

PARTIALLY ORDERED MAGIC

Setting
Handbook

by Sidney Niu

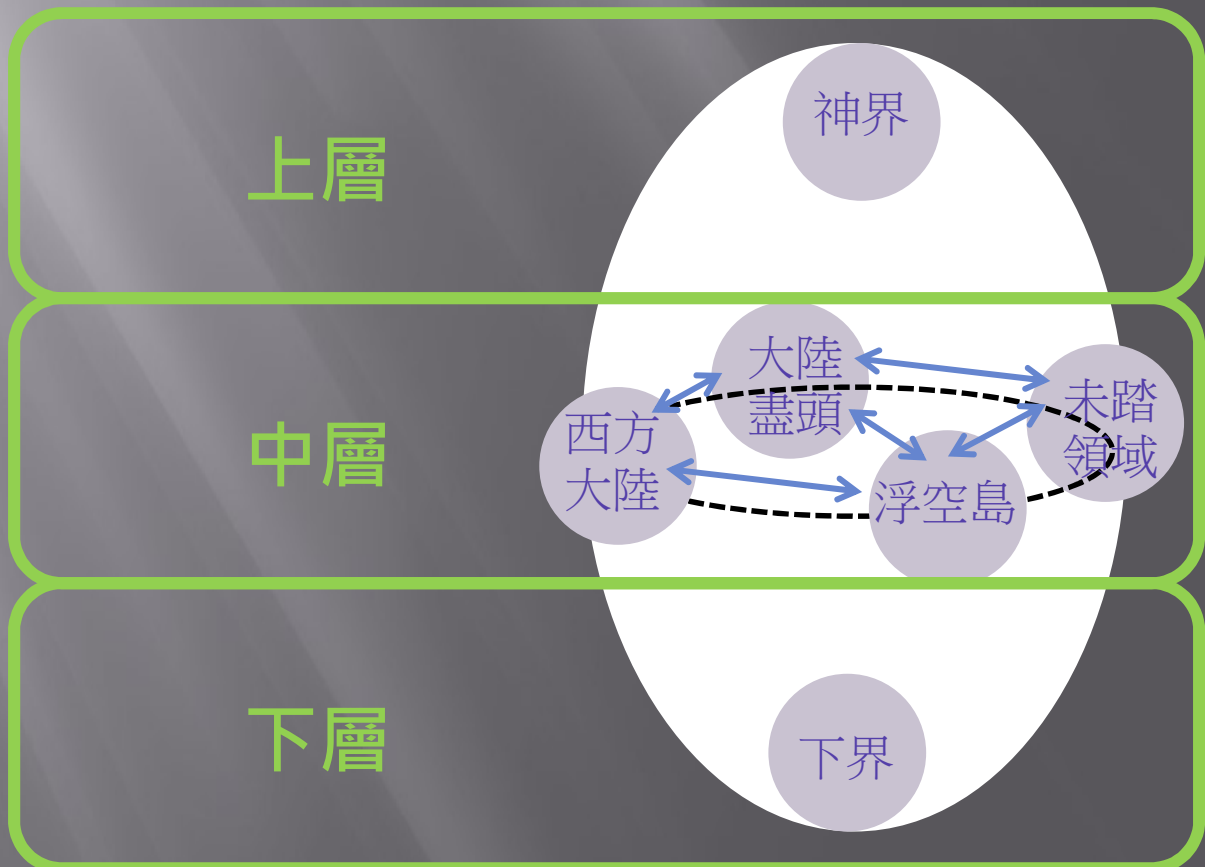
Contents

- ▣ Chapter 1: World Setting
- ▣ Chapter 2: Skills System
- ▣ Chapter 3: Library Document
- ▣ Chapter 4: Chronicles

