

AIR Spreukenboek

Inleiding:

Dit document bevat de spreuken die beschikbaar zijn om te gebruiken in LARP event Adventures in Runelands. Alle benodigde incantaties, cooldowns en mana kosten staan erbij evenals het niveau van de spreuken en hoeveel XP deze zouden kosten.

Voor meer informatie over het regelsysteem zijn er apart document beschikbaar. Het is verdeeld in vier delen, het spreukenboek, het crafting systeem, de classes & skills en de basisregels. Dit is het spreukenboek, de andere regelboeken zijn ook te vinden op de website

Inhoud:

Inleiding:	1
Magie in de Runelands	2
Cantrips	3
Natuurmagie	4
Zielenmagie	6
Bloedmagie	9
Shaduwmagie	12
Bardenmagie	15
Genezingsmagie	18
Rune magie	21
Goden magie	22

Magie in de Runelands

Als je een character gaat spelen dat het vermogen heeft om spreuken te casten, zijn er een paar dingen die je moet weten.

Scrolls

Er zijn 6 verschillende hoofdstromingen van magie, elk met eigen spreuken en mana. Elke spreuk moet je los aankopen door de hoeveelheid XP ervoor te betalen. De niveau 1 en 2 spreuken kan je gewoon aankopen, maar de niveau 3 spreuken kan je alleen leren als je daarvoor de benodigde scroll hebt. Deze scrolls kan je tijdens het spel vinden en zijn dus best waardevol. Als je een scroll vind voor een niveau 1 of 2 spreuk kan je deze gebruiken om die specifieke spreuk te leren en dan hoef je maar 50% van de XP kosten te betalen voor die spreuk. Het gebruiken van een scroll vereist nog wel speciale kennis er over en je hebt eerst de skill 'scribe' nodig voordat je scrolls mag inleveren. Wanneer je deze scrolls in het spel gevonden hebt moet je hem vertalen zodat je de incantatie leert. Na het vertalen lever je hem in bij de HQ en betaal je de hoeveelheid XP en dan wordt de spreuk op je character sheet gezet. Vanaf dit punt kan je dan de spreuk gebruiken. Voor de speciale goden en rune magie zijn er geen scrolls te vinden.

Mana

Elke spreuk kost mana of heeft een tijdsrestrictie, de precieze hoeveelheid en soort staat bij de spreuk zelf. Elke magiër begint met 3 innerlijke mana per magie soort die is aangekocht en je hebt de mogelijkheid om dit aantal te verhogen door de skill "extra mana" aan te kopen. Dit is aparte mana per verschillende magie stroming. Bloedmagie gebruikt bloed/HP als mana, je kan dus extra hp aankopen als je meer mana wilt. De rest van de magie maakt allemaal gebruik van mana.

Incantaties en runen

Elke spreuk maakt gebruik van een incantatie, alleen barden hebben een incantatie tijd door middel van muziek maken. Wanneer je een spreuk gebruikt moet je de juiste incantatie uitspreken die bij de specifieke spreuk hoort. Mocht je de incantatie verkeerd uitspreken kan dit consequenties hebben. Elke spreuk heeft ook een rune. Runenmagie gebruikt als enige magie soort een runencirkel in plaats van een incantatie. Je gebruikt dan nog wel steeds dezelfde mana voor de spreuk, alleen de incantatie wordt hiermee vervangen met een runeteken. Elke spreuk heeft zijn eigen unieke rune teken en die moet je dan in een cirkel teken zodat je hem kan gebruiken. Denk eraan dat je een spellfocus nodig hebt om te casten.

Duraties en calls

Bij elke spreuk staat een duratie en een call. De duratie geeft aan hoe lang een spreuk zijn effect werkt. Als er een '-' staat bij de duratie, heeft de spreuk geen verlengde werking. De bijbehorende call geeft aan welke call je moet gebruiken na de incantatie om anderen te laten weten wat er gebeurt en wat ze moeten uitspelen. Naast elk niveau spreuken wordt er een cooldown gegeven. De cooldown tijd geeft aan hoelang je moet wachten totdat je de

spreuk nogmaals kan gebruiken.

Cantrips

Niveau 0 - cooldown time: (2 min)

Focus blast

<i>Duration:</i> -	<i>bijbehorende call:</i> (strike)
Deze spreuk creëert een drukgolf van magische energie die iemand naar achter duwt. Bij het gebruiken van deze spreuk gebruik je na de incantatie de call 'strike'. En deze spreuk werkt maar op één persoon.	
<u>Incantatie:</u> <i>Yalakzol</i>	Manakosten: 0

Magic missile

<i>Duration:</i> -	<i>bijbehorende call:</i> (1 direct magic)
Deze spreuk maakt een scherpe punt van magische kracht en deze stuur je recht op je doel af. Bij het gebruiken van deze spreuk gebruik je na de incantatie de call '1 direct magic'. Deze spreuk gaat niet door harnas heen en zal dus het pantser raken als het doelwit dat draagt.	
<u>Incantatie:</u> <i>Izonarr</i>	Manakosten: 0

