

## Dwarf Fortressの遊び方 for DF2014 (対応version 0.43.03)

document ver 1.00

## 1. はじめに Dwarf Fortressって何?このドキュメントの目的

Dwarf Fortress (Fortress mode ※) は、要塞建築シミュレーション及び防衛ストラテジー、生活・ 経営マネジメント、いわゆる箱庭ゲームといったジャンルに分類されるゲームです。

ランダム生成かつ極めて広大・緻密に構築された世界、膨大な生物・文明・そして歴史といった 要素を舞台として、プレイヤーは要塞の建築計画を行い、ドワーフの仕事、生活、軍事を運営し、 ドワーフのコミュニティの発展を目指します。

・世界は立体的な複層構造から成り、階層の概念があります。最深層から上空までの高さは、データ上は実に数百階分 (!)にも及びます。

・飛行能力を持ったクリーチャーを除き、空中にある物体は重力に従い落下します。また水や溶岩といった流体は、重 <mark>力計算により現実に近い動きで流れます。(治水の概念)</mark>

・四季の変化による気温や天候の移り変わりが自然環境やドワーフの生活に影響を及ぼします。

・ドワーフひとりひとりには幸福度があります。不幸に陥り限界を迎えたドワーフは、tantrumという発狂状態にな

り、ハンガーストライキを起こしたり、凶暴化して他者に危害を加える等、時には要塞の崩壊を招く要因になります。 ・ドワーフを含むあらゆるクリーチャーは身体の各部位に非常に細かい健康状態が設定されており、戦闘時には折れた 歯の一本一本が戦場に散らばり、片足を失ったドワーフは松葉杖生活。重傷で視力や感覚を失うといったことが起こり ます。

・すべてのドワーフには生まれや性格、好み、体格といったパラメーターが細かく設定され、好きな動物やその像を見 たドワーフは幸せになったり(その逆も)、芸術の発露としてそのドワーフが恐怖の対象とするクリーチャーのフィ ギュアを作ったり、仲間のドワーフと険悪になってストレスがたまるといった要素があります。

英Dwarf Fortress wiki より引用(かなり適当かつ意訳)

#### ドワーフをとりまく世界・環境

このゲームの主な舞台は「地表」及びその下層に存在する広大な「地下世界」です。地表には植物が生え、川が流 れ、季節と気候が存在します。地下には様々な石、鉱石、無尽蔵に水の湧き出る厄介な aqui fer (帯水層)、cavern (地下空洞)、magma pool (マグマ溜まり)などが存在します。

#### 生態系

地表、地下問わず世界中には膨大な野生動物、友好的あるいは敵対的な文明、怪物(night creatures)、巨大な怪物([titan] 巨人や [forgotten beasts] 旧時代の怪物?何か恐ろしい存在)がいます。ドワーフたちはそれら様々な怪物・野生生物・侵略者、ときには自然の猛威といったものと対峙することを余儀なくされるでしょう。
歴史

Dwarf Fortress の広大な世界で、全ての生き物、そして起こった出来事は記録され、ひとつひとつを Legend mode で 確認することができます。膨大な歴史データ、特に重要な歴史上の出来事(historical event)はフレイバーとしての 他、ドワーフ達の生産物に記念として彫刻されることで要塞の価値を高める等プレイに影響を及ぼすことがあります。 もちろん、あなた自身が管理する要塞で起きた出来事、産み出されたアーティファクト、誕生した貴族なども世界の歴 史の一部となり、後世のドワーフに語り継がれることがあるでしょう。

訳注:膨大なデータの殆どが単なるフレーバーテキストという見方もできてしまいますが、例えそれがプレイに直接 与える影響がごく小さいものとしても、人物のひとりひとり、アイテムのひとつひとつにそれぞれの由来・出自・歴史 が存在するということがプレイヤーの感情移入を助け、このゲームの世界を奥深いものにしていると私(筆者)は考え ます。

※Dwarf Fortress には要塞建築を行うFortress mode, 冒険者となって世界の探索を行う Adventurer mode, 世界の歴史や出来事のドキュメントを確認する Legend mode があり、Fortress mode で建築する前に Adventurer mode で世界をくまなく探索したり、逆に Fortress mode で強力な装備を作ってから Adventurer mode で回収し、冒険者に装備させるといったことができます。このドキュメントではこのゲームのメインフィーチャーである Fortress mode の解説をします。





近年、「Minecraft」(Dwarf Fortress にインスパイアされた事を製作者が語っています)を始めとするいわゆるクラフト系建築ゲームが一大ブームを起こしています。また Gnomoria, Rimworld といった Dwarf Fortress のゲーム性から直接的に影響を受けたと思われるゲームも続々ヒットし、「入植ストラテジー」とでも呼べるような一大ジャンルを築きつつあります。

しかしながら、そのようにフォロワーとなる後続ゲームが続々登場している中でも、原点たる Dwarf Fortress は今なお(その無骨な見た目もあいまって)ダントツの複雑性・難解さ、そしてオリジネーター としての独自性を維持し続けています。

とりわけ膨大な英語量、最近のゴージャスなゲーム群から見ると貧弱にも映るアスキーベースのグラフィック、難解でライトゲーマーには極めてとっつきにくく見えるインターフェース(キーボード操作)、そもそも入植ストラテジーというゲームジャンルに馴染みが薄い…など様々な障害が高い敷居となって日本人ライトゲーマーの参入を阻んでいるようです。

とはいえ、システムと操作を一旦理解してしまえば、そこには無骨な外見からは想像もできないような深遠 な世界と多彩で刺激的なプレイ体験が待っています。ゲーム性を理解し、適切な対処をもってすればDwarf Fortressのゲームバランスそのものはそこまで厳しい物ではありません。ゲーム性においても、開発のス タートした 2000 年代初頭ならいざ知らず、システムの類似した後続ゲームが続々出てきている昨今では、 そこまで珍しい、わけのわからないものではなくなりました。全編英語のゲームですが「アルファベットを 見ただけで目眩がする」というほどの英字アレルギーでなければ実際そこまで高い英語力は必要ありません。 必要なのは慣れです。

このドキュメントは「Dwarf Fortressって何よ?」とか「やろうと思ったけど見た目とかワケワカンネ、やめた」という人に改めてこのゲームに挑戦してもらい、その深淵なゲーム体験を味わってもらう助けになってほしい。そしてDwarf Fortress に触れた人々が国籍問わず、このゲームのファンコミュニティを盛り上げていく一助になれば、という筆者の極めて個人的な利益を目的として執筆されています。

ちなみに、すでに深遠(深淵?)で高いゲーム性を持っているとはいえ、このゲームは今なお開発途上であ り、今後も長きに渡って膨大な追加要素・変更が加えられていく事がアナウンスされいます。開発者である Bay 12 Games の Tarn Adams は 2011 年に「Dwarf Fortress の開発は私の生涯のライフワークであり、『完 成』するとしたら、20 年くらい先かな」といった主旨の発言をしており、2014 年にゲーム性の大幅な拡張 (通称 DF 2014) があって以降、もちろん現在も精力的にアップデートが続いています。

Bay 12 Games - Dwarf Fortress http://www.bay12games.com/dwarves/

Dwarf Fortress 日本語 wiki 等で解説されている入門チュートリアルは、DF2014 以前の安定バージョンだった v0.34 や v0.31 の頃のものが多く、現在日本語で手に入る情報は少し古くなっているものがあります。このドキュメントは新バージョンに対応するために執筆され、2016 年秋現在、DFHack, Dwarf Therapist といった主要ユーティリティが対応している最新のバージョン「0.43.03」Windows 版を対象としました。 Losing is fun!



https://twitter.com/tamagotaso/status/790525500225560576

	2. 目 次	
1.	はじめに Dwarf Fortressって何?このドキュメントの目的	2
3.	このドキュメントの読み方、及びプレイの流れ	5
	3.1.このドキュメントの読み方	6
	3.2.ゲームの目的	6
	3.3. 典型的なプレイの流れ(ゲームフロー)	7
4.	導入について	3
	4.1.Lasy Newb Packの導入	8
_	4.2.初期設定の説明および初心者にオ人人メの設定	9
5.	ケームの起動からノレイの開始まで12	2
	5.1. 世界生成	۲ ۸
	5.2. 八個地の選上	+ 7
	5.4.条件を絞り込んで入植に適した土地を探す	8
	5.5.初期ドワーフのスキルと持ちこみアイテムの決定	9
6.	参考 - Skill, Labor について24	4
	6.1.Skill	5
	6.2.Labor	5
	6.3.Labor の一覧および関連 skill	5
	6.4.Combat Skill, Social Skill, その他29	9
7.	ゲームスタート	1
	7.1. 画面の見方	1
	7.2.参考 - Main Command Menu	3
	7.5. 安基人ナータスとユニット <sup>一</sup> 見	4
Q	7.4.必須シール Dwain Therapist	ر د
0.	3年版、10年(11年ロ、197)	5 6
	8.2.参考-Designation Menu	7
9	Workshon と Stocknileの設置	Ô
	9.1. Workshop.	0
	9.2.参考 - Building Menu	1
	9.3.Stockpile	2
	9.4.参考 - Stockpile Menu	2
	9.5.Stockpileの詳細な設定、Custom Stockpile43	3
1(	1. 生産	4
	10.1.ワークショップへのタスク指示、農作物の選択	4
	10.2. リークマネージャーを使う 真族の仕命	5
	IU.3. ワークマネーシヤーの使い方	/
11	.KOOM	ა ი
	11.1.beuの設置とDeu 100m	D Q
	11.2.Meeting Nation の設置	9
12	2. Zone	0
	12.1.Pasture zone	0
	12.2.Hospital zone	1
	12.3.参考 - いろいろなZone51	1
13	3.1 年目、夏	2
	13.1.Trade Depot の設置	3
	13.2.最初の移民	3
	13.3.動物の屠殺、去勢、ついでに訓練	4
14	+. I rade - 父易	2
	14.1.キャラハンの到着55	5
15	). 安基の防御	1
	15.1.1「dpによる防倒	ሃ በ
	IJ.2.安至例用の生女廷末、DI IUge0U 15 3 玄敵	บ ว
16	S Military 軍隊 63	ר ג
10	16.1.指揮官の任命	3
	16.2.Uniformsの編集	3