Chapter 1: World Setting

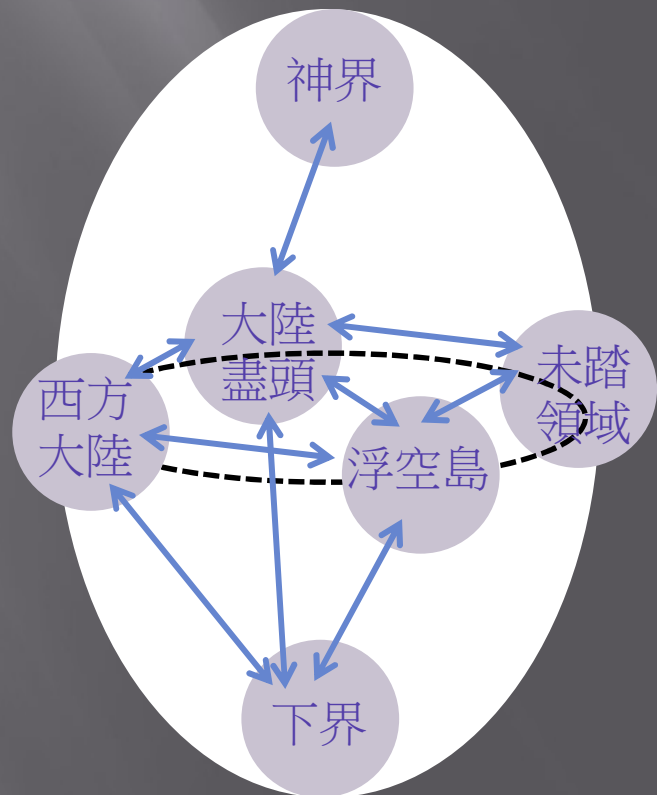
▣ Original Entropy Status

- 上中下層世界無法互相影響，因為有一個Entropy快速降為0的邊界
- 雙總族共享技術可以提高Entropy打開下層和中層之間的通道
- 三種族共享技術可以提高Entropy打開上層和中層之間的通道