Stop bleeding

<i>Duration:</i> (30 min)	<i>bijbehorende call:</i> (stabilise 30 min)
Deze spreuk zorgt voor druk op de wonden van iemand die dood aan het bloeden is. Bij het gebruiken van deze spreuk gebruik je na de incantatie de call 'stabilise, 30 min'. Deze werkt dan voor 30 minuten en verlengt dus iemand zijn doodbloed tijd. Als de spreuk is uitgewerkt begint de persoon weer met doodbloeden.	
<u>Incantatie:</u> <i>Vhultsir</i>	Manakosten: 0

Natuurmagie

Niveau 1 - cooldown time: (15 sec) – 15 xp

Barkskin

Duration: (30 min)

bijbehorende call: -

Deze spreuk creëert een tijdelijk dikkere huid die iemand plus 1 pantserpunt geeft en blijft een half uur, dit telt niet bij elkaar op als je de spreuk nog een keer gebruikt. Als je een schade zou krijgen tel je eerst de pantser punt weg die je met deze spreuk krijgt en dan is het effect van deze spreuk ook klaar.

Incantatie: *Knurl Thorv*

Manakosten: 2

Ensnare

Duration: (3 min)

bijbehorende call: (Ensnare)

Deze spreuk zorg ervoor dat er wortels uit de grond komen en het doelwit bij de benen vast zet en niet verder kan lopen voor 3 minuten lang. gebruik de call 'ensnare' na de incantatie. Iemand kan de duur wel verkorten naar 1 minuut vastzitten door met een scherp voorwerp zichzelf los te snijden van de wortels als hij hier een volle minuut mee bezig is dan.

Incantatie: *Estver Knurldrâthn*

Manakosten: 1

Thorn shot

Duration: -

bijbehorende call: (1 direct magic trough)

Deze spreuk schiet een doorn af die het pantser doorboord en doet 1 schade op een doelwit, gebruik de call "1 direct magic trough" na de incantatie.

Incantatie: *Ach barzûlegûr*

Manakosten: 1

Niveau 2 - cooldown time: (5 min) – 25 xp

Bear's strength

Duration: (15 min)

bijbehorende call: (strike)

Deze spreuk zorgt ervoor dat iemand voor 15 minuten lang een stuk sterker wordt en maximaal drie keer strike kan slaan met zijn wapen in deze tijd. Gebruik de call 'strike' wanneer je strike wilt slaan met je wapen.

Incantatie: *Nahro Dom Beor*

Manakosten: 2

Mend

Duration: -

bijbehorende call: (mend)

Deze spreuk repareert een harnas, schild, wapen of voorwerp die stuk is volledig. Dit geldt per wapen of schild en iemand zijn volledige harnas. Je kan hiermee een magische voorwerp fysiek ook repareren. Alleen de magie van dat voorwerp kan je niet goed herstellen, daarvoor moet iets anders dan nog gedaan worden.

Incantatie: *Ingeitum Korda Irânû*

Manakosten: 3

Shatter*Duration:* -*bijbehorende call:* (shatter)

Deze spreuk vernietigt het voorwerp waar je het op gebruikt, roep de call "shatter" na de incantatie. Je kan dit alleen op voorwerpen gebruiken en geen personen! Hiermee kan je dus bijvoorbeeld iemand zijn schild, wapen of harnas mee vernietigen. Het kan ook werken op sommige magische voorwerpen, maar haal hier dan wel een SL voor bij om te zien wat er gebeurt.

Incantatie: *Hrestvog Wharn Knurl*

Manakosten: 3

Niveau 3 - cooldown time: (15 min) – 35 xp**Burning poison***Duration:* (10 min)*bijbehorende call:* (1 poison through)

Deze spreuk zorgt ervoor dat het doelwit verwond wordt en een brandend gif binnen krijgt. Elke minuut krijgt het slachtoffer een schade door de poison, totdat het effect genezen is of er 10 minuten voorbij zijn gegaan. Gebruik de call '1 poison through' na de incantatie.

Incantatie: *Nahro Barzûl Jok Val Edaris Menknurlan*

Manakosten: 4

Nature's wrath*Duration:* -*bijbehorende call:* (5 direct magic through)

Deze spreuk schiet bliksem en zorgt ervoor dat het doelwit 5 schade krijgt op een locatie. Gebruik de call '5 direct magic through' na de incantatie.

Incantatie: *Akn Nahro Dom Jurgen, Yol Mensagh*

Manakosten: 4

Tree transport*Duration:* -*bijbehorende call:* -

Deze spreuk zorgt ervoor dat er een poort opent in een boom, groot genoeg om doorheen te lopen. Dit portaal lijdt naar een andere boom die de magiër eerder heeft aangeraakt die binnen 500 meter van de magiër staat. Als je deze spreuk gebruikt, steek dan je hand in de lucht en loop naar je bestemmingsboom. Vergeet niet je hand weer naar beneden te doen. Je kan één persoon meenemen door die persoon aan de hand mee te nemen.

