

開拓キャンペーン- 村の開拓の方法 -

☆村の大きさについて

最初村人の人数は少年と皆さんだけになります。

冒険に行くにつれて名声が上がったり、施設が増えることにより人口が多くなります。

☆流通 Lv の上げ方

- ・拠点の累計資産が一定数の金額以上になる。
- ・名のあるモンスターを倒し、名声を上げる。
- ・必要な施設を建設していること。

条件の詳細は各項目に乗せています。

☆拠点資産について

拠点の設備を整える際に使う資金を『拠点資産』と言います。

拠点資産の累計金額が一定金額を超えることによって流通Lvが上がる条件の一つが満たされます。

- ・拠点資産を集める方法

①依頼人の報酬

②モンスターを倒したときに貰える賞金(モンスターを倒して2日後)

①冒険者が依頼などをこなすと国や街から報酬がもらえます。報酬の10%と同じ金額が拠点の資産に加算されます(冒険者の報酬は減りません)。

②また開拓キャンペーンでは、モンスターを倒すごとにそのモンスターの種類に合わせた賞金がギルドより支払われます。支払われるタイミングは倒した後、拠点にある酒場のマスターに報告することで次の日の朝に支払われます。この賞金を拠点資産に回すことが可能です。

もちろん、冒険者各位で分けても大丈夫ですが、早めに拠点自体の流通Lvを上げるとそれだけ強い武器や防具などが手に入れやすくなります。

※なお、自分の召還したモンスターなど自分の味方を倒した場合、賞金は出ません。

流通 Lv 対応表

流通Lv	集落Lv	人口の目安	拠点資産の累計
1	少村落	10~90人	500G未満
2	人の多い村	100~500人	500G
3	街道沿いの街	600~1000人	1,000G
4	それなりの大きさの街	1200~3000人	5,000G
5	大国の地方都市	4000~8000人	10,000G
6	大国の主要都市	1万~4万人	100,000G
7	大国の首都	5万~10万人	1,000,000G
8	世界でも有数の大都市	11万人以上	3,000,000G

モンスター賞金表

モンスターの分類	賞金価格表
人類	10G×倒したモンスターのLv×倒した数
動物	30G×倒したモンスターのLv×倒した数
幻獣	100G×倒したモンスターのLv×倒した数
悪魔	250G×倒したモンスターのLv×倒した数
鬼族	50G×倒したモンスターのLv×倒した数
魔獣	150G×倒したモンスターのLv×倒した数
魔法生物	200G×倒したモンスターのLv×倒した数
不死者	300G×倒したモンスターのLv×倒した数
天族	10G×倒したモンスターのLv×倒した数
神獣	10G×倒したモンスターのLv×倒した数

☆名のあるモンスターについて

このキャンペーンでは名のあるモンスター(以下ネームド NPC)がとある場所で拠点を構えていたり、悪さを働いている場合があります。討伐依頼が出ることもあります。偶然遭遇することもあります。余力がある時に倒しておくといいでしょう。

ただし、ネームド NPC は勿論その辺の同じモンスターよりも強いです。心して戦ってください。

今回はLvが低いうちに出会うかもしれない名のあるモンスターのみ載せています。名をあげたり、情報を集めていくにつれ、もっと強いモンスターの情報が入るかもしれません。

なお、PCたちが知れるのは今の流通 Lv+1 までに該当するモンスターのみまでです。

流通 Lv	集落 Lv	討伐対象モンスター名
1	少村落	白金蛇
2	人の多い村	独眼ゴブリン、レッド・アイ
3	街道沿いの街	死神伯爵、ヴァーヴァリアン赤&青
4	それなりの大きさの街	名無しの山姥、注文の多い料理店
それ以降はまだ不明		

◎名のあるモンスター(低レベル)

"白金蛇"

モンスターの種類 : 大蛇

特徴: 通常の大蛇に比べ、体が白い

目撃情報: 近くの森の奥深く

"独眼ゴブリン"

モンスターの種類 : ボブゴブリン

特徴: 体が大きい、片目が傷で見えていない。人間を見るとすぐに攻撃を仕掛けてくる。

目撃情報: 森や洞窟の中

"レッド・アイ"

モンスターの種類 : グール

特徴: 赤い目をしたグールの集団。魔族や蛮族に襲われた村を周回し死体を漁っている。

目撃情報: 隣の国

"死神伯爵"