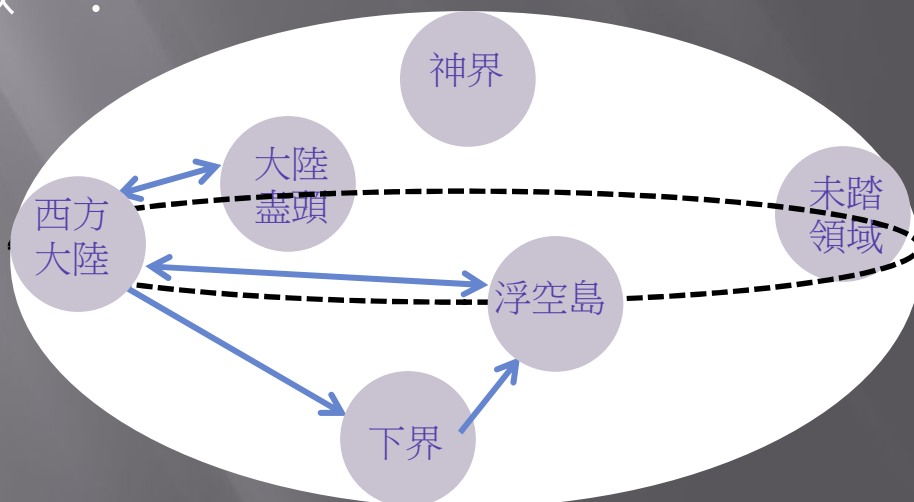
Chapter 1: World Setting

- ▣ Break Entropy Status
 - Able to travel fields
 - 理論上的存在區域移動的可能性很多



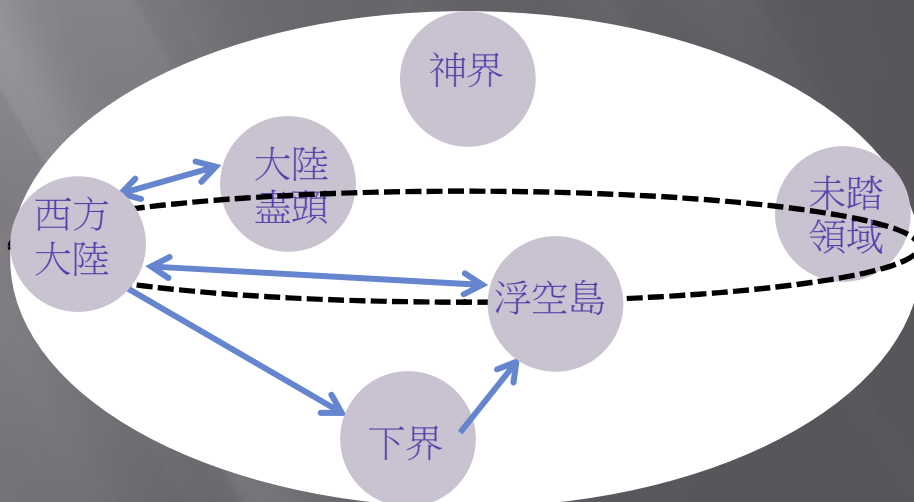
Chapter 1: World Setting

- ▣ Current Status - 大陸盡頭：
 - 此區域可以走到世界邊界，但似乎不管從哪出發也能到達這個邊界，所以被誤以為是地平的世界邊界。或許這世界如同地球是圓的然後北極是奇異點。
 - 由於此區也是Entropy邊界所在，從這有機會打開與神界的通道，不過打開除了成本極高，似乎也沒甚麼好處，打開還可能被神族入侵，沒有哪個笨蛋會這麼做。或許邪教的人會想這麼做。？



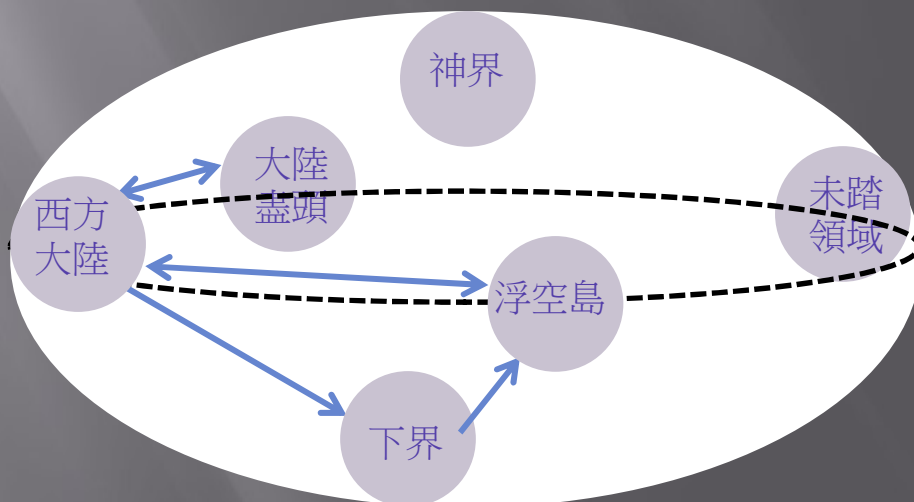
Chapter 1: World Setting

- ▣ Current Status - 神界:
 - 大部分神族所在的主要區域，自詡為有資格待在神界的種族，其實只是由於神族無法靠一族力量打破Entropy邊界。
 - 神族到底有多強沒有人知道，傳說神族上一次來到中層有統治過整個中層，如果真的那麼強，為什麼又回到神界，是因為中層存在世界末日的預言嗎？
 - 如果是這樣表示現在沒有神族的時期很接近世界末日？