16.3.Squad 編成65
16.4.隊員ごとの装備割当て確認と変更65
16.5.矢玉と支給品
16.6.Squad への個別指示
16.7.Military Alert (Schedule)の設定68
16.8.訓練場所の設置
16.9.Marksdwarf 弓兵の訓練
16.10.Burrow
16.11.襲撃時用の防衛 Alert
16.12.CIV Alert - 民間人の避難
16.13.鍛冶 - 軍隊の装備品を作る
16.14.おまけ - 駐留ポイントや巡回ルートの設定76
17.Health Care システム
17.1.Health Report 画面
17.2.高品質な治療のために
17.3.医者ドワーフの専業化、及び専業の看護師ドワーフのススメ
17.4.清潔な水の確保
17.5.Soap (石鹸) 作り
18.Nobleの要求
18.1.部屋の価値
18.2.Mandate(アイテムに関する要求)
19.困ったときは
19.1.家具やワークショップのBuilding 指示を出したのにいつまでたっても取り掛からない80
19.2.ドワーフが「!」のマークで点滅してる。ワークショップを乗っ取られた – Strange Mood80
19.3.Stockpileの拡張が追いつかない! - 量子保管庫81
19.4.ドワーフが死んだんだけど死体はどうすればいいの82
19.5.ドワーフが行方不明(Missing)で死体が見つけられない。行方不明者が幽霊になって現れた82
19.6.Butcher はいるのに(殺したり勝手に死んだ) Animal が放置されてる、解体できないの?
19.7.敵の襲撃を撃退したら Refuse Stockpile に歯とか身体パーツとかが満載になった
19.8.傷んだ(x の付いた)服とか解体した魚の shell とかが溜まりすぎる
19.9.死んだ敵の装備や撃った矢が落ちてるんだけど拾ってくれない
19.10.戦場がいつまでも血まみれで汚い83
19.11.Health 画面で家畜がずっとD表示なんだけど83
20.後書き/奥付

## 3. このドキュメントの読み方、及びプレイの流れ

## 3.1. このドキュメントの読み方

Dwarf Fortress をプレイするに当たり、全てのシステムをあらかじめ完全に理解する必要はありません。当ドキュメント内で意味のわからない記述に出くわした時も難しく考えずスルーして構いません。楽しく遊びながらこのゲームに慣れる近道は、とりあえずわかっていることをこなしながら、問題にぶつかったり痛い目にあう都度、解決策を見つけていくということです。ゲームを長くプレイしていると新しい疑問にぶつかり、その時にふとスルーしていた部分の意味がわかるという事もあるでしょう。

Dwarf Fortress で操作することになる要素は多く、更に個別のインターフェースは若干とっつきにくいです。例えば ゲームスタート時の画面の見方や、最低限の操作説明などだけでも結構な分量になります。 それらの膨大な要素を全て個別に、箇条書き的に、詳細に解説していくことは記述の煩雑さを招き、初心者がゲームプ レイの流れを覚える上で助けにならないと筆者は考えます。そこで当ドキュメントではひとまず典型的なゲームフロー を提示し、それに沿ったリプレイという形式をとりながら操作や各システムの説明を行い、特に初心者が引っかかりそ うな点(多くは筆者が実際につまづいた点)を、その都度補足説明するという形になります。

ただし、当ドキュメントは筆者の長文書き好きが災いし、当初の「初心者にも読みやすく」というコンセプトに反して 必要以上に冗長な文章が増える事も予想されます。拾い読みしやすいように、できるだけ重要箇所にはカラーハイライ トを付けていくようにしますので、度を越した長文は適度に読み飛ばして頂くことを推奨します。

当ドキュメントで解説する基本的なゲームプレイを習得した上で、より高度なゲームプレイ、詳細な解説を求める場合は Dwarf Fortress Wiki(英/日)なども是非ご参照ください。

ドキュメント内の英語と日本語訳のバランスについても考えました。実際のゲームプレイが英語で行われる以上、下手 に翻訳した文章で説明するよりも、積極的に原語を使って解説したほうがかえってゲームに慣れるのが早いと考え、 「このアイテムは日本語でこういう意味だよ」といった説明は初出時程度に留め、全般的になるべく原語を用いて説明 します。例えば「Stone Stockpile にStone を運ぶにはwheelbarrowを使うと速い」という文章は「石材貯蔵所に石材を 運ぶには手押し車を使うと速い」という意味で、そのように書いても良いのですが、ゲームに早く慣れるには前者のよ うに原語のまま受け入れるほうが間違いなく話が早いです。最初期こそ「え〜と、Plant gathering は植物採集で、使 うのはハシゴだから、ハシゴは…stepladder」などと脳内でいちいち対訳をあてながらになりますが、英語が苦手だと してもこんなものはプレイしているうちにすぐ慣れて脳内翻訳がいらなくなります(筆者も別に英語が得意ではありませ ん。国語は好きですが)概念の説明といったモヤッとした記述では日本語が多くなりますが、ゲーム内の具体的なコマン ドやアイテムやメッセージ等についての記述は基本的に英語のまま記述し、全ての単語に毎回対訳をつけるようなこと はしません。

## 3.2. ゲームの目的

Dwarf Fortress にはゲームによって決められた明確なゴールはありません。プレイヤーのゴールはプレイヤー自身で設定するものとされています。知ったようなことを言わせてもらえば、最終的な要塞の目的がどうこうというよりも、そこに至る過程でのゲーム体験、ドワーフたちが織りなすドラマ、「ゲームでこんなこと起きんの!?」という驚きを楽しむことこそが目的と言えます。とはいえ、一般的なプレイ目標としては以下のようなものが挙げられます。

・Noble(貴族)の最上級である monarch (支配者。男なら King、女は Queen となる) を迎える (自分の要塞を自国の首都に)

・Skill Legendary だらけの屈強な軍隊をsteel (鋼鉄)や adamant ine 装備で固めて、強敵相手に真ドワーフ無双。

・希少な宝石などで装飾された家具で要塞を飾り付け、ひたすら要塞のwealth(価値)を高める。

・手の込んだ、超大規模な、あるいは奇抜なデザインの要塞を建築する。更にそれをコミュニティに投稿して自慢する

・終わりのない繁栄。世代を交代しながら何年でも要塞を続け、世界の歴史の一部になる。

・その他、生き伸びるだけでも厳しい環境に入植したり、特定の生産やアイテムを禁止する縛りプレイなど。

このドキュメント内のプレイでは初心者の方に向けて主に1年目の生産、拠点作りを詳細に。さらに脅威となる襲撃な どが発生し始める2年目以降に向けての軍隊編成、装備作り(鍛冶)などを一通り取扱います。(以降の高度な生産やエン ドコンテンツについてのリプレイは英日のWiki等を参照のこと)

入植地にいる移民が全滅すると、その要塞に関してはゲームオーバーとなりますが、世界は存続します。その場合は新 たな入植地を選んで新規にプレイを開始したり、全滅した要塞に新たな入植者を送り込んで要塞の再建を行うことがで きます。

また、ある世界でのプレイはその世界全体の時間経過と不可分なため、ひとつの世界で複数の要塞を同時に建築したり といったことはできません。ある世界に複数の要塞を建築したい場合は、プレイ中の要塞の管理を一旦放棄する必要が あるというように、ひとつの世界で同時にプレイできるセーブデータは常にひとつとなっています。

## 3.3. 典型的なプレイの流れ(ゲームフロー)

Dwarf Fortressの典型的なプレイングは以下のような流れになり、このドキュメントでも大まかにこういった順序に沿って解説を行います。

- 1. 世界生成
- 2. 入植地の選定と入植プロファイル(初期ドワーフスキルと持ちこむアイテム)の決定、入植
- 3. ドワーフの生活――生活エリアの決定、建築、採掘、物資の生産
- 4. 交易
- 5. 外敵への対処―――trap(罠)による要塞防衛、軍隊の編成・訓練
- 6. 要塞の発展・高度な生産・ドワーフたちの幸福維持

## 4. 導入について

## 4.1. Lasy Newb Pack の導入

Windows でのDwarf Fortress の導入にあたってはPeridexisErrant's DF Starter Pack、通称「Lasy Newb Pack」がオススメです。Dwarf Fortress 本体に加えて、主要なグラフィックセット、Dwarf Therapist や DFHack といった必須品を含む多くのユーティリティソフトをバンドルし、GUI のランチャー画面からゲーム の細かい設定を変えられるように設計されているため、これ1 個でプレイに支障がないようになっています。 公式フォーラムから最新版をダウンロードすれば良いでしょう。



http://dffd.bay12games.com/file.php?id=7622

ダウンロードが終わったら解凍して、適当な場所にフォルダ名を付けて置いてください。日本語のフォルダ 名を含まない場所のほうが良いかもしれません。

筆者はC:\直下にDwarf Fortress というフォルダを作ってファイルを置いています。



Mac OS X やLinux にも導入が楽なパックがそれぞれ用意されています。英 Wiki のリンクより環境に合わせたものをダウンロードしてください。

http://dwarffortresswiki.org/Utility:Lazy\_Newb\_Pack

## 4.2. 初期設定の説明および初心者にオススメの設定

LNP Launcher を起動すると様々な設定項目が並んでいます。世界生成に影響するパラメーターもあるため、まずはゲーム開始前に細かい設定を済ませておきましょう。

項目ごとの意味とかどうでもいいからとりあえずオススメ設定でスタートしたい!という方は、グラフィックタイルを適用した後、ページ最後の「オススメの設定1/2」だけ見て頂ければOKです。



Starting Labors ドワーフにデフォルトで割り当てられる職業をスキル対応にするか、大雑把に職業別にするか。SKILLSのままでOK

Embark Profiles 入植の初期設定をテキストファイルで設定することができます。ゲーム開始時に設定しますのでいじりません。

Key Bindings 操作キーのカスタマイズ。初期操作で特に不満が出ない限りはいじる必要ありません。また、キーバインドはゲーム内のESC メニューからも変更することが出来ます。

#### 変更を最小限にしたオススメの設定 1(Game Option)

Population Cap: **140**(都市の規模が最大のMetropolisに達する条件)デフォルトでは増えすぎて管理が大変かもしれません。 Child Cap: **0:0**(慣れるまでは最低設定でいいと思います。なぜか0でも完全に子供がゼロにはなりませんし) Aquifers: **NO** 

. Entomb Pets: NO (デフォルトで埋葬の対象にペットを含めない)

デフォルトのバランスを重要視する場合、Population Capの割合に合わせて Invasion 関係の Cap も調整すると良いかもしれません。

#### Graphics タブ内 Choose タブ Change Graphics

#### グラフィックタイルが選べます。

筆者は普段のプレイにCLA 18px を使用しており、当ドキュメント内のスクリーン ショットもCLAでプレイしたものになります。

CLA タイルは正方形タイルで、デフォルトの ASCII タイルの「記号的な」雰囲気をか なり残しつつも、全体的にやわらかい雰囲気で可愛くまとまっておりオススメで す。

Phoebus や Obsidian などはドワーフの職業毎に別のグラフィックが用意されていた り、岩や木の表現がより写実的なものになっており、よりグラフィカルな表現に特 化していて国内、海外コミュニティ問わず人気があります。

お好みのものを選択して「Install Graphics」を押せばデフォルトに設定されま す。

※タイルの設定はセーブデータごとに保存されるため、タイル変更時に既存のセー ブデータも新タイルを適用したい場合は「Update Savegames」で適用し直してくだ さい。

#### **Display Options**

Liquid Depth 液体(水、溶岩)の深さを数値で表示する。YES 推奨 Varied Ground 地面タイルの表示の多様化。YES だと地面のデコボコが多少の色違 いで(タイルの場合)表示されます。お好みで Hide Engravings 彫刻を施したタイルを特殊に表示するかどうか(?) Show Improvement 切り替えても筆者には違いがわからないです(?)

