie	W, S
Niewykrywalność	W, S, M: Szczypta diamentowego pyłu warta 50sz.
Ochrona przed żywiołami	W, S,
Oddychanie pod wodą	W, S, M: Krótka trzcina lub słomka.
Ognista strzała	W, S, M: kropla oliwy i mały kawałek krzemienia.
Ostra krawędź	W, S
Podmuchi wiatru	W, S, K: Mały skórzany miech.
Przemieszczenie	W, M: Mały pasek skóry ze złudnej bestii, zwinięty w pętli.
Przyspieszenie	W, S, M: Wióry z korzenia lukrecji.
Rozproszenie magii	W, S
Sekretna strona	W, S, M: Sproszkowane łuski śledzia i esencja z błędnego ognika.
Skurczenie przedmiotu	W, S
Spowolnienie	W, S, M: Kropla melasy.
Spowolniony rozkład	W, S, M: szczypta soli i kawałek miedzi położony na każdym oku.
Stan lotny	S, M: Kawałek gazy i smuga dymu.
Sugestia	W, M: Język węża i albo kropla miodu, albo słodkiego olejku.
Ściana wiatru	W, S, M: Mały wachlarz i egzotyczne pióro.
Śmierząca chmura	W, S, M: Zgniłe jajo i kilka śmierdzących liści kapusty.
Wampiryczny dotyk	W, S
Wezwanie potwora III	W, S, K: Mała torebka i świeca.
Wężowa pieczęć mocy w sepi	W, S, M: Sproszkowany bursztyn o wartości ≥ 500 sz, łuska z dowolnego węża i szczypta zarodników grzyba.
Widmowy rumak	W, S
Większa magiczna broń	W, S, M: Sproszkowany wapń i węgiel.
Większy obraz	W, S, K: Kłak wełny.
Wstrzymanie osoby	W, S, K: Mały kawałek żelaza.
Wybuchowe runy	W, S
Zatrzymanie nieumarłego	W, S, M: Szczypta siarki oraz sproszkowanego czosnku.

Poziom 4

Bezpieczne schronienie Leomunda	W, S, M, K M: Kwadratowy stos kamieni pokruszonego wapna, kilka ziaren piasku, kropel wody + sznurek i kawałek drewna. K: Srebrny drut i mały dzwoneczek.
Burza lodowa	W, S, M: Szczypta pyłu i kilka kropel wody.
Cieniste przywołanie	W, S
Czarne macki Evarda	W, S, M: Kawałek macki gigantycznej ośmiornicy lub kałamarnicy.
Emocja	W, S
Halucynacyjny teren	W, S, M: Kamień, gałązka i fragment zielonej rośliny.
Iluzoryczna ściana	W, S
Kamienna skóra	W, S, K: Granit i pył diamentowy o wartości ≥ 250 sz, którym posypuje się podmiot.
Krzyk	W
Mniejsza kula niewrażliwości	W, S, M: Szklany lub kryształowy paciorek który pęka w chwili zakończenia działania.
Mniejsze tworzenie	W, S, M: Kawałek substancji z której ma być stworzony przedmiot.
Mniejszy geas	W
Obłożenie kłatwą	W, S
Ognista pułapka	W, S, M: 250g złotego proszku (koszt 25sz) rozsypanego na przedmiocie, lub coś należące do celu czaru.
Ognista tarcza	W, S, M: Odrobina fosforu i żywy świetlik, lub odwłoki z martwych owadów.
Polimorfianie kogoś	W, S, M: Pusty kokon.
Polimorfianie siebie	W
Sprężysta kula Otiluka	W, S, M: Półkula czystego kryształu i pasująca do niej półkula gumy arabskiej.
Strach	W, S, M: serce kury albo białe pióro.
Ściana lodu	W, S, M: Mały kawałek kwarcu lub podobnego materiału.
Ściana ognia	W, S, M: Odrobina fosforu.
Tajemne oko	W, S, M: Kawałek futra nietoperza.
Tęczowy wzór	S, M, K M: Kawałek fosforu. K: Kryształowy pryzmat.
Trwała mgła	W, S, M: Szczypta wysuszonego i sproszkowanego grochu zmieszana z zwierzęcym kopytem.
Usprawniacz pamięciowy Rary'ego	W, S, M, K M: Kawałek sznurka i atrament składający się z wydzieliny kałamarnicy z krwią czarnego smoka. K: Tabliczka z kości słoniowej o wartości ≥ 50 sz.
Usunięcie kłatwy	W, S
Wezwanie potwora IV	W, S, K: Mała torebka i świeca.
Widmowy zabójca	W, S
Wróżenie	W, S, M, K M: Oko jastrzębia, orla, roka, kwas azotowy, miedź i cynk. K: Lustro doskonale wykute i wypolerowane ze srebra, o wartości ≥ 1000 sz, o wymiarach 0,5x1,5 m.
Wyczerpanie	W, S
Wykrycie wróżenia	W, S, M: Odłamek lustra oraz miniaturowa miedziana trąbka do słuchania.
Wymiarowa kotwica	W, S
Wymiarowe drzwi	W
Zakażenie	W, S
Zakłopotanie	W, S, M: trzy łupiny od orzecha.
Zauroczenie potwora	W, S
Zlokalizowanie stworzenia	W, S, M: Odrobina sierści krwistego ogara.
Zwiększona niewidzialność	W, S

