

# 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。

## ☆拠点の資産について

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)。  
拠点の設備を整える際に使う資金となります。  
この稼いだ資産の累計が一定金額を超えることが流通Lvが上がる条件の一つになります。

流通Lv	集落 Lv	人口の目安	拠点の累計資産
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

## ☆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が、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、名のあるモンスターは勿論その辺の同じモンスターよりも強いのです。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、自分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しか知ることができません。

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。