#### Advanced

Print Mode タイルの描画モード。TWBT はテキストの表示領域が個別描画で綺麗、 更にオープンスペースの複数階層表示など描写の表現が上がります。しかし筆者の 環境では強制終了の頻度が上がるため、2D ないしは SANDARD でプレイしていま す。

TrueType Fonts 2D モードでのフォント表示に 本体フォルダ/data/art/内の font.ttf ファイルを使う Simply Graphic Folders 触らなくて良い

#### Customize タブ

描画モードをTWBT にした場合のフォントタイルとグラフィックタイルの個別設定や、カラープロファイルの詳細設定が 可能です。ここでは特に変更しません。



Phoebus タイル

CLA タイル

PyLNP	_ <sup>↔</sup> □ ×					
File Options Run Folders Li	iks Help					
Laze N	ewb Pack					
Options Graphics Utilities Advan	ced DFHack					
Choose (	ustomize					
Change Graphics						
ASCII CLA 10-11						
DungeonSet						
GemSet 24px						
Ironhand Mauday 16ny						
Obsidian 16px						
Phoebus 16px						
Spacetox 16px						
Install Graphics	Update Savegames					
Refresh	Open Folder					
Display Options						
Liquid Depth: YES	Varied Ground: NO					
Hide Engravings: YES	Show Improvement: YES					
Advanced						
Print Mode:	STANDARD					
TrueType Fonts: YES						
Simplify Graphic Folders						
Play Dwar	f Fortress!					

Advanced タブ	A	
Sound BGMの有無。お好みで。デフォルトの音楽も結構味わいが有ります。	Pylnp	- " • ×
Soundsense(サウンドMOD)を使用する場合はNO に	File Options Run Folders Link	ks Help
Intro Movies 起動時のオープニングムービー。1回見ればあとはオフで良いと思い	Later No	ab Pack
ます		
Windowed: YES->ウインドウモード、NO->フルスクリーン PROMPT->起動時に選ぶ お	Options Graphics Utilities Advance	EDS
好みで	Sound: NO 25	5 /255 EPS Counter: YES
Resolution ウインドウの大きさを設定できます。Window モードはデフォルトの画面	Startup	FPS Caps
がかなり小さいのでお好みの数字を設定してください。フルスクリーンモードは 0x0	Intro Movie: YES	Calculation 150 FPS
から弄る必要ありません	Windowed: PROMPT	Graphical 30 FPS
FPS Counter/Caps FPS 値はゲーム内の計算速度とグラフィックの描画速度を個別に	Resolution	
設定します。防衛時など、計算値を下げて時間をゆっくり進めたい時に計算速度を調	Width Height	
整するためカウンターは表示推奨。数値はお好みで。 <mark>ゲームに慣れるまでは80程度</mark>	Windowed 1600 x 900	
がいいかも。慣れてきたら120~160程度がサクサク遊べてオススメ。	Fullscreen 0 x 0	
ゲームのポーズはいつでもできますし、FPS の変更はゲーム内でいつでも可能です。	Values less than 255 represent # t	iles,
細かいアニメーションのあるゲームじゃないので Graphic の描画速度は 30 程度で充	values greater than 255 represent # Fullscreen "0" to autodetect.	pixels.
分です	Save-related	
	Autosave: SEASONAL	Initial Save: VES
Save-related ゲームのセーブに関して	Dause on Saver VES	Pause on Load: VES
Autosave オートセーブのタイミング。1 年ごと、季節ごと、無しの三択。デフォル	Pause off Save, 115	Compared Court VEC
トは YEAR ですが強制終了もたまにあり、 <mark>長時間巻き戻されると著しくモチベーショ</mark>	Backup Saves: NO	Compress saves: res
<mark>ンを阻害します。SEASONAL 推奨</mark>	Open Savega	ime Folder
Initial Save ゲームスタート(入植)時に自動セーブ	Miscellaneous	A NORMAL
Pause on Save オートセーブ時にゲームをポーズする	Processor Priori	
Pause on Load ゲームをロードしたときにポーズ状態でスタートする	Process Legen	nds Exports
Backup Saves セーブデータのバックアップを取る万一セーブデータが壊れたときの		
ため		
Compress Saves セーブファイルを圧縮する(特に問題がなければ変更しないでくだ		
さい)		
	Play Dwarf	Fortress
	i lay Dwarr	

#### Miscellaneous

**Processor Priority** アプリケーションの処理優先度。上げると処理速度が上がるかも **Process Legends Exports** Legend mode でエクスポートしたデータを外部ユーティリティで読み込める形式にする(?)

## オススメの設定 2(Advanced)

Calculation: 慣れるまでは 80FPS 程度

Sound: NO Soundsense MOD を起動するか、お好みのBGM でもかけてプレイするのがいいでしょう Intro Movie: NO

Autosave: **SEASONAL** Initial Save: **YES** Pause on Save: **YES** Pause on Load: **YES** Backup Saves: **YES** 

設定が終わったら一番下の「Play Dwarf Fortress!」をクリックすることでゲーム本体が起動します。

## 5. ゲームの起動からプレイの開始まで

## 5.1. 世界生成

ゲームを起動するとタイトル画面にいくつかメニューが並んでいます。

画面下部に操作の説明があります。今後もほとんどの画面で画面下部にその時にできる操作が表示されています。

基本的にカーソルの移動や項目の選択はナンバーパッドかカーソルキーで、決定はEnter キーで行います。(例外もあ りますが後述)

Dwarf Fortress ではゲーム開始前に踏まなければいけない手順と読まなければいけない英語がそもそも多く、何も知ら ないで起動しても「とりあえず始める」ことすら難しい…という辺りが一見さんお断りムードの大きな要因となってい る気がします。説明も多くなってしまいますが、どうかご辛抱下さい。

ゲームを始める前に、まずは舞台となる世界を生成する必要があります。

「Create New World!」を選んでEnterを押してください。



オブジェクトデータの読み込みの後、ウェルカムメッセージと、アルファ版である旨の注意書きが表示されます。

メッセージをESC でスキップすると世界生成のオプション項目が表示されます。

FPS: 150 (23)			Create A World		
WOFIG SIZE	Pocket	Smaller	Small	Medium	Large
History	Very Short	Short	Medium	Long	Very Long
Number of Civilizat	ions Very Low	Low	Medium	High	Very High
Maximum Number of S	ites Very Low	Low	Medium	High	Very High
Number of Beasts	Very Low	Low	Medium	High	Very High
Natural Savagery	Very Low	Low	Medium	High	Very High
Mineral Occurrence	Very Rare	Rare	Sparse	Frequent	Everywhere
This controls the s	ize of the world ma	p. Current: 65 x 65			
283946: Select			ESC: Abort		y: Go!

世界生成は舞台となる大地(島または大陸)の生成と、歴史生成に別れています。 次ページで各設定項目について説明します。

## World Size 世界の大きさ とりあえず Small を選択しておきます

Smaller か Small 程度がオススメです。Small でも充分な広さです。サイズが大きくなると世界全体の処理量が飛躍的に 増えるため、現行スペックの PC でも FPS がかなり落ち、特に要塞規模が大きくなった後の快適プレイが難しくなります。

#### History 入植開始時までの経過年数 とりあえず Short (125 年)を選んでおきます

Very Short の5年、Very Long の1050年まで幅があります。経過させる年数が多いほど、各文明の人口、文明的な建物の数は増え、世界生成時に生息していた MegaBeasts (伝説の怪物) は逆に討伐されて減少していきます。長い経過年数を選べばその分世界生成には時間がかかります。

### Number of Civilizations 文明(勢力)の数 デフォルトでOK

Dwarf Fortress に登場する種族の中でDwarf(ドワーフ)、Human(人間)、Goblin(ゴブリン)、Elf(エルフ)、 Kobold(コボルド)は文明を持ちます。「文明」は「国」のことと考えて差し支えありません。 国同士は中立または敵対関係になる可能性があり、文明数が増えれば文明同士の衝突など歴史的な出来事が起きやすく なります。

世界の大きさや経過年数によっては(他国に滅ぼされるなどで)ゲーム開始時に勢力を持たない種族があったりしま す。勢力を持たないということは、まとまった軍勢で攻めて来たり、交易を行う対象にならないということです(国が 滅ぶことは種の絶滅とは異なり、種族としては国を持っていなくても個々のキャラクターとしては登場します。また、 各文明は単一種族で構成されるとは限りません。ゴブリンの侵略軍の中に、こちらに敵対的なドワーフ・エルフ・人間 が混じっていることはよくありますし、ある程度発展すると自分の入植地にも他種族の訪問者が永住を求めてくること があります。稀ですが、極端なケースでは、ドワーフ文明にエルフの王が誕生するといったこともあります。) ドワーフ勢力とゴブリン・コボルド勢力は必ず敵対しています。人間とエルフは基本的にドワーフと友好関係にありま すが、友好的な種族、及び同じ種族でも複数の勢力に別れている場合があり、その場合は別文明としてカウントされ、 情勢によっては(多くはプレイヤーの行動によって)敵対することもあります。

## Maximum Number of Sites 拠点の数 デフォルトで OK

各文明は複数の拠点(集落や町や要塞)を持ち、時間経過と共に人口と拠点を増やし、各地に拠点を拡大し て発展を図ります。この設定で発展にキャップをかけます。制限を緩くした場合は拠点数とそれに応じて放 棄される拠点(廃墟)が増え、世界生成には時間がかかります。また、コボルドは文明種族ですが、身を隠 す技術に長けていることに加えて自然の洞窟などを棲家としているため、Vanillaバージョンにおいては決 まった拠点を建設せず、この後の入植地選定でも表示されません。

#### Number of Beasts MegaBeast の密度 デフォルトでOK

世界生成時に各地に配置される MegaBeast の密度です。増やすと拠点を襲撃する Beast が増えるため世界の人口を少し 減らす程度の影響があるようです。主に Adventurer Mode での Beast イベントの多さに影響します。Fortress Mode の Forgotten Beast 襲撃には関係ないらしい?