Poziom 5

Ciągłość	W, S, KPD
Cieniste wywołanie	W, S
Dominacja nad osobą	W, S
Falszywy obraz	W, S, M: Droбно zmielony nefryt o wartości ≥ 250 sz, którym prószyć obszar rzucania.
Kontakt z innym planem	W
Koszmar	W, S
Kształtowanie kamienia	W, S, M: Miękka glina z grubsza uformowana w pożądaną formę z kamienia i przyłożona do niego w chwili wypowiedzania zaklęcia.
Magiczny słoć	W, S, K: Klejnot lub kryształ o wartości ≥ 100 sz.
Miraż	W, S
Mniejsze planarne wiązanie	W, S
Nieustający obraz	W, S, K: Odrobina wełny (nie przedzdy) i kilka ziarenek piasku.
Odesłanie	W, S, K: Przedmiot którego stworzenie nie znosi.
Oslabienie umysłu	W, S, M: Garść gliny, kryształu, szkła lub kulek z minerałów.
Ożywienie umarłego	W, S, M: Czarny onyksowy kamień o wartości ≥ 50 sz umieszczany w ustach lub oczodołach.
Posłanie	W, S, M: Kawałek cienkiego miedzianego drutu.
Pozór	W, S
Przejście w ścianie	W, S, M: Szczypta nasion sezamu.
Rozdzielająca dłoń Bigby'ego	W, S, K: Miękka rękawica.
Sekretny kufer Leomunda	W, S, K: Kufer i jego replika.
Sen	W, S
Stożek zimna	W, S, M: Malutki szklany lub kryształowy stożek.
Ściana kamienia	W, S, M: Mały odłamek granitu.
Ściana mocy	W, S, M: Szczypta proszku z czystego klejnotu.
Ściana z żelaza	W, S, M: Żelazna blaszka i 0,5 kg złotego pyłu o wartości 50sz.
Telekineza	W, S
Telepatyczna wieź Rary'ego	W, S, M: Kawałek skorupki jajka dwóch różnych gatunków stworzeń.
Teleportacja	W
Transmutacja błota w skałę	W, S, M: Piasek, wapno i woda.
Transmutacja skały w błoto	W, S, M: Glina i woda.
Wezwanie potwora V	W, S, K: Mała torebka i świeca.
Wierny ogar Mordenkain'ena	W, S, M: Mały srebrny gwizdek, kawałek kości i nić.
Większe cieniste przywołanie	W, S
Większe tworzenie	W, S, M: Kawałek substancji z której ma być stworzony przedmiot.
Wstrzymanie potwora	W, S, M: Pręt lub kawałek twardego metalu wielkości monety.
Wścibskie oczy	W, S, M: Garść kryształowych kulek.
Wytwarzanie	W, S, M: początkowy materiał.
Wzrastanie zwierzęcia	W, S
Zabójcza chmura	W, S
Zamglenie umysłu	W, S