Incantatie: *Meitder Az Sesti Drâth Il Az Beor*

Manakosten: 6

Zielenmagie

Niveau 1 - cooldown time: (15 sec) – 15 xp

Confuse

<i>Duration: (3 min)</i>	<i>bijbehorende call: (Confuse)</i>
Deze spreuk zorgt ervoor dat het doelwit het 'confuse' effect op zich krijgt en voor 3 minuten lang in de war blijft. Gebruik de call "confuse" na de incantatie.	
<u>Incantatie:</u> <i>Aungwey loerchik</i>	Manakosten: 1

Speak with dead

<i>Duration: (3 vragen)</i>	<i>bijbehorende call: -</i>
Met deze spreuk kan een zielenmagiër met het lichaam van een overleden persoon praten. Het lijkt dat je ondervraagt, moet een hoofd met hersens hebben. Tijdens het gesprek kan je maximaal 3 vragen stellen voordat de spreuk eindigt.	
<u>Incantatie:</u> <i>Renthisj huena throdenilt</i>	Manakosten: 2

Fearfull illusion

<i>Spell time: -</i>	<i>bijbehorende call: (Fear)</i>
Deze spreuk zorgt ervoor dat het doelwit een illusie van angstaanjagend wezen ziet. Gebruik na de incantatie de call 'fear'. De persoon waarop dit gebruikt wordt, wilt niets liever dan weg komen van de bron en zal vluchten van angst. Het effect stop op het moment dat je 20-25 meter van de bron gevluht bent of (subdue) schade krijgt.	
<u>Incantatie:</u> <i>Sepa nar</i>	Manakosten: 2

Niveau 2 - cooldown time: (5 min) – 25 xp

Create minor undead

<i>Duration: 30 min</i>	<i>bijbehorende call: (raise minor undead)</i>
Met deze spreuk kan een ziele magiër voor een korte periode een lijk voor hem laten vechten. Dit lijk volgt alle bevelen van de magiër precies op. Het lijk kan zelf niet spreken en beweegt zich iets slomer voort. Hij krijgt dan de basis 3 HP en kan dan alleen met basis wapens vechten. Na 30 min of wanneer het lijk op 0 HP komt wordt de spreuk verbroken.	
<u>Incantatie:</u> <i>Lasau waphir malrunwa</i>	Manakosten: 3

Destroy undead

<i>Duration:</i> -	<i>bijbehorende call:</i> (5 direct magic undead)
Deze spreuk doet 5 schade aan een ondode. Gebruik hierbij de call '5 direct magic undead'.	
<u>Incantatie:</u> Spical ekess yuidm	Manakosten: 3

Sleep

<i>Duration:</i> (3 min)	<i>bijbehorende call:</i> (Sleep)
Deze spreuk zorgt ervoor dat het doelwit in slaap valt voor 3 minuten. Alleen als hij (subdue) schade krijgt of magisch gewekt wordt, wordt het doelwit wakker. Gebruik na de incantatie de call 'sleep'.	
<u>Incantatie:</u> Vdri nurti ekess rocen	Manakosten: 2

Niveau 3 - cooldown time: (15 min) – 35 xp**Mass fear**

<i>Duration:</i> -	<i>bijbehorende call:</i> (Mass fear)
Deze spreuk zorgt ervoor dat iedereen die de call kan horen het effect "fear" krijgt. Gebruik na de incantatie de call 'mass fear'. De personen waarop dit gebruikt wordt, willen niets liever dan weg komen van de bron en zullen vluchten van angst. Het effect stop op het moment dat je als slachtoffer 20-25 meter van de bron gevluht bent of (subdue) schade krijgt.	
<u>Incantatie:</u> denthanus l'gra rygat sia tawura ui authot tenpiswo	Manakosten: 6

Create undead

<i>Duration:</i> (24 uur)	<i>bijbehorende call:</i> (Create undead)
Met deze spreuk brengt een zielenmagiër een lijk tot 'leven'. Dit lijk is pas een lijk als zijn ziel zijn lichaam heeft verlaten en dus niet nog aan het doodbloeden is. Een ondode heeft dezelfde skills en hitpoints die de persoon in kwestie had, maar verliest zijn vermogen om magie te gebruiken en kan niets nieuws leren. De ondode blijft 24 uur 'leven'. De spreuk moet dan nogmaals worden gebruikt iedere dag om de ondode overeind te houden. Een ondode kan niet worden genezen, maar regeneert langzaam met één HP per half uur. Alleen de maker van de ondode stuurt de ondode.	
<u>Incantatie:</u> sia sepa oplin ihk nomeno chikohk di whedabra ui marfedelom arcaniss	Manakosten: 5