## Natural Savagery 攻撃的な野生動物の多さ Low くらいにしておきましょう

<mark>野生動物の襲撃は特に序盤のゲームプレイにおいて脅威となる場合があります。</mark>ゲームの流れを覚えるまでトラブルを 避けて下げたほうがいいかもしれません。High 寄りの設定は多くのFun 体験を呼ぶでしょう(*英 wiki より)* 

#### Mineral Occurrence 鉱石分布 ゲームに慣れるまではFrequent にしておきましょう

地下資源である金属鉱石の希少性を設定します。Fortress Mode において重要なパラメーターのひとつ。このゲームに は非常に多くの種類の石、鉱石、金属が登場しますが、デフォルトのSparse 以下の設定では、ほとんどの地域で同時に 採掘できる金属鉱石が1~2種類程度に限られます。多様な鉱石を必要とする場合、その供給を交易に頼る必要が出てき ます。新規プレイヤーはFrequent 以上に設定することが推奨されます。(英wiki より)

全て設定したらキーボードのyを押すことで生成が開始されます。

## なお、このゲームでは(ほとんどの古典的ローグライクゲームと同様)キーボードコマンドは大文字、小文 字を区別します。

歴史の生成には経過年数に応じて時間がかかります。生成中は左にゲーム中の経過年数がカウントされ、さきほどHistoryで設定した年数(125年)に達するか、ESCを押すことで年数の経過は終了します。その後、Enterで生成した世界を保存します。

## 5.2. 入植地の選定

次は前項で生成した世界から、どの地域に入植するかを決定します。



おおまかに「紫色は危険な土地や悪の拠点」「Ωはドワーフ文明」 あとは実際の世界地図に似た色合いで自然の地形や街道などが表現されています。 緑色は草原や森、茶色や灰色の▲が山岳、青が海(陸地の青い線は川)、南の明るい青は極地(氷原)です。 カーソルキーかナンバーパッドで地域図のカーソルを、umkhでローカルマップ内の入植候補地を移動することができま すのでまずは色々動かしてみてください。また、UMKH(大文字)で入植地の範囲の大きさを変えることができます。 入植地の情報は多岐に渡りますのでそれぞれ説明していきます。

右の地域詳細欄はTAB で様々な情報を切り替えて表示することができます。 とりあえず意味とか今はいいよという場合は読み飛ばして大丈夫 The Jungles of Loving です。 まずは自然条件を確認してみましょう。 Temperate Conifer Forest Temperature: Warm Trees: Heavily Forested Other Vegetation: Thick Surroundings: Wilderness 最上段は地域の固有名(The Jungle of Loving) Temperate Conifer Forest 温暖な針葉樹林帯 Tempereture 気温 Marm すなわち暖かい地域のようです Trees 木の密度 Heavily は密林です Stream: Entrytoned Other Vegetation 木以外の、採取できる地上植物の量 Sorroundings 周囲の生態系です 危険な野生動物の多い土地ではUntamed Animals Deep soil Shallow metals Deep metals Flux stone layer アラインメント(属性)が邪悪あるいは善性の土地では Haunted や Mirthful といった表示になります。 (善性の土地のクリーチャーが安全とは限らない点に注意) ローカルマップ内に特筆する地形条件や建造物がある場合は中段

に表示されます。 この場合はEntrytonedという名前のStream(橋などをかけないと渡れない深い川)が存在しています。

他に**brook**(小川)や**road**(街道あるいはトンネル)などがあります。

既に文明拠点がある場合は赤字でその拠点名が表示されます。既に存在する拠点や建造物の関係で入植できないロケー ションが存在します。

その下には地層の条件、地下資源が表示されています。詳細は後述 5.3.地層について

TAB を押して次の画面を見てみましょう。

この画面は陸路でアクセス可能な近所にどの種族文明が存在す るかを表示しています。Goblinsの赤い破線は敵対種族というこ とを表しています。

Neighbors	
Dwarves	
Humans	
Elves	
Goblins	tere and tere and tere and tere and

文明同士が明確な戦争状態にある場合はここに MAR と表示されます。

各種族はかなりの長距離でも移動して遠征や交易を行いますが、あまりに拠点が遠かったりアクセスが悪い場合は (Neighbors に表示されていても)ゴブリンの襲撃などが発生しない時があるようです。

「Tower」という表示があったら要注意です。Tower には邪悪な魔法使い(ネクロマンサー)が住んでおり、死霊術で生き返らせたドワーフやゴブリンのアンデッド集団で要塞に襲撃をかけてくることがあります。アンデッドの襲撃はかなりの脅威で、こちらに犠牲者が出た時に犠牲者の死体がまた復活させられて相手の軍勢が強化され…という悪循環に陥りかねません。Tower 近くに入植する場合は心してかかりましょう。

もう一度TABを押して次の画面に行ってみてください。



世界にドワーフ文明が複数存在している時はこの画面で自分の所属する文明を選択します。 +/- で切り替えることができ、ワールドマップに自文明の拠点がハイライト表示されます。 このように画面右で何かを選択する時はカーソルキーでなく +/- キーで選択することが多く、今後よく出てくる操作で すので是非覚えておいてください。

## Relative Elevation & Cliff Indicator



Relative Elevationはローカルマップ内の一番低いところと一番高いところを相対的に表示する標高計です。(海抜ではないことに注意)

Cliff Indicator も似たようなもので、数字でその場所がどの程度切り立った地形をしているかを表現しています。狭い範囲に大きな数値の開きがあるということは標高差の激しい切り立った崖や山岳になっているということです。切り 立った土地はマップ全体を把握したい時に階層を何度も切り替えなければいけなかったり、交易キャラバンのワゴンの アクセスが大変だったりするかもしれないので、ある程度平坦な土地の方がプレイしやすいでしょう。

次は入植画面で確認できる地下環境について簡単な説明を行いますので、もう一度TABを押して、最初の画 面に戻ってください。 地下は大まかに表層、中層、深層というように別れており、様々な 地層が複数の階層にまたがって存在します。

基本的に表層大部分はSoil layer(土壌層)、中層以下はStone layer(岩石層)から成っており、Soil layerはスピーディに採掘す る事ができ、序盤に手っ取り早く生活空間を確保するのに適してい ます。ガラスなど特殊な工芸品の材料となるSandやClayが分布して いることがあります。

Stone layer からは建材となる石、原石、鉱石といった資源が採掘で きますが、採掘のスピードが Soil layer に比べて著しく落ちます。 また、Stone layer で採石できる石は建材や工芸品の材料としての用 途しかないもの(non-economic stone、ただの石)と、鉱石や石炭な どの有用な石(economic stone)に大別されます。 鉱石を埋蔵してい るかどうか、その鉱石がどの金属のものかは土地によって異なりま す。

										8														
Т	h	e		J	u	п	a	T	e	4		0	Ŧ		Ь	0	V	1	n	a				
Т	е	U)	p	е	r	a	t	е		C	0	Π	i	f	е	r		F	0	r	е	6	t	
Т	е	М	p	е	r	a	t	u	r	е			W	a	r	Ш								
Ţ	r	e	е	S			Η						ų		F			e	63	t		d		
ŏ	t	h	е	r		Ų	e	å	е	t	a	t	1	0	ņ			T	h	1	C	k		
5	u	r	r	0	u	Π	a	1	n	a	S	÷												
S	t	r	e	а	m	•		F	п	t	r	ц	t	0	п	e	Ы							
	-			-				-			-	7	-	-			5							
G			2																					
e	h		ł	1	10		1	÷.	•	+	-	1												
П	e	e	n	1	m	e	t	a	1				-											
F	1	ū	×		5	t	0	п	e		1	a	y	е	r									
													-											

また、巨大な地下洞窟が世界中どこの地下にも広がっており、中層以下の深さを採掘した時に高い確率で見つかります。 地下洞窟は様々な鉱石や原石を埋蔵し、地上のほとんどの木々よりも価値が高い地下植物が生え、布資源の素材になる 糸を吐く Cave spider などの地下生物が住みます。さらにほとんどの地下洞窟は地上と同様マップ端が外界とつながっ ており、時にはもっと凶暴な生物(Forgotten Beast 創世紀の怪物)が別の土地からやってくるかもしれません。 深層以下には石の他にマグマ、最深層には巨大なマグマ溜まりや Adamant ine の鉱脈が分布します。

入植地選択画面には、その入植範囲にどういった土資源、鉱石が存在するかが大まかに表示されています。 また、オプションでAquiferをオンにしていた場合は、その地域にAquiferがあればこの欄に表示されます。 画面写真の例を見てみましょう。

Clay、Deep soil の表記は土壌層に粘土が存在し、土の層がそこそご厚いということを表しています。ある程度の深さ を掘らないと採石できないかもしれません。Very Deep, Deep, Some, Little といったように土の層の厚さが表現され ます。もちろん、岩肌剥き出しの山岳地域の真っ只中など、Soil layer 自体が存在しない場所では表示されません。 Shallow metals, Deep metals は、比較的浅い階層、深層ともに金属鉱石が存在することを表します。細かいですが、 表記が metal と metalsの場合があり前者はその層で採れる鉱石が1 種類、後者は恐らく複数の種類の鉱石があるという ことだと思います。鉱石の種類は掘ってみるまでわかりません。Soil とMetal の場合でDeep の意味が異なっていること にご注意ください。

Flux stone layer はその土地にFlux stone(※)の分布する層があるということです。

※Flux stone はeconomic stone の一種で、通常の石材資源としての用途の他に、Iron(鉄)から Steel を製錬する際に 溶剤として大量に必要になります。Steel は武器防具を作る際に Adamant ine を除いて最も優れた金属で、Dwarf Fortress の世界ではドワーフのみが製鉄によって Steel を大量に生み出す技術を持っています。 Iron の鉱石となる鉄鉱石にはLimonite(褐鉄鉱)、Hematite(赤鉄鉱)、Magnetite(磁鉄鉱)の三種類があり、それ なりに貴重です。Flux Stone と鉱石がある土地に入植しても採れる鉱石が鉄鉱石であるとは限りません。 鉄鉱石と Flux stone が両方取れる土地でなければ Steel の大量生産は難しくなります。Steel が作れなければ装備の材 質を Copper や Iron で妥協するか、Steel よりは落ちますが、Bronze(青銅)といった他の合金に代替を求める、あるい は金属の供給を交易に頼ることになります。Flux stone が無い土地に入植した時に限って鉄鉱石がジャンジャン取れた りして悔しい思いをすることはよくあります。

ここからは完全に余談ですが、Flux stone とは、製鉄の際に溶剤(flux)として必要になることから(おそらくこのゲーム独自に)つけ られた呼称です。化学的には炭酸カルシウムを主成分とする石灰石、及びその変成岩のことで、現実の工業製鉄にはもっぱら石灰石が 用いられているようです(Wikipediaの「鉄 #製錬」の項などが詳しい)Dwarf Fortressの製鉄は、現実の産業革命・転炉法発見以後 の製鉄工程を忠実に模したものになっているらしく、原料からの鋼鉄の製錬には「鉄鉱石→鉄」「鉄+Flux+炭素燃料→銑鉄(Pig iron)」「鉄+銑鉄+Flux+炭素燃料→鋼鉄」という段階的な工程を必要とします。Dwarf Fortressの世界での人間の技術力が、現実の歴 史における産業革命よりはるかに前のものであることは疑いないので(中世ファンタジー的な世界ですから)、この世界においては鉱 物知識と鍛冶技術に優れるドワーフのみが先んじて、量産可能な製鉄技術を持っているということなのでしょう。このゲームには Calcite(方解石)、Chalk(チョーク、白亜とも)、Dolomite(苦灰岩)、Limestone(石灰岩)、Marble(大理石)の5種類が製鉄に利用可能 なFlux stone として登場します。---どうかしてる。--ゲーム内での具体的な製鉄の手順、操作についてはドキュメントの後半、鍛冶の 項目にて…。