Poziom 6

Analiza dweomeru	W, S, K: Mała soczewka z rubinu lub szafiru osadzona w złotej oprawie. Klejnot musi być o wartości ≥ 1500 sz.
Ciało w kamień	W, S, M: Wapno, ziemia i woda.
Ciągły obraz	W, S, K: Odrobina wełny, ale nie przędzy, i odrobina sproszkowanego nefrytu wartego 100sz.
Cień	W, S
Dezintegracja	W, S, M: Magnetyt i szczypta pyłu.
Elaborat Mordekain`ena	W, S
Ewentualność	W, S, M, K M: Te które są potrzebne do normalnych zaklęć i rteć, rzeza ogrzeżo maga, kirina lub podobnego władającego magią stworzenia. K: Twój posążek z kości słoniowej i udekorowany klejnotami o wartości ≥ 1500 sz.
Geas/Poszukiwanie	W
Kamień w ciało	W, S, M: Szczypta ziemi i kropla krwi.
Kąśliwy wzrok	W, S
Kontrolowanie pogody	W, S
Kontrolowanie wody	W, S, M: Kropla wody (podniesienie), lub szczypta pyłu (obniżenie poziomu).
Krąg śmierci	W, S, M: Proszek z czarnej perły o wartości ≥ 500 sz.
Kula niewrażliwości	W, S, M: Szklany lub kryształowy paciorek który pęka w chwili zakończenia działania.
Kwaśna mgła	W, S, M: Szczypta wysuszonego sproszkowanego grochu połączona ze zmielonym zwierzęcym kopytem.
Łańcuch błyskawic	W, S, K: Kawałek futra, odłamek bursztynu, szkła lub kryształowego pręta oraz srebrna szpilka na poziom rzucającego.
Masowe przyspieszenie	W, S, M: Wióry z korzenia lukrecji.
Masowa sugestia	W, M: Język węża i albo kropla miodu, albo słodkiego olejku.
Mocarna dłoń Bigby`ego	W, S, K: twarda rękawica z skóry lub grubej tkaniny.
Oslony i zabezpieczenia	W, S, M, K M: Płonące kadzidło, mała miarka siarki i oliwy, związany sznurek, niewielka ilość krwi brunatnego kolosa. K: Mały srebrny pręt.
Planarne wiązanie	W, S
Pole antymagii	W, S, M: Szczypta sproszkowanego żelaza lub jego opiłki.
Poruszenie ziemi	W, S, M: Mieszanina różnych rodzajów gleb w małej torebce i żelazne ostrze.
Prawdziwe widzenie	W, S, M: Maść do oczu warta 250sz, wykonana z sproszkowanych grzybów, szafranu i tłuszczu.
Transformacja Tensera	W, S, M: Elixir byczej siły który wypijasz.
Wezwanie potwora VI	W, S, K: Mała torebka i świeca.
Wiedza o legendach	W, S, M, K M: Kadzidło o wartości ≥ 250 sz. K: Cztery kawałki kości słoniowej, każdy wart 50sz, uformowane w prostokąt.
Większa cieniste wywołanie	W, S
Większe rozproszenie	W, S
Wstręt	W, S, K: Para małych żelaznych sztabek, przyczepionych do 2 statuetek psów; białej i czarnej.
Wyświetlony obraz	W, S, M: Mała replika ciebie - lalka.
Zamrażająca kula Otiluka	W, S, K: Cienka kryształowa kwadratowa płytka o boku 2,5cm, lub mały ceramiczny stożek lub graniastosłup, lub mała kryształowa kula.
Zaprogramowany obraz	W, S, K: Kłak wełny i nefrytowy pył wart 25sz.
Zasłona	W, S
Zmylenie kierunku	S

Poziom 7

Bezblędna teleportacja	W
Chód cienia	W, S
Chwytająca dłoń Bigby`ego	W, S, K: Skórzana rękawica.
Eteryczny spacer	W, S
Fazowe drzwi	W
Klatka mocy	W, S, M: W czasie przygotowywania: sproszkowany rubin o wartości ≥ 1500 sz.
Kontrolowanie nieumarłego	W, S, M: Odłamek kości i kawałek surowego mięsa.
Kula ognista z opóźnionym zapłonem	W, S, M: Kulka z odchodów nietoperza i z siarki.
Masowa niewidzialność	W, S, M: Rzęsa zatopiona w odrobinie gumy arabskiej.
Miecz Mordekain`a	W, S, K: Miniaturowy platynowy miecz z rękojeścią i jelcem wykonanym z cynku i miedzi. Skonstruowanie kosztuje 250sz.
Natychmiastowe przyzwanie Drawmij`a	W, S, M: Szafir o wartości ≥ 1000 sz.
Obłąd	W, S
Odseparowanie	W, S, M: Rzęsa bazyliuszka, guma arabska i kieliszek bielonego wapna.
Odwroćcie grawitacji	W, S, M M: Magnetyt i opiłki żelaza.
Ograniczone życzenie	W, S, KPD
Palec śmierci	W, S
Pryzmatyczny deszcz	W, S
Simulacrum	W, S, M, KPD M: Kukła ze śniegu lub lodu na którą rzucany jest czar i kawałek stworzenia które ma być skopiuwane. Kawałek musi być umieszczony w kukle. Sproszkowany rubin o wartości ≥ 100 sz.
Słowo mocy: Oszołomienie	W
Statua	W, S, M: Wapń, piasek i kropla wody zmieszane z żelaznym przedmiotem.
Wezwanie potwora VII	W, S, K: Mała torebka i świeca.
Większe wróżenie	W, S
Wizja	W, S, M, KPD M: : Kadzidło o wartości ≥ 250 sz. KPD: 100 PD.
Wspaniała posiadłość Mordekain`a	W, S, K: Miniaturowy portal wyrzeźbiony w kości słoniowej, kawałek wypolerowanego marmuru i mała srebrna łyżeczka.
Wygnanie	W, S, K: Przedmiot którego wyganiana istota nie lubi.
Zamiana planów	W, S, K: Małe metalowe rozdwojone berło, którego typ i rozmiar określa cel podróży.
Zawrócenie czaru	W, S, M M: Małe srebrne lustro.
Zniknięcie	W

