基本理论

巫师的基本能力我们称之为InnerThoughts，它包含了三个方面：Soul灵魂，Perceptual理性和Ratiobal感性。

灵魂一般不直接影响你的魔法，但是会被你的魔法影响。部分高级魔法需要灵魂的支持。灵魂很容易被破坏（撕裂），但很少有机会修补。在重生时，你的灵魂一般会恢复完整，但是如果灵魂死前已经受损，那你的感性和理性会受到一定影响。然而如果死前灵魂已经彻底毁损，你重生后会进到一个“虚无” 的维度。除非有人对你使用复活石(见炼金术)，你将永远被困在这个维度。

理性和感性直接影响你的魔法的使用，感性更多地影响咒术和附魔术，理性更多地影响炼金术。

WareCraft & Enchanting 器具与附魔术

附魔术中你需要魔咒台和魔咒词典。词典合成表是书+青金石，魔咒台是四个黑曜石金字塔型。使用前先把词典放在台上，台内要放附魔的东西以及一块魔咒宝石。宝石有：青金石，玉，水晶，哲人石(遗物，见探险主线：Dust尘)。附魔消耗魔咒宝石的能量，一旦耗尽需放到展示台上等待充能。

附魔中可以使用书架来控制附魔属性。这里的书架是mod添加的。书架上可以放置经书，每本经书带有一个或多个标签，可以控制附魔的大致方向。标签有：微茫，泠风，朴素，屠戮，贪婪等。经书来自购买或者黑魔法。一个书架能放三本经书，一个魔咒台支持四个书架。当然，原版那种书架可以拿来提高你的运气。

一次成功的附魔后，词典会记住这次附魔的场景，包括使用的宝石、经书和原版书架数量。下一次相同场景下附魔时，有一定概率复现这次附魔。这个概率随时间流逝而减小，但是随复现成功的次数的增加，这个减小幅度也减小。当然，如果复现失败，就是一次普通的附魔，也会计入词典。

WandLore & SpellWork 魔杖与咒术

魔杖制作和巫师血统有关，因此每个灵境(见探险主线)只有几个制杖师。找到制杖师后他会告诉你你需要的材料，这个材料由你现在的统计数据以及世界随机决定。你去收集材料，包括一根杖木和一到三个杖芯，给到制杖师，买下魔杖。

魔杖第一次被使用时会产生一种“记忆”，即对他的初始所有者的记忆。魔杖的效忠可以被强迫改变，当它的当前所有者被一名挑战者在决斗中击败，挑战者即可获得魔杖的效忠。然而，效忠转移后魔杖可能有不同的表现，取决于杖木和杖芯，可能增强或削弱。当然，一旦回到初始所有者手中，他就会恢复原样。

咒语的使用有有声和无声两种。初学者，在聊天栏里打出咒语，然后使用魔杖。是否能成功取决于咒语的复杂度以及玩家对魔杖的熟练度。一定时间的练习后，可以试着打一次咒语后，多次使用魔杖，也就是无声咒。

为了高效的使用魔法，你需要卷轴。材质：竹，丝，纸，龙草纸。右键卷轴打开ui，是一个网格。每个格子可以放一个无声的咒语或组合咒(下文)，使用时把这个卷轴放在副手，使用快捷键+数字选横纵坐标的对应咒语，然后使用。

咒语本身有复杂度、灰度两个属性，复杂度上面说过了，决定你练习需要的时间。灰度决定咒语之间的关系，即亲和度。亲和度在-1到1之间，亲和度不小于零的两个咒语可以组成组合咒。组合咒的强度受这组咒语的亲和度影响。在战斗中，双方使用的咒语相撞时，亲和度小于零的会抵消对方的烈度(下文)，而大于零的会连接形成“对波”的电焊大赛。

咒语有蓄力咒和非蓄力咒，蓄力咒需要蓄力。烈度仅存在于咒语实体中，代表的是咒语的“强度”，由使用者、魔杖以及蓄力时间(如果是蓄力咒)决定。

Potions & Alchemy 魔药与炼金术

DarkArts 黑魔法