次のページでは入植に適した土地を探す方法について説明します。

## 5.4. 条件を絞り込んで入植に適した土地を探す

入植画面には希望の条件に合った入植地を検索し、マップ上にマークしてくれる機能があります。便利ですので是非 使っていきましょう。<mark>fキーを押してください。</mark>

写真のような画面になります。<mark>カーソルキーで項目を選び、希望の条件を選択します。</mark>

X,Y Dimension 入植範囲の広さを指定 Savagery 自然環境	Find Desired Loca	tion
Evil 土地のアラインメント <u>Low-著性 High-邪悪</u> Elevation 標高差 Tempereture 気温	X Dimension Y Dimension	3
Rain 雨量 Drainage 水はけの良さ。水の蒸発に関するパラーメーターだとか。筆者は	Savagery Evil Flevation	Medium Medium Medium
あまり気にしたことがありません Flux Flux stoneの有無。重要 Anuifer 豊水層	Temperature Rain	Medium N/A
River StreamまたはBrook。川は綺麗な水を手に入れる貴重な手段となり、 また釣り場として食料源にもなるため、できれば欲しい。小川のほうが安全	Drainage Flux Stone Layer Oguifor	N/A Yes No
です。 Shallow Metal 浅い金属層	River Shallow Metal	Yes Yes
ueep metal 深い金周眉 Soil Soil layerの有無と厚さ Clay 有無	Deep Metal Soil Clau	Yes ≤ Some N∕A

希望する条件のない項目はN/A (なんでもええ) にします。

とりあえず、<u>写真の</u>ような条件にして、<mark>En<u>te</u>r で検索を開始してみてください。</mark>

マップ画面がWとWで埋め尽くされた後、Wのみが点滅する状態になると思います。点滅している地点が検索にマッチした土地です。ShallowとDeepにMetalが分布しFluxも必要で…など、これは生成オプションがデフォルトだとそこそこ厳しい条件ですが、金属分布がFrequent以上ならば金属に関しては問題ないと思います。たぶんヒットすると思いますが、もしマッチする地点が見つからなければ、ElevationをN/Aにしたり、Soilの量を変えてみるなどして何度か試してみてください。

ヒットする地点があったらESCで検索インターフェースを閉じ、カーソルを移動してヒットした地点を確認しましょう。 ローカルマップ内でも入植範囲を移動すると土地条件は変化しますが、検索後の状態であれば自動的に条件にマッチし ている場所に入植地がマークされます。もう1度「キーを押すと検索結果はクリアされ、また別の条件で検索をかける ことができます。良さそうな条件の場所は見つかりましたか?



筆者はこのような土地を見つけました。南西に自文明の拠点、北東すぐ近くにゴブリン拠点が多く存在する、最前線と 言っても良さそうな立地です。ゴブリン拠点のさらに向こう北東の海沿いと、南には人間の拠点、写ってませんが西に はエルフ拠点もあり、にぎやかそうな土地です。ローカルエリアの南西に小川が流れ、Soil layer はほどほど、金属に は困らなそうですしFlux もあります。ここに入植することにします。

#### eキーで入植地を決定します。最終確認が出ますので、Enterで決定します。

なお、海沿いの土地などを選んだ場合最終確認で「You have selected an area with salt water It might be very difficult to survive here」という警告が出る場合があります。これは土地が塩分を含んでいるため普通の手段では真水が手に入らないことを示しており、避けたほうが無難です。内陸部の入植地を選び直しましょう。

また、「Your selected Civilization is dead or dying」といったメッセージが出る場合もあります。これは今選ばれてる文明が滅 びかけ(or 滅んでる)という意味で、滅びかけの文明を選んだ場合、要塞の発展がまだまだ途上な段階から入植地のメンバーに王が誕生 したり、首都になることがあります。そうなるとまだ要塞発展段階なのに王がROYAL な環境やアイテム生産を要求してきたり、人口条 件を満たしていないのにかなり早くからSIEGE (包囲攻撃)が発生するなどデメリットが結構キツいので、最初のうちはこれも避けたほうたいないのによう。無難にプレイするにはそこそご発展している文明に所属しています。

入植地を決定したら、次は入植に連れていく初期ドワーフのステータスと、持ち物を決めます。

## 5.5. 初期ドワーフのスキルと持ちこみアイテムの決定

ゲームスタートまでもう少しです!頑張ってついてきてください。

入植地を決定するとPlay Now! / Prepare for the journey carefullyの選択肢が出ます。

21ay Now!では細かい設定を飛ばしてゲームをスタートすることができますが、ドワーフのスキル振りがちょっと中途半 端で持ち物にも無駄があるため、<mark>はやくスタートしたい気持ちをここではグッとこらえてEmbark Profileを細かく決め る事を推奨します。</mark>

<mark>ドワーフにどんなスキルを割当て、どんなアイテムを持ち込んだかをなんとなくでも把握している方があとあと楽です。</mark> Prepare for the journey carefully</mark>を選ぶとEmbark Profile画面へ進みます。

Embark Profile 画面では七人の初期ドワーフにスキルを割り振り、入植地に持ち込むアイテムを細かく決める事ができ ます。



こんな画面が出てきましたね。この画面で初期ドワーフのスキルを決定します。左に並んでいるのがドワーフの名前、 画面右にズラッと並んでいるのがさまざまなスキル、今は何も振られていない状態です。スキル名の後ろの5は、スキ ルを0から1レベルにするために5ポイント消費するという意味です。1→2は6ポイント、2→3は7ポイント、という ように増えていきます。このゲームではスキルレベルが最大20まで上がりますが、Embark Profileではドワーフ毎に、 各スキルの最大が5レベル、合計値が10まで割り振る事ができます。(例:5レベルのスキルを2個、2レベルのスキ ルを5個といったように)

右下に400と表示されているのが残りのポイントです。

ポイントはスキルとアイテム共通で消費されます。初期の残り400ポイントだとスキルを振ってる途中で足りなくなるので、まずはいらないアイテムを削ってポイントを確保し、スキルに振り終わった後残りのポイントで所持品を選ぶことをオススメします。

## Tab を押してアイテム画面に移行します。

FPS: 150 (24) Prepare	for the Journey	to Gusgashducim 🔄 🔄 🔛	
(conner nicks [2])	44	No uak bull t	1 9 1
(copper battle axes [2])	6.8	No yak calf 8	101
(iron anvil)	ĨÕO	No vak cow P	101 <b>I</b>
(dwarven ale [20])	$\overline{2}$	No uak calf 🛛 🖇	101 I
(dwarven wine [20])	2	No dog P	16
dwarven rum [20])	2	Νο ραρργ Υ	16 <b>I</b>
📕 (plump helmet spawn [5])	1	No hunting dog 🛛 🖇	31
<pre>(pig tail seeds [5])</pre>	1	No war dog 💡	31
(cave wheat seeds [5])	1	No dog <u></u>	16
📕 (sweet pod seeds [5])	1	Νο ραρρμ δ	16
(rock nuts [5])	1	No hunting_dog_ δ	31
<pre>(dimple cup spawn [5])</pre>	1	No war_dog 8	31
<pre>(prepared cow_lung [15])</pre>	2	No cat ¥	11
<pre>(cave lobster &amp; [15])</pre>	2	No kitten ¥	11
(plump helmets [15])	4	No cat <b>o</b>	11
(pig tail thread [5])	1 2	No kitten o	
	14		
(pig tall mags [5])	20	No donkou 9	
(uak leather guivers [3])	10	No donkey foal 8	
(apple wood buckets [3])	10	No donkey Sar +	1 0 1
(apple wood splints [3])	10	No donkeu foal \$	101
(apple wood crutches [3])	1 0	No horse <b>¥</b>	101
(apple wood wheelharrow)	5 <b>0</b>	No horse foal <b></b>	101
(apple wood stepladder)	รัต	No horse å	101
		No horse foal ô	101
		Νο ςοω β	151
		No cow calf 🛛 🎗	151
		No bull 8	151
		No bull calf 5	151
		Νο eweΥ	51
		No lamb P	51
		No ram 5	51
		Νο Ιαπροδ	21
			51
		No pigiet ¥	21
		No piglet t	
		No pappu goat 2	26
		No goat kid ?	26
		No billy goat \$	26
		No goat kid t	26
		No hen ¥	6
		No chick <b></b>	6
Tab: Dwarves e: Emb	ark! 🔄 Ado	l n: New	
F: Name Fort G: Name Group	y: Symbol s: Save	Pts: 40	

左に現在持ち込むことになっているアイテムと数、必要なポイントが表示されています。右側は家畜です。

#### +/-でアイテムを増減することができます。

とりあえず上から3番目のanvilと、下の方に並んでいる leather quivers, buckets, spilints, crutches, wheelbarrow, stepladder あたりは消してしまいましょう。

#### ※なんでそれらのアイテムはいらないの?

anvil は鍛冶に必要になる鉄床です。当然武器防具の鍛造を行う際に必要なのですが、金属加工を行うのは少し先になりますので今回は必要ありません。 必要pt も100 と高いです。交易で手に入るようになってからで充分です。鉱石分布Frequent なら序盤から鉱石は手に入るので、ゲームに慣れてきたら Anvil 持ち込み、ドワーフに各種 smith のスキルを振って最序盤からMetal 装備を用意していくといったプレイもアリでしょう。

quiver (矢筒) も今回のプレイではハンターを連れて行かないので最序盤は必要ありません。軍隊などで必要になる頃には交易か生産で手に入ります。 bucket (パケツ)、 splint (骨折治療用の添え木)、crutche (松葉杖)、wheelbarrow (手押し車、石材の運搬効率を上げる)、stepladder (はしご。 樹上果実の収穫に必要) などは場合によって必要になりますが、現在のバージョンでは入植地に木が生えてさえいれば木材はかなりの量が手に入るので、 木製のツール類は序盤から自分で生産することでまかなえます。ここではポイントを重視してツール類を削り、スキルに振った後は食料と飲料を優先的 に用意するのが良いと思います。

thread(糸) cloth(布)は医療品として緊急に必要になった時に自分で用意するのが難しかったり、用意するにしても時間がかかってなかなか治療にとりかかれないといったことがあるので、数個は持ち込んでおきます。念のためです。医療用以外としてはthreadはclothの、clothは衣服の生産素材として使われます。