Clear mind

<i>Duration: (15 min)</i>	<i>bijbehorende call: (No effect)</i>
Deze spreuk biedt één persoon voor de komende 15 minuten complete immuniteit voor geest beïnvloedende spreuken. Geest beïnvloedende spreuken zijn inclusief 'confuse', 'rage', 'terror', 'fear', 'forget' en 'sleep'. Wanneer je wordt geraakt door een van deze spreuken, gebruik je de call 'no effect', de spreuk blijft actief ook na geraakt te zijn.	
<u>Incantatie</u> : <i>xilos di marfedelom ro nautkynir malrunwai</i>	Manakosten: 4

Bloedmagie

Niveau 1 - cooldown time: (15 sec) – 15 xp

Confuse

Duration: 3 min

bijbehorende call: (Confuse)

Deze spreuk zorgt ervoor dat het doelwit het 'confuse' effect op zich krijgt en voor 3 minuten lang in de war blijft. Gebruik de call "confuse" na de incantatie.

Incantatie: *shishin rhyisj*

Kosten: 1 HP

Burning veins

Duration: (15 sec)

bijbehorende call: (Pain)

Deze spreuk geeft het gevoel aan het slachtoffer dat zijn aderen in brand staan en dit blijft voor 15 seconden doorgaan. Gebruik de call 'pain' na de incantatie.

Incantatie: *drilgir loerchik scivarn*

Kosten: 1 HP

Blood transfer

Duration: -

bijbehorende call: (Heal 1 hp)

De caster schenkt eigen bloed om een ander te genezen met 1 hitpoint. Gebruik de call 'heal 1 hp' na de incantatie.

Incantatie: *si mi iejir hewa*

Kosten: 1 HP

Niveau 2 - cooldown time: (5 min) – 25 xp

Blood arrow

Duration: -

bijbehorende call: (2 direct magic through)

Met deze spreuk haalt een bloedmagier bloed uit zijn/haar lichaam en schiet het naar een doelwit toe. Het bloed doet 2 hp schade. Gebruik de call '2 direct magic through' na de incantatie.

Incantatie: *levnim ezouke*

Kosten: 1 HP

Boiling rage*Duration: (3 min)**bijbehorende call: (Rage)*

Deze spreuk zorgt ervoor dat één persoon heel erg zin krijgt om te vechten en gebruik dan de call "rage". Deze call zorgt dat je voor 3 minuten lang ontzettend boos wordt op elk levend wezen die je ziet en die zal aanvallen. De persoon krijgt +2HP voor de duur van de rage en bent immuun voor fear effecten. (niet terror)

Als je HP tijdens de rage op 0 komt dan kun je nog wel met moeite jezelf wegslepen en praten (normaal buiten bewustzijn) maar je doodbloed tijd gaat dan al wel in.

Incantatie: *iejir drilg korinth!*

Kosten: 3 HP

Blood drain*Duration: -**bijbehorende call: (drain)*

Met deze spreuk trekt een bloedmagiër bloed uit het doelwit om zijn eigen hitpoints bij te vullen. Een bloedmagiër moet eerst een wond maken in zijn slachtoffer om daarna zijn hand op de wond te leggen voor 15 seconden. Tijdens deze 15 seconden, herhaal je de incantatie en zodra de 15 seconden om zijn, gebruik je de call 'drain' en krijg je 1 hitpoint. Deze spreuk kan niet worden gebruikt op een lijk.

Incantatie: *kothar tobor virlym!*

Kosten: 0 HP

Niveau 3 - cooldown time: (15 min) – 35 xp**Paralyse***Duration: (3 min)**bijbehorende call: (Paralyse)*

Met deze spreuk laat de bloed magiër de spieren van het doelwit verkrampen. Hierdoor kan het doelwit niet meer bewegen voor 3 minuten. Gebruik de call 'paralyse' na incantatie.

Incantati:e *whedab arcaniss iejir chikohk pok mamiss*

Kosten: 3 HP

Blood puppet*Duration: (3 min)**bijbehorende call: (Control)*

Met deze spreuk kan de bloed magiër het bloed in het lichaam van een doelwit besturen. De magiër kan het doelwit simpele taken laten doen. Het doelwit is bewust van alles dat gebeurt maar kan niets doen om het tegen te houden. Deze spreuk duurt 3 minuten en gedurende de hele spreuk moet je binnen 5 meter van het doelwit blijven, anders stopt de spreuk. Gebruik de call 'control' na de incantatie.

Incantatie: *Ricin loex persvek thurkear demak ve*

Kosten: 4 HP

Iron blood*Duration:* (15 min)*bijbehorende call:* -

Deze spreuk zorgt ervoor dat het bloed van één persoon een soort tijdelijk pantser wordt dat bloedende wonden tegen gaat. De spreuk geeft iemand 6 extra pantserpunten en blijft een gevecht lang. Dit telt niet bij elkaar op als je de spreuk nog een keer gebruikt.

