**Заговоры**

1. Сотворение огня:

Требования:

Наличие возгораемого материала

Действие:

Ты переводишь ядро квантума себе в руку и начинаешь производить колебания с высокой частотой. Материал, который ты держишь в руке возгорается от трения о твою руку.

Дебафф:

Если задержать материал в руке, то получишь ожог 2 степени (только после короткого отдыха пройдет). Если выкинуть сразу, то температура руки повыситься не так сильно, оставляя ожог 1 степени.

1. Заряженный клинок:

Требования:

Наличие проводника или полупроводника.

Действие:

Переведя ядро квантума в руку, ты выталкиваешь электроны из валентного слоя на слой проводимости, увеличивая притяжение положительных ионов из материала. Под действием сильного притяжения от электронов в твоей руке положительные ионы вырываются из своих связей, заряжая материал в руке отрицательным зарядом.

Дебафф:

Повторное применение приведет к обильному кровоизлиянию (2 единицы урона) из-за попытки из валентного уровня вынести ещё больше электроном. В результате электроны на уровне проводимости вылетят, оставив свои атомы, разрушая структуру твоей руки. Повторное применение приведет к необратимой потере руки в результате её лопанья из-за уничтожения ядер в структуре.

1. Обморожение:

Требования:

Наличие рук

Действие:

Ты, переведя ядро квантума из легких в щеки для их укрепления и охлаждения, ускоряешь выдуваемый тобой воздух. Из-за скорости выдуваемого воздуха, цель начинает обдувать сильный морозный ветер.

Дебафф:

На протяжении своего следующего хода замедленное движение в два раза из-за отдышки. Все дальнобойные атаки будут совершаться с помехой из-за головокружения от недостатка кислорода. Невозможность громко говорить из-за боли в легких.

Повторное использование может вызвать разрыв в бронхах (бросок 1к20. Если выше 10, то нет разрыва. Иначе 2 единицы урона), а также 100% разрыв щёк. Результат: невозможно говорить и быстро передвигаться до короткого отдыха. Повторное использование невозможно.

**Заклинания**

1. Холодные ладони:

Требование:

Наличие рук

Действие:

Ты выставляешь руки веером и делишь ядро квантума на два, пересылая два ядра в каждую руку. Под действием ядра ты ускоряешь свои руки и охлаждаешь их. Эти руки из-за своей формы создают форму для собирания частиц воздуха, которые охлаждаются о твои руки, а потом запускаются впереди тебя, создавая ледяной ветер.

Дебафф:

По окончанию действия суставы в руках будут очень болеть, а также будет легкий дискомфорт от оттока крови. Руки достигают температуры, приближающейся к температуре 1 степени гетерохромии.

При повторном использовании кидаешь 1к20. Если выше 10, то твои руки достигают просто температуры 1 степени гетерохромии. Иначе твои суставы не выдерживают нагрузки и ломаются по окончанию заклинания. Для их восстановления понадобиться длинный отдых и помощь медиков.

1. Ледяной кинжал:

Требования:

Наличие любой жидкости. (можно ускорить потоотделение)

Действие:

Ты проливаешь на ладонь капли воды, формируя кинжал. Переведя ядро квантума в руку, ты начинаешь испускать из ядра энергию квантума, направленную на замедление частиц воды. Вода кристаллизуется, и ты бросаешь кинжал. По приземлению кинжала, его атомам дается импульс, отменяя действие энергии квантума, заставляя двигаться атомы как прежде, но из-за резкого появления энергии у атомов, они разлетаются хаотично, устраивая взрыв кинжала в пределах 5 футов.

Дебафф:

Если лить воду на руку, то практически никаких дебаффов помимо того, что после 3 использования этого заклинания появиться легкое головокружение из-за понижения энергии ядра. Если вызывать потоотделения, то после использования 2 заклинаний ты ощущаешь головокружение и слабость тела из-за обезвоживания.

1. Лечение ран:

Требования:

Наличие энергии в ядре, достаточной для не ощущения головокружения на момент каста.

Действие:

Ты прикосаешься к ране и переводишь ядро квантума в руку. Ты начинаешь активно излучать энергию в рану. Если твоя цель является десинком, то ты тратишь немного энергии. Если твоя цель не является десинком, то тратиться значительная часть твоей энергии.

Дебафф:

При повторном использовании заклинания на человеке вызовет головокружение и тошноту. Повторно можно будет использовать на десинке ещё 2 раза.

При ощущении головокружения требуется короткий отдых для восстановления энергии ядра.