ポイントを確保したらドワーフにスキルを振ります。Tabを押してスキル画面へ。

FPS: 149 (24)	Prepare for the	Journey to Noramkogan 📃	
PPS: 149 (24) Reg Ibeshrigdth Peasa Astesh Kancatten Peas Ibr Erithathel Peasan Dôbar Gethnil Peasan Sodel Dastotarel Peas	Prepare for the           nt         10           ant         10           t         10           t         10           ant         10           t         10           t         10           t         10	Journey to Norankogan Not Miner Not Wood Cutter Not Masonnter Not Engraver Not Building Designer Not Building Designer Not Beouger mith Not Rouger mith Not Furnace Operator Not Furnace Operator Not Netal Grafter Not Netal Grafter Not Netal Grafter Not Netal Grafter	555555555555555555555555555555555555555
		Not Bone Ĉarver Not Gem Cutter Not Gem Setter Not Papecraker Not Papecraker Not Bookhinder Not Wax Worker Not Wak Worker Not Filherman Not Filherman Not Filherman Not Grouer Not Grouer Not Grouer	6.
		Not Brewer Not Gook Not Ueaver Not Dier Not Trapper Not Butcher Not Butcher Not Leatherworker Not Leatherworker Not Ansinal Dissector Not Milker	555555555555555555555555555555555555555
Tab: Items F: Name Fort G: Name	e: Embarkț Group y: Symbol	-: Add v: View c: s: Save	Customize Pts: 400

スキルが多すぎて何が何だかわからないでしょうし、各スキルの説明は別項に回しますので、ここでは以下のように振ってください。カーソルキーでドワーフとスキルを選び、+/- でポイントの増減です。 該当スキルを探すだけでも結構大変だと思いますが頑張って。

ドワーフ1	Miner +5, Mechanic +5 (Proficient)
ドワーフ2	Miner +5, Stone Crafter +5
ドワーフ3	Wood Cutter +1(Novice), Carpenter +5, Building Designer +1
ドワーフ4	Wood Cutter +1, Mason +5, Building Designer +1
ドワーフ5	Grower +5, Brewer +5
ドワーフ6	Grower +3, Cook +5, Butcher +1, Tanner +1
ドワーフ7	Wound Dresser +2, Diagnostician +1, Surgeon +1,
	Bone Doctor +2, Suturer +2, Judge of Intent +1, Appraiser +1

初期ドワーフのスキル振りにはプレイスタイルによって色々な考え方があり、100人のプレイヤーがいれば 100人とも細かく違ってくるでしょう。それでも、<mark>序盤に特に重要とされるスキルのいくつかはだいたい共</mark> 通しています。ここではそれらを押さえつつ遊びの出にくい編成にしたつもりです。

Miner(鉱夫) - 採掘

Carpenter(大工) - 木製の建築と家具作成

Mason(石工) - 石製の建築と家具作成

Wood Cutter(木こり) - 木材確保のための伐採

**Mechanic**(機械) - mechanism(機械部品)作りとmechanismを使用する建築

Grower(栽培) - 畑作農業

Brewer(醸造) - 酒の醸造

Cook (コック)および But cher (屠殺) - 料理と食肉解体、オマケで付けた Tanner は皮なめし

Diagnostician(診察),Wound Dresser(包帯),Surgeon(外科手術),Bone Doctor(接骨),Suturer(縫合) - 医者

Diagnost ician は全ての医療のスタートとなるため必須。包帯・接骨・縫合は多くの怪我で必要な治療になるためそれ ぞれ重要度が高い。Surgeon が必要となるシーンはそれほど多くない。

Appraiser(目利き), Judge of Intent(相手の意向を読み取る能力、筆者は「顔色伺い」と訳しています) - 交易用 特に Appraiser は無ければアイテムの価値がわからないため、交易時の目安にするため最低1 振っておく。

Miner には序盤の居住空間の掘削と、石材の採掘、その後はStone Crafter (石細工師)として初回の交易で輸出するための工芸品と、Mechanic には防衛トラップ用のmechanism を作ってもらいます。

生産物を多く作り始めるとそのドワーフはかかりきりになるため、専門の生産スキルを2種類以上身につけても効率は良くないので、必要になるのが瞬間的なスキル(伐採など)と生産スキルを組み合わせるのが良いと考え、ここではWood Cutterに家具職人(Carpenter, Mason)を兼ねてもらい、伐採時以外は生産に集中できるような編成にしています。

Grower は一人でもいいのですが他に入れたいスキルを特に思いつかなかったので今回は二人にしてそれぞれ料理人と醸造人を兼ねてもらいます。種を多めに持ち込んで大きめの畑を作り、食料確保に余裕を持った プレイをしたいと思います。

7 人目は医者とトレーダーを兼ねています。どちらの仕事も基本的に平常時は暇なので、このドワーフには マネージャー、医療主任、簿記係(10.2. 貴族の任命を参照)など雑務を一手に引き受けてもらいます。 厳密にはここでスキルを振らなくてもゲームスタート後に仕事は振れるので、Wood CutterやBuilding Designer に振った分などは他 に回してもいいのですが、1 だけでも振っておくと自動でそのスキルに対応する Labor (職業)が有効になるので、操作の簡略化のた めに振っています。

では、改めて持ち込むアイテムを決めましょう。ゲーム開始までもう一息です。

# アイテム選択画面でnを押すと追加できるアイテムが一覧で表示されます。そのまま文字列を入力することで対象のアイテムを検索することもできます。

所持品は以下のようにしました。ポイントが余ったら適当に酒や肉や種なんかを増やしてポイントを使い切ってください。

ドワーフが必要とする食糧は1人につき1年で食品6,酒16くらいだそうです。

普通にプレイすると1月にスタートし、最初のドワーフキャラバンは8月以降(ゲーム内ではAutumn)に訪れますので(その前にエルフ、人間の商隊が来ることもありますが)、食糧事情に不安なくプレイするのであれば半年程度を食いつなげるだけの酒と食品を持込みと生産で確保する必要があります。(キャラバンが来る前に移民がやってきて養わなければいけないドワーフが増えることにも注意しましょう。初回の移民は大体10人前後であることが多いです)

充分な余裕を持って過ごせるようにしたいところです。(下記は充分な量です)

また、ドワーフの料理は輸出品としても優秀な価値を持ちますので、料理の食材となる肉や酒は多いに越したことはありません。 ドワーフは同じ酒ばかり飲んでいると飽きて水しか飲まなくなり、不幸になったり作業効率が激減します。序盤はplump helmet ばかり まで、醸造しますが、軌道に乗ったら作物の種類を増やしたり交易で手に入れるなどしていろんな酒を用意してやりましょう。

アイテム

copper picks [2] copper battle axe [2]	つるはし。Miner が装備します。たぶん最初から選ばれてるはず 斧。Wood Cutter が使います。同上
dwarven ale [26] dwarven wine [21] dwarven rum [26] dwarven beer [26]。	酒4種を26ずつ。もっと多くても可。 wine はplump helmet で醸造できるので少なくして他に回してもいいです。
plump helmet spawn [41] pig tail seed [21] cave wheet seed [21] sweet pod seed [11]	各種作物の種。plump helmet は四季を通して栽培でき、成長も早い、最も初心者向けの 地下植物です。種には spawn と seed のように表記が違うものがありますがどっちも種です
rock nuts [11]	これは植えられず料理に使ったりするものですがとりあえず気にしなくていいです
plump helmets [21]	既になっている実も醸造とか用にいくつか。plump helmet って結局なんなんだよ(哲学)
prepared cow lung [21] cave robster ơ [21] badger tripe [11] badger meat [11] barn owl meat [11]	動物性食材いろいろ。肉とか内蔵とか魚とか一杯ありますが安いものを適当に
gypsum plaster [10] pig tail thread [5] pig tail cloth [5]	骨折の治療に使う石膏粉。 序盤の入手が難しいかもしれないので筆者は毎回持ち込みます 医療用
pig tail bags [2] pig tail ropes [2]	バッグ。なんとなく ロープ。井戸を作る時に必要です。すぐには使わないかもしれないが一応
diorite [5]	石材です。掘ればいいんですが、いきなり欲しい時のため数個は持っていってます

※酒、種、食材の端数を1にしている理由は

これらのアイテムは種類ごとにbarrel(樽)、bag(袋)といったアイテム(strage item)にいくつかまとまった状態で持ち込まれます。端数を付けるとその分多くのstrage item を持ち込むことができるので少しお得というわけで、これは基本テクニックと言われています。本当は必要ポイント2の肉を1個ずつ大量に持ち込むのが最もお得らしいのですが、最近のバージョンだと違う種類の肉もひとつのBarrelにまとまって入ってくるような気がします。Barrelの容量も本来食糧は10までだと思ったんですが、軽く確認してみたところ食材は1樽に30個くらい入って持ち込まれているようで、そこまで得できてるのかどうか怪しい気がします。面倒ですのでここではやりません。樽が足りないなら木を切ればいいじゃない(某ドワーフ国家の王女談)

#### 家畜

1 war dog 우	軍用犬。最序盤に要塞入口で番犬になってもらいます
1 war dog ♂	雄雌セットで連れていけば、子犬を産みます
1 cat ♀(♂でもいいよ)	要塞内をうろうろしながら vermin (小型の害虫や害獣)を勝手に駆除してくれます
慣れてきたら war dog は普通の dog	にして、入植後に訓練で war dog にすることでポイントを少し節約したり出来ます。
その他、入植時にランダムで2種類	厠の家畜がつきます。

sを押すとEmbark Profileに名前を付けて保存することができます。次回以降のプレイ時に既存のEmbark Profileを 選べば、スムーズに入植できるので是非保存しておきましょう。 ポイントを全て振り終わったら、eを押してください。いよいよ入植、ゲームスタートです!!