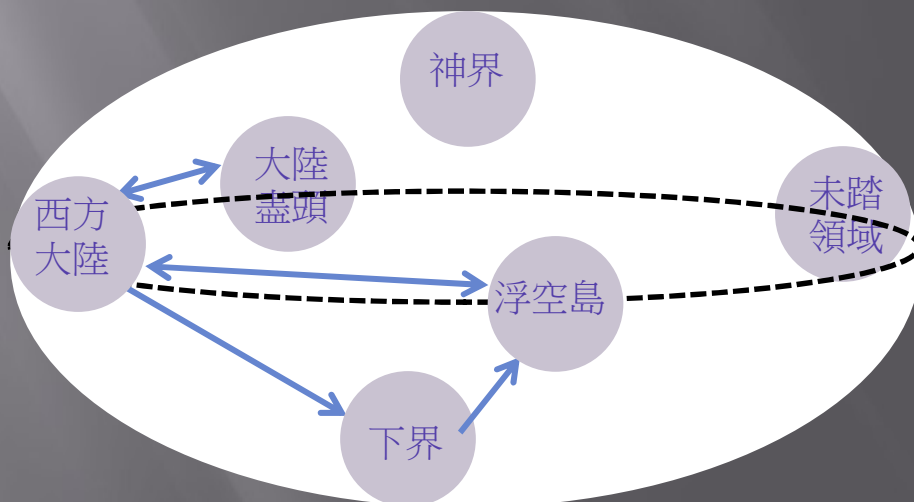
Chapter 1: World Setting

- ▣ Current Status - 未踏領域：
 - 由於附近有大量的強力魔物，即使有人試圖在附近建立據點也會被進攻或偷襲破壞。
 - 建議準備充足才開始進入這個領域，根據之前嘗試探索的菁英報告，似乎有類似地下城的結構。此處魔物似乎有智慧與統領者的存在，連探索此區域都是一大難題。有人猜測是沒回歸神界的神族在此區深處。



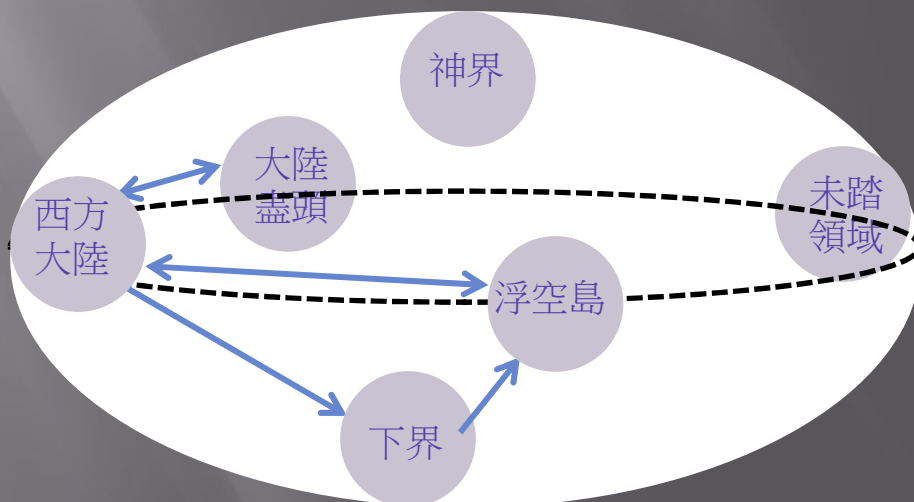
Chapter 1: World Setting

- ▣ Current Status - 浮空島：
 - 一群浮在空中的小島，離開與進入都要靠飛空艇或者傳送技術。
 - 因為是交通與通訊技術發達的區域，隨著時間成了主要的商業中心。
 - 也有很多技術菁英集中，有打開與下界的Entropy通道，但僅僅是單行道。不過有流暢的交通技術，要去下界只要到西方大陸即可達成。
 - 當然也可以前往未踏領域，不過一般情況不會這麼做。



Chapter 1: World Setting

- ▣ Current Status - 西方大陸：
 - 面積最大也是人口最多的區域，大部分的戰爭、歷史、科技都在此發展。
 - 氣候多樣性最高的區域有著各式的文化和政權分布在各個地區。
 - 由於也是科技集中區域，有打開往Entropy下界的通道，也是單向通道，要回來並不難，只要往浮空島移動就有便利的交通技術。



Chapter 1: World Setting

▣ Current Status - 下界：

- 下界似乎有豐富的礦產資源，有多樣化的開採。已經開發出交通技術，可前往浮空島並且從西方大陸進入下界，科技和各種文化都有流入下界。最原始到底是精靈還是矮人是原本住民已經不可考。
- 曾經有西方大陸中的帝國想要佔領下界，將大批軍隊傳送到下界，但是因為太多技術同時存在導致Entropy暴增反而打開了單向通道變成雙向通道，原本帝國擬定針對單向通道的策略因為通道變雙向反而大敗，回想似乎當時早有學者警告過軍隊，但是軍隊不予理會。
- 目前下界跟浮空島一樣都是都是中立地帶。