モンスターの種類 : スケルトンエリート

特徴: 骨の上から豪華な服を着ている。夜に墓場を徘徊している

目撃情報: どこかの墓場

"ヴァーヴァリアン赤&青"

モンスターの種類 : オーガ

特徴: 赤い肌と青い肌をしたオーガ。遺跡の宝を守っているらしい。

目撃情報: どこかの遺跡

"名無しの山姥"

モンスターの種類 : ハッグ

特徴: 一見か弱い婆さん。見習い冒険者を狙って襲っているらしい。

目撃情報: どこかの街

"注文の多い料理店"

モンスターの種類 : ドアイミテーター

特徴: 動く家

目撃情報: どこかの道

☆施設の建築について

開拓当初は自分たちの寝る場所(質素な家)と畑と井戸があるだけです。後は近くの森から資材を持ってきて作ったり、最寄りの街から大工を雇い作ってもらう必要があります。

以下作れる施設の種類と必要な資源を記載します。

必要流通Lvや必要スキルがあるので注意してください。また建物を壊すことも可能ですが、必要施設が欠けることがあった場合、流通Lvが下がる場合があります。

流通Lv	必要施設
1	畑、家
2	酒場、宿舎
3	宿屋、市場、神殿
4	職能ギルド、商人ギルド、治療所
5	劇場、訓練所
6	屋敷 or 城
7	魔術研究所
8	無し

◎施設一覧(一部)

流通Lv1

『酒場』建築日数：2日

必要素材：樽×2、100G(依頼する場合 300G)

必要スキル：職能/大工 目標値 20

概要：冒険者に依頼を出したり、料理を提供する場所。

立てることにより、拠点以外からも依頼が入るようになる。

『宿舎』建築日数：2日

必要素材：石鹼×5、100G(依頼する場合 300G)

必要スキル：職能/大工 目標値 15

概要：農民や職人らが寝泊まりする場所。

『倉庫』建築日数：1日

必要素材：麻製縄梯子×2、100G(依頼する場合 300G)

必要スキル：職能/大工 目標値 10

必要条件：酒場建設済み

概要：倉庫。酒場で物を保管することができるようになる。

流通Lv2

『宿屋』建築日数：3日

必要素材：1000G(依頼する場合 3000G)

必要スキル：職能/大工 目標値 20

必要条件：酒場建築済み

概要：冒険者や旅人が泊まれるように酒場を増築した建物。

依頼などの報酬の5%が拠点の資金に入るようになる。

『市場』建築日数：1日

必要素材：商人の天秤

必要スキル：調達能力 目標値 15

必要条件：道具屋、加工屋建築済み

概要：錬金素材が出回るようになる

『神殿』建築日数：5日

必要素材：500G(依頼する場合 1500G)

必要スキル：職能/大工 目標値 15

必要条件：神官が拠点にいる or 宿屋建築済み

概要：神様を祭っている神殿。

神殿1つにつき、1人の神様が祭られている。

依頼などの報酬の5%が拠点の資金に入るようになる。

『商売ギルド』建築日数：5日

必要素材：商人の天秤、インクと羽ペン、500G(依頼する場合 1500G)

必要スキル：職能/大工 目標値 15

必要条件：道具屋がある。

概要：商人が街の市場を調整する場所。

依頼などの報酬の5%が拠点の資金に入るようになる。

職能ギルドが建設されていない場合、全ての品の販売価格が10%上がり、

商人ではない場合物を売る際の商売判定にて-2のペナルティがかかる。

『職能ギルド』建築日数：5日

必要素材：インクと羽ペン、500G(依頼する場合 1500G)

必要スキル：職能/大工 目標値 15

必要条件：加工屋がある

概要：職人らが素材の保管や需要を確認する場所。

依頼などの報酬の5%が拠点の資金に入るようになる。

商売ギルドの独占市場を押さえる働きがある。

『加工屋』建築日数：2日

必要素材：金槌、かなてこ、道具代 1000G(依頼する場合 3000G)

必要スキル：職能/大工 目標値 12

必要条件：倉庫建設済み

概要：モノ作りの為の工房。武器防具を売っている。

また依頼をすれば武器防具の修理や高品質化ができるようになる。

『道具屋』建築日数：1日

必要素材：錠前(難易度 7)、300G(依頼する場合 900G)

必要スキル：職能/大工 目標値 12

必要条件：宿舎建設済み

概要：物が拠点でも買えるようになる。