Poziom 8	
Antypatia	W, S, M: Grudka alunu przesiąknięta octem.
Ekran	W, S
Eteryczność	W, S
Klon	W, S, M, K M: Kawalek ciała i materiały laboratoryjne wart 100sz. K: Specjalny sprzęt laboratoryjny wart 500sz.
Labirynt	W, S
Masowy urok	W
Nieodparty taniec Otto	W
Ochrona przed czarami	W, S, M, K M: Diament o wartości ≥ 500 sz zmiądzony i rozprószony wokół podmiotów. K: Jeden diament wart 100sz na każde stworzenie.
Ohydne usychanie	W, S, M M: Kawalek gąbki.
Pochwycenie duszy	W, S, M, K M: Przed rzuceniem należy przygotować klejnot o wartości ≥ 1000 sz na każdą KW chwytanego stworzenia. K: tylko w przypadku wersji uruchomieniowej: Przedmiot który podmiot ma dotknąć.
Polimorfowanie dowolnego obiektu	W, S, M: Rteć, guma arabska i dym.
Pryzmatyczna ściana	W, S
Słoneczny wybuch	W, S, M: Kawalek słonecznego kamienia i nieosłonięty płomień.
Słowo mocy: Ślepnij	W
Symbol	W, S, M lub W, S, M M: Niewielka ilość rtęci i fosforu. M: Rteć i fosfor + sproszkowany diament oraz opał których łączna wartość jest ≥ 5000 sz.
Sympatia	W, S, M: Pokruszone perły wart ≥ 1500 sz i kropla miodu.
Telekinetyczna kula Otiluk`a	W, S, M: Półkula czystego kryształu, pasująca do niej półkula gumy arabskiej i para małych sztabek magnezu.
Wezwanie potwora VIII	W, S, K: Mała torebka i świeca.
Większe planarne wiązanie	W, S
Wykrycie położenia	W, S,
Zaciśnięta dłoń Bigby`ego	W, S, K: Skórzana rękawica i mały przyrząd, podobny do mosiężnego kastetu, składający się z 4 obręczy połączonych w lekko zakrzywioną linię, który musi zostać wsunięty na cztery palce podstawowej ręki czarującego. Musi być wykonane z miedzi i cynku.
Zapalająca chmura	W, S
Znieczulenie umysłu	W, S
Związanie	W, S, M: Inicjatywa własna. W przypadku własnej wersji: 500sz i opale o wartości ≥ 500 sz na każdą KW podmiotu, jego rysunku na papierze welinowym, lub wyrzeźbionej statuetki.
Żądanie	W, S, M: Kawalek cienkiego miedzianego drutu i kawalek podmiotu.
Żelazne ciało	W, S, M: Mały kawalek żelaza, który był kiedyś golemem, zbroją herosa, lub machiną wojenna.
Poziom 9	
Azyl	W, S, M: Specjalnie przygotowany przedmiot do którego konstrukcji użyto klejnotów o wartości ≥ 1500 sz.
Brama	W, S
Dominacja nad potworem	W, S
Miążdżąca dłoń Bigby`ego	W, S, M, K M: Skorupka jajka. K: Rękawica z wężowej skóry.
Projekcja astralna	W, S, M: Hiacynt o wartości ≥ 1000 sz oraz na każdą osobę sztabka srebra warta 5sz.
Pryzmatyczna kula	W
Przezorność	W, S, M: Pióro kolibra.
Rozłączenie Mordekain`a	W
Rój meteorytów	W, S
Słowo mocy: Giń	W
Teleportujący krąg	W, M: Bursztynowy pył do pokrycia obszaru kręgu wart 1000sz.
Tymczasowy zastój	W, S, M: Sproszkowana mieszanka diamentów, szmaragdów, rubinów i szafirów o łącznej wartości ≥ 5000 sz.
Uwięzienie	W, S
Uwięzienie duszy	W, S, K: Czarny szafir o wartości ≥ 1000 sz na każdą KW podmiotu
Wezwanie potwora IX	W, S, K: Mała torebka i świeca.
Wolność	W, S
Wycie bashee	W
Wyssanie energii	W, S
Zatrzymanie czasu	W
Zjawisko	W, S
Zmiana kształtu	W, S, K: Nefrytowy diadem o wartości ≥ 1500 sz zakładany w momencie rzucania.
Życzenie	W, KPD