Incantatie: *Sjach kothar iejir bahlok loexvi ezouke!*

Kosten: 3 HP

Shaduwmagie

Niveau 1 - cooldown time: (15 sec) – 15 xp

Deafen

<i>Duration:</i> (3 min)	<i>bijbehorende call:</i> (Deaf)
Met deze spreuk wordt het doelwit doof voor 3 minuten. Het doelwit kan niets horen terwijl deze onder invloed van de spreuk is. Gebruik de call 'deaf' na de incantatie.	
<u>Incantatie:</u> <i>Jain'i Grech</i>	Manakosten: 1

Blink

<i>Duration:</i> (15 min)	<i>bijbehorende call:</i> (No effect)
De magiër lijkt een seconde te verdwijnen, waarna hij weer op precies dezelfde plaats verschijnt. Maximaal een kwartier van tevoren cast de magiër deze spreuk op zichzelf of iemand anders. Het effect zorgt ervoor dat een slag, spreuk of de grip van een persoon voor een seconde ontweken kan worden. Deze spreuk moet je van tevoren casten, de call 'no effect' gebruik je binnen 15 minuten na de incantatie. Na het gebruik van de call stopt de spreuk.	
<u>Incantatie:</u> <i>Saimsa Mear-feothan</i>	Manakosten: 1

Shadow slice

<i>Duration:</i> -	<i>bijbehorende call:</i> (1 direct magic through)
Met deze spreuk ontstaat er een dunne schaduw die dwars door je doelwit en zijn pantser heen gaat. Met deze spreuk gebruik je na je incantatie de call '1 direct magic through' op één doelwit.	
<u>Incantatie:</u> <i>Vergreal Seachmall</i>	Manakosten: 1

Niveau 2 - cooldown time: (5 min) – 25 xp

Forget

<i>Duration:</i> -	<i>bijbehorende call:</i> (Forget)
Met deze spreuk worden de afgelopen 3 minuten uit het geheugen gewist van het doelwit. Gebruik de call 'forget' na de incantatie.	
<u>Incantatie:</u> <i>On'sor Sis'Emwa Seachran</i>	Manakosten: 2

Sleep

<i>Duration:</i> (5 min)	<i>bijbehorende call:</i> (Sleep)
Deze spreuk zorgt ervoor dat het doelwit in slaap valt voor 3 minuten. Alleen als hij (subdue) schade krijgt of magisch gewekt wordt, wordt het doelwit wakker. Gebruik na de incantatie de call 'sleep'.	
<u>Incantatie:</u> <i>Rhiantha Shair Angau</i>	Manakosten: 2

Invisibility

<i>Duration:</i> (10 min)	<i>bijbehorende call:</i> -
Met deze spreuk maakt een schaduw magiër zichzelf of iemand anders onzichtbaar. De magiër kan niet gezien worden, maar kan wel geluiden maken. Deze spreuk duurt maximaal 10 minuten. Zodra je dingen oppakt, een andere spreuk cast of iemand aanvalt, is het effect ook over en wordt je weer zichtbaar. Om aan anderen duidelijk te maken dat je onzichtbaar bent steek je jouw wijsvinger in de lucht.	
<u>Incantatie:</u> <i>Vergreal Dath Iyanden</i>	Manakosten: 3

Niveau 3 - cooldown time: (15 min) – 35 xp**Void walk**

<i>Duration:</i> (5 min)	<i>bijbehorende call:</i> -
Met deze spreuk kan een magiër voor 5 minuten door een andere dimensie lopen. Heel interessant is die andere dimensie niet, maar het is wel een hele handige manier om te teleporteren. Na de incantatie steek je een hand in de lucht om aan te tonen dat je er niet bent. Na 5 minuten of als je er genoeg van hebt, laat je je hand weer zakken en sta je plots waar je oec ook staat. Je kan ten tijde van de spreuk overal doorheen lopen, maar merkt niets van je omgeving.	
<u>Incantatie:</u> <i>Silmordriel B'fheidiren Taluclu L'oa Dath Emash'e</i>	Manakosten: 6

Void location

<i>Duration:</i> -	<i>bijbehorende call:</i> (crush)
Deze spreuk opent een klein zwart gat dat een 'crush' effect als resultaat heeft op je doelwit. Gebruik de call 'crush' na de incantatie.	
<u>Incantatie:</u> <i>Lavair Brylidassyian Mi'ere Grech Mor Shinsil .</i>	Manakosten: 4

Invisibility zone*Duration:* (10 min)*bijbehorende call:* -

Met deze spreuk maakt een schaduw magiër zichzelf en iedereen binnen 2 meter om hem heen onzichtbaar. De personen en de spullen die ze vast hebben binnen de radius kunnen niet gezien worden, maar nog wel gehoord. Deze spreuk duurt maximaal 10 minuten. Zodra iemand dingen oppakt, een spreuk cast of iemand aanvalt, is het effect voor hem over en wordt die persoon weer zichtbaar. Na 30 seconden lang binnen 2 meter van de magiër te zijn wordt je (weer) onzichtbaar. Zolang de magiër nog geen dingen heeft opgepakt, andere spreuken heeft gecast en niet heeft aangevallen en dus nog zichtbaar is, blijft het effect. Om aan anderen duidelijk te maken dat je onzichtbaar bent, steek je één vinger in de lucht.