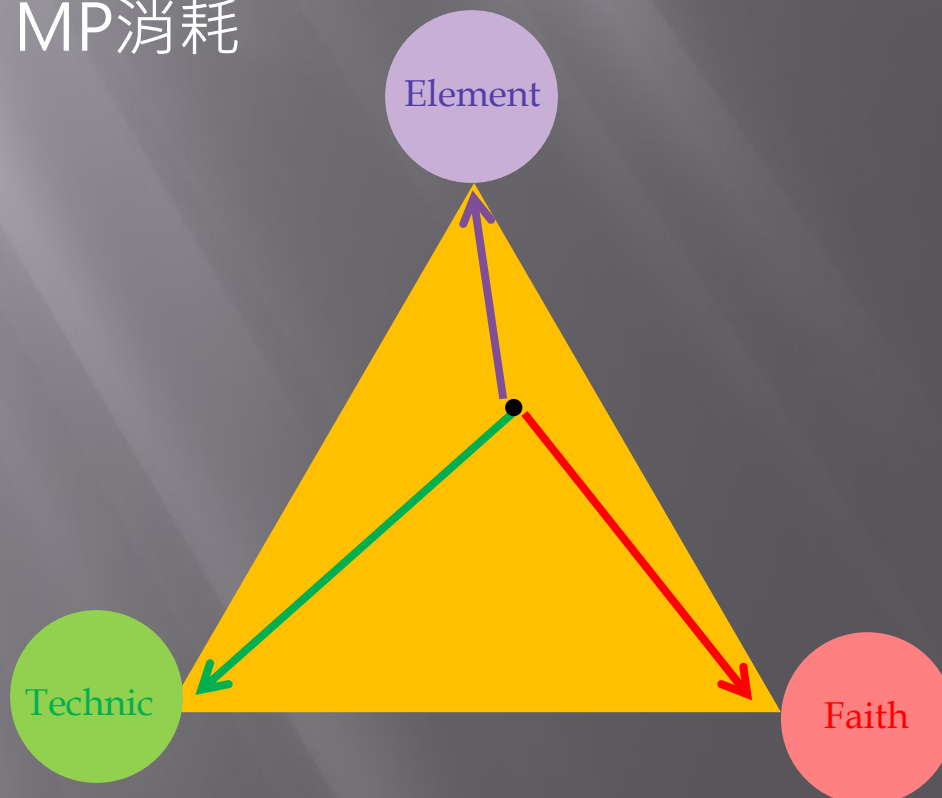
Chapter 2: Skills System

- ▣ 這世界的技術體系大致上分為三類
 - 科技體系
 - ▣ 使用鍊金和機械等科技，可以製造出許多工具
 - 自然元素體系
 - ▣ 使用四大元素去幫助自身完成一些事情
 - 神族體系
 - ▣ 使用信仰的力量去影響世界

Chapter 2: Skills System

▣ 三元向性(Triality)

- 由於技術是三種體系，學習不同體系受到Entropy影響會增加技能消耗MP值(1-比率)
- 比如信仰-科技-元素(0.3,0.2,0.5)的角色
- 受到校正為信仰1.7倍, 元素1.5倍
- (0.0,0.0,1.0) 使用元素魔法則不會增加MP消耗















Chapter 2: Skills System

▣ 種族加成

- 使用自身種族擅長的科技會有MP消耗減免，反之則會增加
- 半混血族人則是受雙方影響各半

	Faith	Technic	Element
Human	-20%	+10%	+10%
Dwarf	+10%	-20%	+10%
Elf	+10%	+10%	-20%
Human-Elf	-5%	+10%	-5%
Elf-Dwarf	+10%	-5%	-5%
Dwarf-Human	-5%	-5%	+10%

Chapter 2: Skills System

- ▣ 各主體系又分為四種副體系
 - 自然元素體系的副體系：
 - ▣ 水元素、火元素、風元素、土元素
 - 科技體系的副體系：
 - ▣ 鍊金科技、盧恩符文、機械科技、儀式神祕學
 - 神族體系副體系：
 - ▣ 祝福、詛咒、靈術、仙術
 - 總共為12個技術體系，圖樣如下：
 - ▣ Element Skills    
 - ▣ Technology Skills    
 - ▣ FaithSkills    
 - 技能和裝備特殊屬性都會標示所屬體系