FPS: 150 (25) Prepare for the	journey to Noramkogan	
Mine Mechanic Ibeshriqòth Peasntø	Not Gelder	5 🛛
Mine SCraft Kancatten Peasant 9	Not Shearer	5
Construction Version between Descent 2	Not Chinney	
Garp Lumper Koyamperan reasant 3	Not Spriner	
Mason Lumber Erithathel Peasant 4	Not Presser	5 🗾
Farm Brewer Gethnil Peasant 🛛 🕅	Not Beekeeper	5 🗖
Farmer Cook Tomêmfath Peasant 9	Not Animal Trainer	5
Tarden Decken Decken 10 Decent		
	Not Hilmal Garetaker	2
	Not Soaper !	5
	Not Lue Maker !	5
	Not Potash Maker	5
	Not Closen hand	
	Not Glassmaker	2
	Not Axeman !	5
	Not Swordsman	5
	Not Maceman	5
	Not Hammonman	
	Not Hannerhan	
	Not Spearman	5
	Not Crossbowman	5
	Not Shield User	5
	Not Oppon Ucon	ř i
	Not Arhor User	
	Not Fighter	5
	Not Archer	5
	Not Wrestler	5 🔳
	Not Striker	5
	Not <u>Ricker</u>	2
	Not Biter	5
	Not Dodger !	5
	Not Siege Engineer	5
		ř –
	Not Stege Operator	
	Not Misc Ubject User	5 📃
	Not Pump Operator	5
	Not Swimmer	5
	Adequate Hound Dresser	-
	Novice Diagnostician	
	Novice Surgeon	b
	Adequate Bone Doctor	7
	Adequate Suturer	7
	Not Crutch-ualker	5
	Not rersuader	2
	Not Negotiator	
	Not Liar	5
	Not Intimidator	5
	Nouice Tudge of Intent	č –
	Novice Appraiser	
	Not Organizer	5
Tah: Items e: Embark!		
F: Name Port C: Name Croup ut Cumbol		
T. Name Fort G. Name Group 9: 590001		

FPS: 150 (24) Prepare	for the Jo	urney to Gusgashducim	
(copper picks [2])	44	No vak bull ð	101
(copper battle axes [2])	68	No vak calf 🕉	101
(dwarven ale [21])	2	No vak cow 9	101
(dwarven wine [21])	2	No yak calf <b>P</b>	1 Ñ Î
(dwarven rum [21])	2	No dog ¥	16
(nlumn helmet snawn [41])	ī	No nunnu 2	1 š
(nig tail seeds [311)	ī	No bupting dog 2	31
(caue ubeat coede [32])	1	1 war dog 2	
(eweet nod eeede [111])	1	No dog +	16
( work put $(111)$	1		1 6
(nmonamod cou lung [21])	10	No hupting dog t	21
	40		31
	2		
	7.0		
(pig call chreau [5])			
	14		
(pig tail bags [2])	20	NO RILLEN O	
(pig tall ropes [2])	20		101
(awarven beer [21])	2	No mule foal 8	101
(gypsum plaster [10])	3	No douken t	101
(diorite [10])	3	No doukey toal Y	101
(badger tripe [11])	2	No donkey 5	101
(badger meat [11])	2	No donkey foal ô	101
(barn owl meat [10])	2	No horse ¥	101
		No horse_foal   P	101
		No horse ð	101
		No horse foal ô	101
		No cow 9	151
		No cow_calf P	151
		No bull 8	151
		No bull calf   \$	151
		No ewe P	51
		No lamb 🏻 🌳	51
		No ram ô	51
		No lamb ô	51
		No sow P	51
		No piglet 🛛 🖇	51
		No boar ô	51
		No piglet ð	51
		No nanny goat 🛛 🖇	26
		No goat kid 💡	26
		No billy goat 8	26
		No goat kid 8	26
		No ĥen 🛛 🖇	6
		No chick <b>P</b>	6
Tab: Dwarves e: Em]	ark!	📲 – : Add n: New	
F: Name Fort G: Name Group	v: Švmbol	s: Save Pts: 0	
	i na se se se se s		

## 6. 参考 - Skill, Labor について

この項目は非常に長くなる上、完全に「データと説明の羅列」になりますので、ゲームに慣れてないうちからこれを暗 記する必要とかは全くありません。「あのSkill ってどういう意味だっけ?」「このLabor 何するもの?」といった時 に参照して頂ければと思います。

Dwarf Fortress には「skill」「labor」という概念が存在します。これらはあえて区別する必要がないほど密接に結び ついてはいますが、微妙に意味合いが異なるものです。訳するならskill-職能、labor-職業または仕事の割当てといっ た意味になるでしょうか。

あるドワーフが何らかの skill を持っていることと、その skill を使用する labor に従事しているかは、別の問題なのです。

ドワーフはskillを持ち、skillはそれに関連した laborの作業を行う時に発揮され、磨かれるといった具合です。 高いskillを持ったドワーフが、そのskillに関連する laborに就いた場合、仕事のスピードとクオリティの両方が上がります。典型的なものは生産で、家具や工芸品、武器防具といったアイテムの質と価値は生産に従事するドワーフの skillに大きく左右されます。

何らかの labor をドワーフに割り振る際、必ずしもそのドワーフが関連 skill を身に着けている必要はなく、skill がな くても仕事はしてくれます。その場合、skill を持ったドワーフが同じ仕事をするのに比べて所要時間は長くなり、生 産職であれば完成品のクオリティは落ちるでしょう。

また、高いskillを持ったドワーフも、そのskillを発揮する仕事に長くつけなかった場合、skillは「錆つき」 衰えます。

各 skill 及び labor にはゲームプレイ上重要なものとそうでもないものがあり、ゲームが開発中である関係上、中には現状のところほぼ(あるいは完全に)死に skill、死に labor となっているものもあります。

この章では、各 skill と labor の結びつきと仕事内容、及び関連施設をおおまかに解説した上で、それぞれゲームプレイ上どの程度重要なものかを(筆者の独断に基づき)分類しています。

skill, labor ともに非常に種類が多く、使用する素材が違うだけのよく似たスキルもあるため、ゲームに慣れないうちは「こんなskill持った移民が来たけど、この labor が何をするものなのか、あと仕事に必要な設備がわからん」「labor はオンになっているのになぜか思った仕事をしてくれない」といった事がよく起きます。そんな時に下記の対

応表を使って labor と設備の割当てなどを再確認して頂ければと思います。

Skill はおおまかに、Labor と直接結びついているLabor Skill、戦闘時に発揮される Combat Skill、ドワーフの会話力 や性格などの社会性を表す Social Skill に大別されます。

ゲームプレイの上で頻繁に気にすることになるのはLabor Skill と Combat Skill で、これらはドワーフを適切なLabor に割り振って作業させたり、Combat スキルであれば訓練を行わせることで能動的に伸ばしていくことができ、プレイ効率に大きく影響します。たくさん作る必要があり、アイテムにクオリティが存在する種類の生産 skill は育てる恩恵が大きくなり、逆にたまにしか出番のない labor や skill によってアイテムのクオリティに差がつかない skill は育てる 必要がないということになります。

Social Skill については、入植時に交易用に割り振った Judge of Intent, Appraisor といったスキル以外はゲームプレイに直接及ぼす影響がわかりにくく、プレイヤーからドワーフに働きかけられる要素も限定的で、気になった時になんとなく確認する程度なので、簡素な説明に留めます。筆者もこのへんよくわかってないスキルが多いです。

## 6.2. Labor

Labor はプレイヤーが直接ドワーフに割り当てることのできる仕事です。採掘、伐採、様々な物資の運搬といったものの他は、ほとんどが生産に関わる仕事です。生産業の中には素材を数段階に分けて加工を進めていくものがあり、1次加工、2次加工、3次加工といったように分類され、これをTierシステムと呼んでいます。各TierのLaborのほとんどが個別の関連Skillを持ちます。

この項を書くにあたって説明の主体をskill とするか labor とするかはかなり悩んだのですが少しでもゲーム内での実務(labor 割当て)に即したものになるように、まずは labor を順に説明しながら、それぞれの関連 skill を同時に説明していくという順番を取ることにしました。

#### 6.3. Labor の一覧および関連skill

重要性は4段階あるいはその中間といった分類にしました。一部完全に趣味 labor や死に labor もありますが、プレイスタイル次第と思った labor は B/C という評価が多いです。

A=序盤からほぼ専業として従事させたい。skillを鍛える恩恵もデカい。 B=中盤以降に大抵必要になる。skillを鍛える恩恵がどの程度かは職による。 C=いれば嬉しい程度、または活躍の機会が非常に限定的で趣味寄り。skillを育てる必要は基本的にない。 D=ほぼ趣味、または完全に不要。積極的に使うことはまずない。 太字が筆者による個人的な高頻度登用、重要職です。

Labor	Labor skill	重要性	仕事の内容、生産ワークショップ、関係する他のLabor、必須装備など	
Mining	Miner	A	掘削。壁や地面の切削を行う。 pick を装備していなければならない。	
Carpentry	Carpenter	A	大工。木製の建築や家具の作成。特に bed は石では作れないため必須。作業場は Carpenter's Workshop	
Bowyery	Bowyer	С	弓職人。木製あるいは骨製のcrossbow を作成する。作業場はBowyer's Workshop	
Wood Cutting	Wood Cutter	B/C	木こり。樹木の伐採。木材の需要自体は多いが、常に伐採し続けるわけではないので兼業 として。axe を装備するので軍隊編成前の非常時戦闘員としても。	
Woodcrafting	Wood Crafter	С	木細工。木製の工芸品、武具の作成。作業場はCraftdwarf's Workshop	
Masonry	Mason	A	石工。石製の建築や家具の作成。石製家具は木より良いことが多いが少し製作に時間がかかる。作業場はMason's Workshop	
Stone Detailing	Engraver	B/C	彫刻。石の壁や床を磨く。さらに彫刻を施す。部屋の価値上げ等でたまに活躍	
Stonecrafting	Stone Crafter	A/B	石細工。工芸品は序盤の交易にオススメ。中盤以降は暇かも?作業場はCraftdwarf's Workshop	
Animal Care	Animal Caretaker	D	獣医。負傷した動物の治療。現在のバージョンではバグ(?)により動物の治療は行われないため、不要Labor、不要Skill(動物は自然治癒の範囲で勝手に回復します)	
Animal Training	Animal Trainer	С	調教。animalの捕獲と調教、家畜の訓練を行う。捕獲には cage が必要。	
Hunt ing	Hunter Ambusher	B/C	ハンター。野生動物を狩猟する。狩猟にはRanged Weapon と矢玉が必要。狩りは僅かなが ら危険も伴うため、ドワーフを常時狩りに出す必要は薄い。Strange Mood などで突発的に 動物素材が必要になっても、家畜の屠殺でなんとかできる事が多いし、野生動物を殺すの は軍隊への手動命令でもできる。 ※Hunter が高いドワーフはCrossbowのスキルも高いことが多いので、大抵は徴兵して Marksdwarf にしてしまう方が良いだろう。非番時の副業としてはアリ。	
Trapping	Trapper	D	罠使い。verminの捕獲を行う。捕獲にはanimal trapが必要。趣味。	
Small Animal Dissection	Animal Dissector	D	verminの解剖と素材抽出を行う。有用度はかなり低く今のところ趣味 labor	
Gelding	Gelder	С	家畜の去勢。ペットなど、屠殺できない家畜の過剰な繁殖を食い止めるのに有効(Wikiの 猫爆発の項を参照)作業場はFarmer's Workshop 筆者は割と使うが、活躍の場が限定的なのでスキルを鍛える必要は特に無い	
Diagnosis	Diagnostician	A/B	診察。怪我人の診察と治療の指示を行う。Health care に必須だが誤診などは無いと思われるので、割当ててさえいればskillの訓練自体は不要。	
Surgery	Surgeon	B/C	外科手術。内臓損傷に対し外科手術を行う。手術にはhospital zone内に手術台として tableが設置されている必要がある。	
Setting Bones	Bone Doctor	В	接骨。骨折の治療を行う。hospital zone内に設置されたtraction benchを治療台として 使用し、治療にはzoneに備蓄された splint やgypsum plasterを使用する。	
Suturing	Suturer	В	縫合。切り傷の縫合を行う。Hospital zone に備蓄されたthreadを使用する。	
Dressing Wounds	Wound Dresser	В	包帯巻き。怪我人に包帯を巻く。Hospital zoneに備蓄されたclothを使用する。	
Feed Patients/Prisoners	なし	В	看護。怪我人や囚人に給仕を行う。全てのドワーフがデフォルトで有効	
Recovering Wounded	なし	В	救急搬送。動けない怪我人をhospital zone に運ぶ。デフォルトで有効	
Farming	Grower	A	畑作農。畑の開墾と種まき、農作物の収穫。	
Soaping	Soaper	B/C	石鹸作り。lye(灰汁)とoil(植物油)またはtallow(獣脂)からsoap(石鹸)を作る。soapを 使用して洗浄された怪我人はinfection(感染症)にかかりにくくなる(しかし感染をゼロに することは多分できません)soapは建材にもなる。筆者のお気に入り labor。作業場は Soap maker's Workshop	
Wood Burning	Wood Burner	В	炭焼き。log(木材)を燃やして ash (灰) や charcoal (木炭)を作る。ash は lye や pot ash (肥料)の原料に。charcoal は鍛冶の燃料に。燃料不要の magma forge を作った後も steel の 製錬には coal が必要になる。作業場は Wood Furnace	
Potash Making	Potash Maker	С	肥料作り。ash や lye から pot ash (炭酸カリウム) を作る。pot ash は農作物の収穫量を飛躍 的に増やします。人員が余ったら。作業場は Ashery	
Lye Making	Lye Maker	B/C	灰汁作り。ash から Iye を作る。Iye は pot ash や soap の原料になります。作業場は同上	
Milling	Miller	B/C/D	<ul> <li>臼挽き。石臼で農作物を挽いて色々加工する。食材となる粉末や、dye(染料)など。プレイスタイルにもよるが筆者的には趣味 skill という認識。作業場はMillstone(動力式</li> <li>臼)/Quern(手挽き臼)</li> </ul>	
Pressing	Presser	D	圧搾。oil,honeycomb,wax などを作る。筆者は養蜂をやったことがないので使ったことが ありません。Screw Press 建てたことすらない。趣味 skill でしょう。作業場は Screw Press	
Plant Gathering	Herbalist	С	植物採集。指示、またはplant gather zone に指定した場所の地上植物を収穫する。暇な ドワーフがいたらやらせる程度。樹上果実の収穫には stepladder が必要。	
Plant Processing	Thresher	B/C	作物処理。料理・醸造以外の農作物加工を行う。そのままでは食べれない植物を食材に処 理したり、thread にするなど用途は様々。作業場はFarmer's Workshop	