Incantatie: *Sei Iyri Dathedi Iren dah Vergreal.*

Manakosten: 5

Bardenmagie

Niveau 1 - cooldown time: (15 sec) – 15 xp

Mass Stabilize

Duration: (oo)

bijbehorende call: (Mass stabilise)

De bard entertaint een of meerdere gewonden en na 30 seconden stoppen hun wonden met bloeden. Met deze spreuk stabiliseert iedereen die de bard kan horen. Het casten van deze spreuk duurt 30 seconden, maar de bard moet blijven casten/entertainen om het effect te laten blijven. Gebruik na 30 seconden de call 'mass stabilise'.

Incantatie en duratie: *Zolang de bard entertaint*

Manakosten: 2

Damaging song

Duration: -

bijbehorende call: (2 direct magic)

Deze spreuk zorgt voor een straal van magische energie die schade veroorzaakt op een doelwit. Gebruik na de incantatie de call '2 direct magic' op je doelwit.

Incantatie en duratie: *De bard entertaint voor 1 minuut*

Manakosten: 1

Ritual melody

Duration: (5 min)

bijbehorende call: -

Wanneer een bard deze spreuk cast tijdens een ritueel, komt er voor elke 2 mana in het ritueel een extra mana bij. Geef van tevoren aan bij de sl dat je deze spreuk cast.

Incantatie en duratie: *De bard entertaint tenminste 5 minuten*

Manakosten: 3

Niveau 2 - cooldown time: (5 min) – 25 xp

Raging tones

Duration: (3 min)

bijbehorende call: (Rage)

De bard entertaint 3 minuten extra inspirerend. Dit zorgt ervoor dat één persoon heel erg zin krijgt om te vechten voor de komende 3 minuten en zal alles aanvallen in zijn gezichtsveld. Tijdens deze 3 minuten heeft de persoon waarop het gebruikt wordt 2 extra HP en is immuun voor de call 'fear'. Tijdens de 3 minuten van deze spreuk kan je tevens niet buiten bewustzijn vallen, dit betekent dat je niet in slaap kan vallen en nog bij bewustzijn blijft en kan praten als je aan het doodbloeden bent. Gebruik de call 'rage' na de incantatie.

Incantatie: *De bard entertaint tenminste 2 minuten*

Manakosten: 3

Healing words*Duration:* -*bijbehorende call:* (Heal 2 hp)

Met deze spreuk krijgt een persoon binnen 5 meter van de bard 2 hitpoints. De spreuk geneest niet meer dan de maximale hp van de ontvanger. Gebruik de call 'heal 2 hp' na de incantatie.

Incantatie: *De bard entertaint tenminste 1 minuut*

Manakosten: 3

Fearfull illusion*Spell time:* -*bijbehorende call:* (Fear)

Deze spreuk zorgt ervoor dat het doelwit een illusie van een angstaanjagend wezen ziet. Gebruik na de incantatie de call 'fear'. De persoon waarop dit gebruikt wordt, wilt niets liever dan weg komen van de bron en zal vluchten van angst. Het effect stop op het moment dat je 20-25 meter van de bron gevluht bent of (subdue) schade krijgt.

Incantatie: *De bard entertaint tenminste 1 minuten*

Manakosten: 2

Niveau 3 - cooldown time: (15 min) – 35 xp**Mass heal***Duration:* -*bijbehorende call:* (Mass heal 1 hp)

Met deze spreuk krijgt iedereen die de call kan horen 1 hp. De spreuk geneest niet meer dan de maximale hp van de ontvanger. Gebruik na de incantatie de call 'mass heal 1 hp'.

Incantatie: *De bard entertaint tenminste 5 minuten*

Manakosten: 6

Mass sleep*Duration:* (5 min)*bijbehorende call:* (Mass sleep)

Deze spreuk zorgt ervoor dat iedereen die de bard kan horen in slaap valt voor 5 minuten. Alleen als iemand (subdue) schade krijgt of magisch gewekt wordt, wordt hij wakker. Gebruik na de incantatie de call 'sleep'.