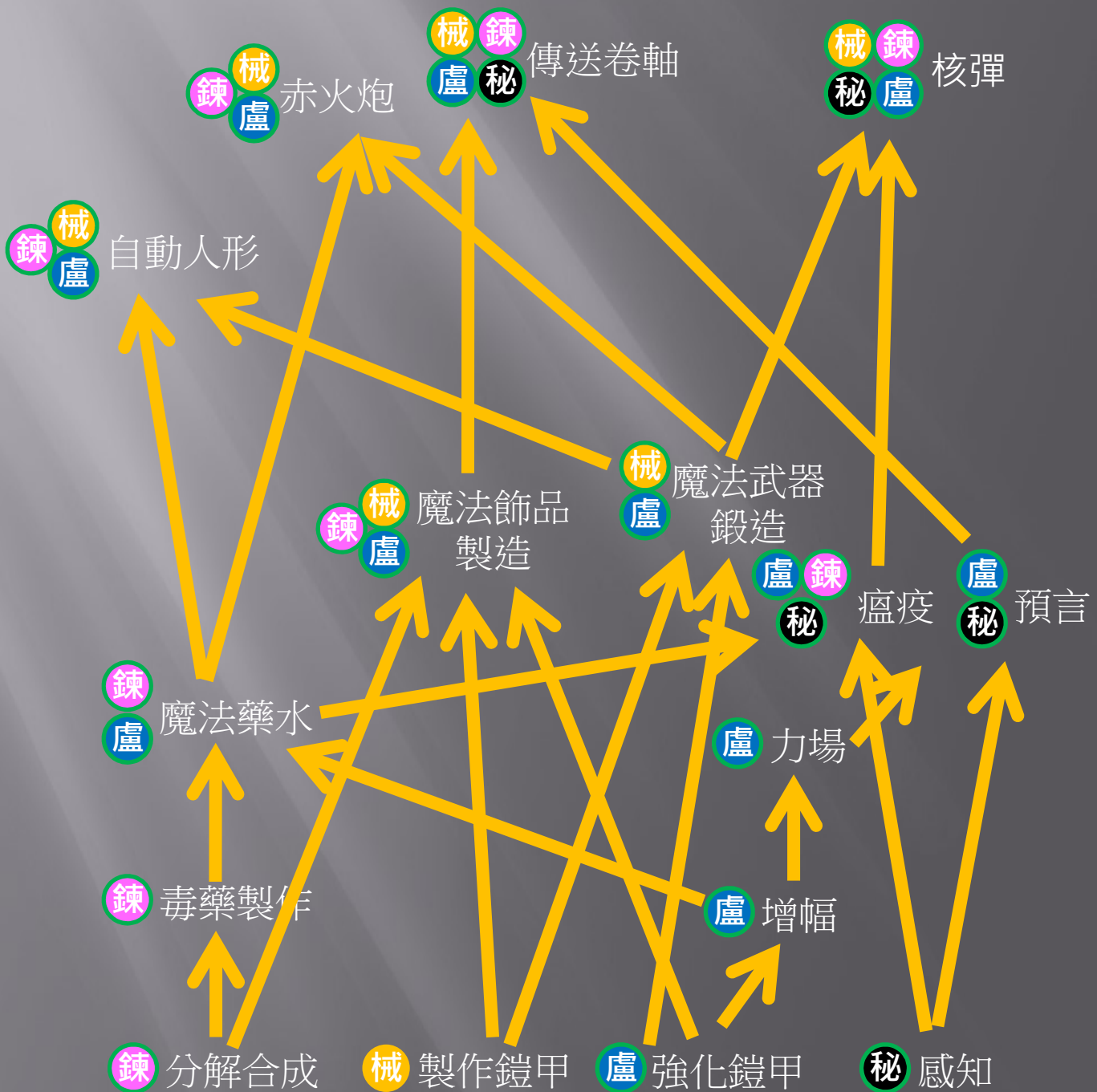
Chapter 2: Skills System

Element 技能樹



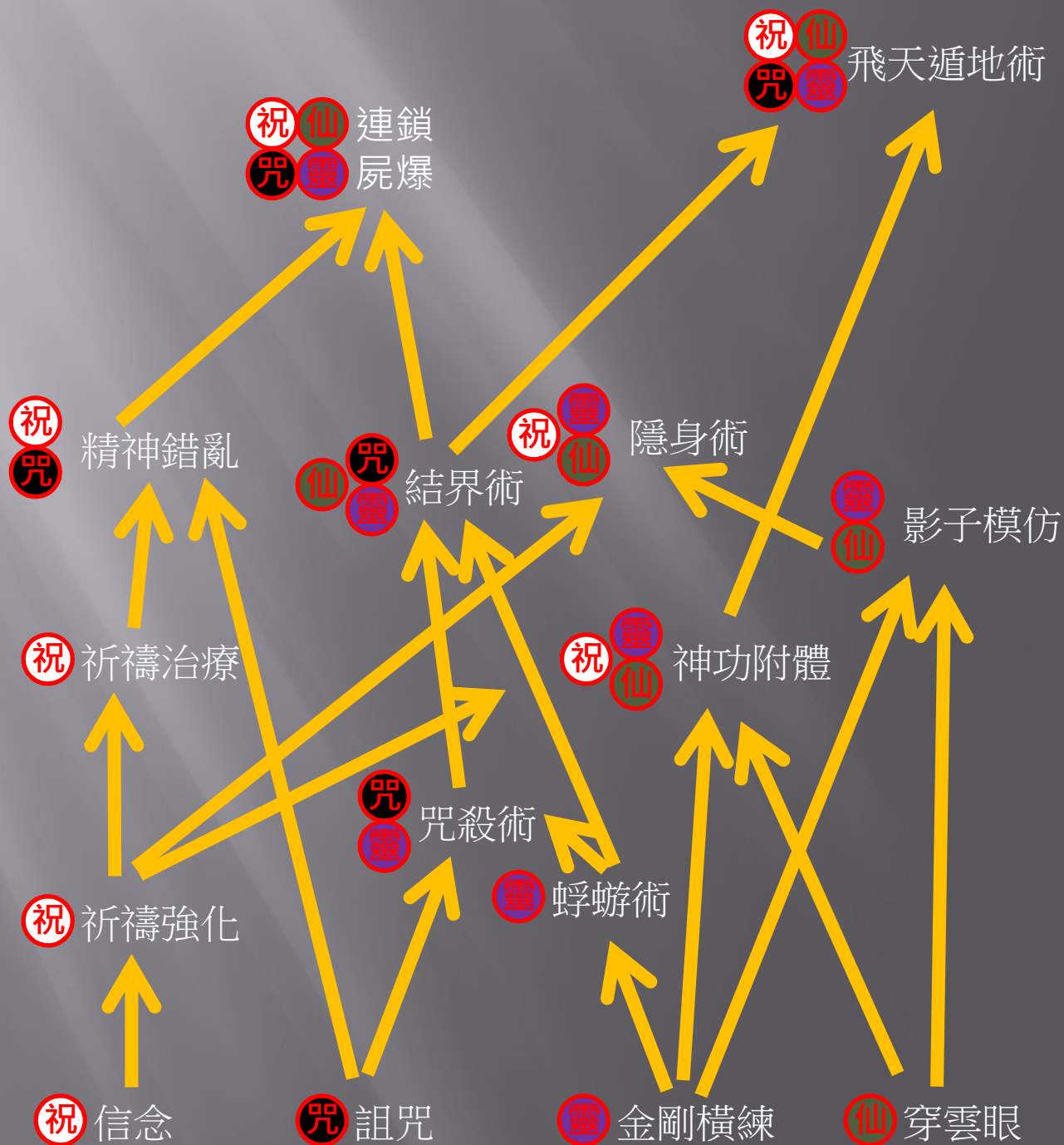
Chapter 2: Skills System

Technology 技能樹



Chapter 2: Skills System

▣ Faith 技能樹



Chapter 3:

Library Document

▣ 圖書館文件

- 或許神界也是人，只是轉生後到達中界不小心獲得勇者加持(Entropy影響)
- 所以轉生系作品，其實是上界的人轉生到下界以為是異世界轉生，帶者勇者加持進行了龍傲天的故事，或許歷史上的那次神族統一中界就是這樣一人的故事。

Chapter 3:

Library Document

▣ 圖書館文件：

- 矮人族擅長的能力為科技，由於優秀的工藝冶金技術、煉金術、盧恩文字，可以鍛造出強大的魔法武器。另外矮人也相當擅長預言
- 精靈族擅長的能力為元素魔法，一般學者稱之為魔法，對於科技落後的地方來說元素魔法是相當方便的工具
- 人族所使用的信仰魔法比如光、暗，有學者將這些皆分類在無屬性魔法。由於人類自身的弱小，常常需要藉由信仰來支持自身，也因此人族使用的力量也是源自信仰，所以使用的能力也是神族體系。也有人主張無屬性魔法並不是魔法體系。