Incantatie: *De bard entertaint tenminste 5 minuten*

Manakosten: 5

Clear mind*Duration: (15 min)**bijbehorende call: (No effect)*

Deze spreuk biedt één persoon voor de komende 15 minuten complete immuniteit voor geest beïnvloedende spreuken. Geest beïnvloedende spreuken zijn inclusief 'confuse', 'rage', 'terror', 'fear', 'forget' en 'sleep'. Wanneer je wordt geraakt door een van deze spreuken, gebruik je de call 'no effect', de spreuk blijft actief ook na geraakt te zijn.

Incantatie: *De bard entertaint tenminste 3 minuten*

Manakosten: 4

Genezingsmagie

Niveau 1 - cooldown time: (15 sec) – 15 xp

Cure disease

Duration: -

bijbehorende call: -

Deze spreuk vult iemand zijn lichaam met genezende energie en zal iedere simpele ziekte schoon branden. Met deze spreuk geneest het elke basis ziekte die iemand heeft, ook als die er meer dan 1 tegelijk heeft. Dit schoonbranden is echter niet heel fijn en doet best pijn. Als je niet zeker weet of de ziekte die je wil genezen een basis ziekte is, vraag het aan de SL.

Incantatie: *Fallana quenat.*

Manakosten: 2

Lay on hands

Duration: -

bijbehorende call: (Heal 1 hp)

Deze spreuk geneest 1 hitpoint bij jezelf of iemand anders. Gebruik na de incantatie de call 'heal 1 hp'.

Incantatie: *Lirilla no' cam*

Manakosten: 1

Clear body

Duration: -

bijbehorende call: (clear body)

Deze spreuk geneest één persoon van alle lichaam beïnvloedende spreuken. Lichaam beïnvloedende spreuken zijn inclusief 'poison', 'paralyse', 'blood puppet', 'deafen' en 'blind'. Gebruik na de incantatie de call 'clear body'.

Incantatie: *Poika quenat*

Manakosten: 2

Niveau 2 - cooldown time: (5 min) – 25 xp

Calm zone

Duration: (15 min)

bijbehorende call: (Mass Calm)

Deze spreuk zorgt ervoor dat iedereen om je heen die het kan horen het effect van de call 'Calm' krijgt, gebruik dan de call 'mass calm'.

Incantatie: *Seere lindale varna*

Manakosten: 4

Ward*Duration:* (1 uur)*bijbehorende call:* (No effect)

Deze spreuk creëert een magisch schild dat je beschermt tegen de eerstvolgende schade of spreuk. Wanneer dit gebeurt, gebruik de call 'no effect'. Je kan deze spreuk op jezelf of op iemand anders gebuiken.

Incantatie: *Templa ohte ram*

Manakosten: 3

Greater healing*Duration:* -*bijbehorende call:* (Heal 5 hp)

Deze spreuk zorgt ervoor dat het doelwit 5 hp krijgt. De spreuk geneest niet meer dan de maximale hp van de ontvanger. Gebruik na de incantatie de call 'heal 5 hp'.

Incantatie: *Beleg aina' healien.*

Manakosten: 3

Niveau 3 - cooldown time: (15 min) – 35 xp**Healing touch***Duration:* (5 sec)*bijbehorende call:* (Full heal)

Met deze spreuk kan je voor 5 seconde lang iedereen volledig genezen die je aanraakt. Gebruik hierbij de call 'full heal'.

Incantatie: *e' val en' i' Seldarine quanta fallana*

Manakosten: 8

Healing aura*Duration:* (10 min)*bijbehorende call:* (heal 1 poison)

Deze spreuk creëert een genezende aura om een persoon heen die elke minuut 1 hp geneest voor 10 minuten lang. De spreuk geneest niet meer dan de maximale hp van de ontvanger. Gebruik na de incantatie de call 'heal 1 poison'.

Incantatie: *Ve'aute templa aina'yaana quenat.*

Manakosten: 5

Clear mind*Duration:* (15 min)*bijbehorende call:* (No effect)


Deze spreuk biedt één persoon voor de komende 15 minuten complete immuniteit voor geest beïnvloedende spreuken. Geest beïnvloedende spreuken zijn inclusief 'confuse', 'rage', 'terror', 'fear', 'forget' en 'sleep'. Wanneer je wordt geraakt door een van deze spreuken, gebruik je de call 'no effect', de spreuk blijft actief ook na geraakt te zijn.

Incantatie: *Poika nowe lisse' fea lindale en' blessien*

Manakosten: 4


Rune magie

Dispel magic


<i>Duration:</i> -	<i>bijbehorende call:</i> -
<p>Een magiër tekent een runencirkel op iets of iemand, waarna de magie die daar gebonden is plots verdwijnt. De persoon is genezen van de enge magische ziekte of het voorwerp verliest zijn magische vermogen. Dit werkt natuurlijk ook voor magische onzichtbaarheid. Als je de spreuk op iets wil gebruiken krijg je te horen hoeveel mana ervoor is gebruikt, vraag dit eventueel aan een SL. Als je dan de magie ervan wil dispellen kost dit de helft van de mana naar boven afgerond die gebruikt is voor de originele spreuk. Je gebruikt dan de rune hierop en verwijdert de magie. Bijvoorbeeld iemand is onder de invloed van de spreuk forget, deze kost 2 mana om te gebruiken en het kost je dus 1 mana en de rune cirkel om te dispellen. of je wil de magie uit een magische voorwerp halen, hier is 15 mana voor gebruikt om dit zo te krijgen. Om het te dispellen heb 8 mana nodig dan want de helft van 15 naar boven afgerond is 8 mana. Dit kan je gebruiken op alle magische voorwerpen met uitzondering van een paar speciale voorwerpen, raadpleeg hier dan een SL bij. De mana die je gebruikt is naar eigen keuze en mag ook een mix van meerdere soorten zijn.</p>	
<u>Rune:</u>	Manakosten: X
	

Runic enchanting

Runelock

<i>Duration:</i> (oo)	<i>bijbehorende call:</i> -
<p>Een magiër tekent een runencirkel op iets wat hij dicht wilt houden. Deze spreuk creëert een slot dat pas open gaat wanneer de juiste tekst gesproken wordt, deze tekst kan in welke taal dan ook worden geschreven en staat gegraveerd in de rune. Maak hier dan een eigen incantatie voor waar mee het slot dus open kan. De mana die je gebruikt is naar eigen keuze en mag ook een mix van meerdere soorten zijn.</p>	
<u>Rune:</u>	Manakosten: 2
	

Truthrune

<i>Duration:</i> -	<i>bijbehorende call:</i> (truth)
Een magiër tekent een runencirkel op een amulet, stuk papier of de persoon zelf. Deze spreuk creëert een aura om een persoon heen waarin hij of zij niet kan liegen voor de eerst volgende vraag. De mana die je gebruikt is naar eigen keuze en mag ook een mix van meerdere soorten zijn.	
<u>Rune:</u> 	Manakosten: 2

Goden magie**Soul search**

<i>Duration:</i> -	<i>bijbehorende call:</i> -
Je doorzoekt iemands ziel en ziet hoe die eruitziet. Alleen personen die dit doen komen erachter hoe zielen eruit zien. Ga naar een SL toe als je dit gebruikt.	
<u>Incantatie:</u> Tuar gul fea	Manakosten: 2










Vision

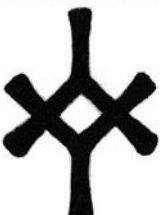








<i>Duration:</i> -	<i>bijbehorende call:</i> -
Met deze skill kan je visioenen oproepen. Dit doe je door interactie met het voorwerp waarmee jij visioenen oproept. Dit voorwerp kan alles zijn tussen botten om te gooien tot tarotkaarten. Als je een visioen oproept, haal er dan een SL bij en leg uit wat je van plan bent en waar je naar zoekt.	
<u>Incantatie:</u> Nomin atendea	Manakosten: 2








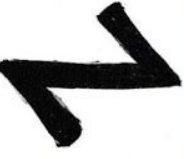

Blessing










<i>Duration:</i> 1 dag	<i>bijbehorende call:</i> (Holy)
Je maakt een voorwerp of persoon heilig. Deze krijgt de eigenschap 'holy' voor de komende dag. Als het voorwerp een wapen is, slaat deze dus holy.	
<u>Incantatie:</u> Aman maikar luhta	Manakosten: 2










De rune van de spreuken:









Lvl 1. Nature magic		Lvl 2. Nature magic		Lvl 3. Nature magic	
Ensnare		Shatter		Burning poison	
Thorn shot		Mend		Nature's wrath	
Barkskin		Bears strength		Tree transport	

Lvl 1. Blood magic		Lvl 2. Blood magic		Lvl 3. Blood magic	
Confuse		Blood arrow		Paralyse	
Burning veins		Boiling rage		Blood puppet	
Blood transfer		Blood drain		Iron blood	

Lvl 1. Soul magic		Lvl 2. Soul magic		Lvl 3. Soul magic	
Confuse		Fearfull illusion		Mass fear	
Speak with dead		Destroy undead		Create undead	
Soul strike		Sleep		Clear mind	

Lvl 1. Shadow magic		Lvl 2. Shadow magic		Lvl 3. Shadow magic	
Deafen		Forget		Void walk	
Blink		Sleep		Void location	
Mist eyes		Invisibility		Invisibility zone	

Lvl 1. Bardic magic		Lvl 2. Bardic magic		Lvl 3. Bardic magic	
Mass stabilize		Raging tones		Mass heal	
Confuse		Healing words		Mass sleep	
Ritual melody		Fearfull illusion		Clear mind	

Lvl 1. Healing magic		Lvl 2. Healing magic		Lvl 3. Healing magic	
Stabilising touch		Calm zone		Touch of life	
Lay on hands		Ward		Healing aura	
Clear body		Greater healing		Clear mind	