Chapter 3:

Library Document

▣ 圖書館文件：

- 無屬性到底是不是魔法，一直以來都沒有定論，因為實驗過程自然元素施展會增加Entropy，無屬魔法施展也會增加Entropy，有人因此認定無屬魔法也是魔法的一個體系。
- 教會一方強調光屬性魔法是魔法，暗屬性魔法則是非魔法的惡魔儀式。
- 仙術和靈術似乎會增加彼此Entropy。簡單說仙術是武術仙術等技能，而靈術是超能力通靈等技能，似乎是同一個源頭同樣是使用人類自身的潛能，所以有學者將這兩個體系也歸類在無屬魔法體系。

Chapter 3:

Library Document

▣ 圖書館文件:

- 全世界世界受到法則影響，*Entropy*的存在由於不同體系會增加環境的混沌值，當環境的*Entropy*越高，不同體系的施展程度越困難
- 戰鬥方式可能可以利用增加隊伍不同知識體系，大幅增加戰鬥區域的*Entropy*讓敵方魔王無法施放大規模技能，對於魔多血薄的Boss相當有效。
- 反之對於魔少血厚的Boss建議隊伍只選少數科技體系，快速的發揮隊伍的特長連續施放相同技能
- 或者更簡單地把自身等級練高用暴力方式解決

Chapter 3:

Library Document

▣ 圖書館文件:

- 有些技術手段可以達成類似的方式，比如要達到治癒方式，在科技中可以使用鍊金藥水，使用元素魔法的水元素，或者神族的祈禱治癒術都能達到治癒的效果
- 差別在消耗的邏輯不一樣，精靈只要使用魔力即可。矮人幾乎沒有魔力，都要準備大量鍊金藥水，還好矮人體能好可以攜帶大量藥水。

Chapter 3:

Library Document

▣ 圖書館文件：

- 戰鬥方式也會因為種族特性有差異
- 矮人因為長年需要冶金鍛造，體能不好的都被天擇了，通常矮人使用巨斧當狂戰士一路輾壓即可。
- 精靈通常生活在森林，長期使用弓箭打獵，體能自然也不差，同時可以使用土魔法防禦或者攻擊。
- 人類由於天生的弱小，必須使用劍術，較少的受傷次數和盡可能閃躲對方的攻擊，比如忍者就是這種技巧。

Chapter 3:

Library Document

▣ 圖書館文件：

- 由於戰場*Entropy*會影響雙方的各種互動，最好是一開始就擁有看到環境*Entropy*的技能，元素魔法的*sylph*召喚、科技技能的感知、信仰的千里眼都是很好的方法。
- 由於大型技能會影響大範圍的區域造成*Entropy*值快速增加，最好是把大型技能當作最後一發的魔法使用，一但放完可能雙方都要進入普通攻擊狀態，對於騎士團這種擅長進戰的軍隊似乎效果相當差。

Chapter 3:

Library Document

▣ 圖書館文件：

- 傳送的方式使用傳送卷軸，或者遁地術和傳送速都可以做到。就算都沒有這些技能，也可以購買車票搭乘交通工具。交通工具好處是便宜，缺點是只能到固定的地點，如果想要到達任意地點，則可以跟專門販賣傳送的商人尋找門路。

Chapter 4: Chronicles

- ▣ 歷史學家大約把整個世界歷史分為幾個大時代
 - 傳說時代：由於過於遙遠而且也沒有任何壁畫紀錄，僅靠地質學家基於地層紀錄猜測歷史
 - 部落時代：經由壁畫和考古器物推測當時的科技和文化
 - 神界時代：中層有一段時期是由神界統一的，當時稱之為帝國，也因為統一集中了技術菁英，曾經是技術快速發展的時代
 - 戰國時代：神族退回神界之後，中層經過多次戰亂，大致形成現在的政權版圖
 - 近代：將浮空島和下界開始成為中立區域作為近代的開端，也意味著戰爭很難再發生