Labor	Labor skill	重要性	仕事の内容、生産ワークショップ、関係する他のLabor、必須装備など	
Brewing	Brewer	A	日本的には杜氏。植物やフルーツを醸して酒にする。酒はドワーフにとって命の水!必須 作業場はStill	
Cooking	Cook	A	料理。食材を料理して価値を上げる。美味しい料理を食べたドワーフは幸せになり、長時 間作業にも耐えます。また料理は輸出品としても優秀。作業場はKitchen	
Milking	Milker	D	搾乳。Cowなどの家畜から乳を採取する。趣味。	
Cheese Making	Cheese Maker	D	チーズ作り。milk から cheese を作る。cheese は美味しそうなのに料理に比べて価値が超低いため趣味。	
Butchery	Butcher	В	家畜の屠殺、動物の解体を行う。ヨゴレ仕事ではあるが動物素材は食材以外にも色々有用なので割と使います。作業場はButcher's shop	
Tanning	Tanner	B/C	解体された動物の皮をなめす。皮はなめさないと腐って無駄になってしまう。なめした革は衣服などの素材に。作業場はTanner's shop	
Leatherworking	Leatherworker	B/C	革細工師。革を加工し衣服などを作る。作業場はLeather works	
Bone Carving	Bone Carver	B/C	骨細工師。skull,bone,shellといった動物由来の素材を加工して色々作れる。骨製装備品 はあまり強くないので、工芸品や訓練用のbone bolt などが主か。作業場はCraftdwarf's workshop	
Fishing	Fisher	B/C	魚釣り。要塞外に出ている時間が長いため襲撃時に真っ先に犠牲になりがち。Fisher スキ ルの高い移民(多い)が来て他にやらせることがなければ…程度	
Fish Cleaning	Fish Cleaner	B/C	魚処理。Fisher が釣った魚を食用加工する。釣り人とセットでいなければ釣った魚を食べたり料理したりできません。作業場はFishery	
Fish Dissection	Fish Dissector	D	魚を処理して mog juice を作る。mog juice は漁業に使うらしいが、現在のところ効果が 低くほぼ死にスキルらしい。使ったことありません。作業場は同上	
Furnace Operating	Furnace Operator	В	炉作業。鉱石をbar(延べ棒)にしたり、合金作り、製錬などを行う。金属加工の1次 Tier。中盤以降は必須となる。作業場はSmelter/Magma smelter	
Weaponsmithing	Weaponsmith	B/C	武器鍛冶。金属製の武器を作る。防具ほど数を作らないのでスキルを育てにくい。作業場 はMetalsmith's forge/Magma forge	
Armoring	Armorsmith	A/B	防具鍛冶。金属製の防具を作る。防具は全身用に必要になるため数を要求し、中盤以降は 働き詰めになる重要 labor。作業場は同上	
Blacksmithing	Blacksmith	С	金属家具職人。金属製の家具は価値が高いが、わざわざ作るかと言われると…作業場は同上	
Metalcrafting	Metal Crafter	C/D	金属細工師。こちらは工芸品担当。同上	
Gem Cutting	Gem Cutter	С	宝石磨き。宝石の原石をカットして価値を高める。作業場はJeweler's workshop	
Gem Setting	Gem Setter	С	宝石細工師。工芸品や家具に、カット済みの宝石を飾り付けて価値を高める。作業場は同 上	
Glassmaking	Glassmaker	С	ガラス職人。sand からガラス玉やガラス製品を作る。趣味っぽい。作業場は Glass Furnace	
Shearing	Shearer	С	毛刈り。家畜の毛を刈って wool を採取する。wool は Spinner が yarn (動物性の糸) にする。 作業場はFarmer's Workshop	
Spinning	Spinner	С	糸撚り。wool を yarn にする。yarn は cloth の素材になる。糸、布関係は素材の種類と工程によっていちいち細かく別れていてややこしい。作業場は同上	
Weaving	Weaver	B/C	機織り。各種の糸(thread または yarn)から cloth を織る。spider web の採集も行う。作 業場はLoom	
Clothesmaking	Clothier	В	仕立て・布細工。cloth から衣類を作る。糸から bag なども作る。作業場は Clothier's shop, 布細工は Craft dwarf's work shop	
Dyeing	Dyer	С	dye(染料)を使って布を染め上げる。作業場はDyer's shop。あまりやったことがありません。	
Strand Extraction	Strand extractor	B/C	raw adamant ine から strand を抽出する。strand が adamant ine 製品の素材となる。活躍で きれば嬉しいが、そもそも Adamant ine が採れるのはゲーム後半になるため活躍は非常に 限定的。むしろ趣味か。作業場は Craftdwarf's workshop	
Pottery	Potter	С	clay から煉瓦やセラミック製品を作る。燃料を消費するので、火山立地に入植して燃料 要の場合などを除けば趣味 labor だと思います。作業場はKiln/Magma kiln(窯)	
Glazing	Glazer	С	セラミック製品や石製家具、石細工に釉薬を塗って焼き上げる。やはり趣味かと。筆者は やったことがありません。作業場は同上	
Mechanics	Mechanic	A/B	機械技師。mechanism の作成、mechanism を使用したtrap や建造物の設置、レバーとの連動処理などを一手に引き受けます。mechanism を使いこなすとゲームが少しだけ複雑になりますが色々とやれることが増えて楽しい。作業場は Mechanic's Workshop	
Architecture	Building Designer	В	設計。Trade depot やBridge など、機能性のある建築物の建造に必要。全くいないと序盤から困るが、常に必要とされるものではないので兼業で充分。	

Labor	Labor skill	重要性	仕事の内容、生産ワークショップ、関係する他のLabor、必須装備など	
Siege Engineering	Siege Engineer	B/C/D	ballista(弩)等の攻城兵器の建造と設置を行う。攻城兵器と言ってもプレイヤーが遠征そ 行うことはないので用途は防衛です。必須ではないので、防衛にSiege Weapon を使うか どうかは趣味。作業場はSiege Workshop	
Siege Operating	Siege Operator	B/C/D	実際の防衛時に、攻城兵器の運用はこちらの labor で行います。	
Pump Operating	Pump Operator	С	ポンプ技師。Screw pumpの操作を行う。水やマグマで色々やりたいなら。	
Beekeeping	Beekeeper	C/D	養蜂。Hive を使うらしいですが筆者はやったことないです。バグがあるとか。	
Wax Working	Wax Worker	C/D	工芸品にワックス処理をする。waxの入手に養蜂が必要なので養蜂とともに趣味スキル。 作業場はCraftdwarf's Workshop	
Papermaking	Papermaker	C/D	紙作り。papyrus や cloth plant から paper を作る。paper の使い途(筆記)がそもそも実装 されたばかりで現状趣味なのと、交易で paper が買えるので筆者は使ったことがありません。作業場は Quern/Screw press	
Bookbinding	Bookbinder	C/D	製本。scroll などを作ります。Library でのscribes (写本) やscholar (学者)の活動に使ます。図書室で学者が訪問者と議論して筆記して、書いたものはアーティファクト扱いになったりとか、楽しいですが、まあ、ゲームプレイ上は今のところ趣味要素でしょうね・ 作業場はCraftdwarf's Workshop	
Animal Hauling	なし	В	Animal trapとCageをStockpileへ運ぶ。ここからWood haulingまでは運搬 labor になります。	
Burial	なし	В	遺体の運搬と埋葬。	
Food Hauling	なし	A	Food の運搬。	
Furniture Hauling	なし	A	Furniture(家具)の運搬と設置。	
Item Hauling	なし	A	Finished Goods,blocks,gems等の運搬。	
Push/Haul Vehicles	なし	A/D	Minecart (トロッコ)を動かす。量子保管庫使うなら。っていうか使わなくてもわざわざァ フにしません。	
Refuse Hauling	なし	В	Refuse の運搬。	
Stone Hauling	なし	A	石材の運搬。可能なら whee I barrow を使う。	
Trade Goods Hauling	なし	A	Trade に指定されたアイテムを Trade depot に運ぶ。他の運搬より優先度が高い。	
Water Hauling	なし	С		
Wood hauling	なし	A	 木材の運搬。	
Cleaning	なし	?	要塞内の清掃。血溜まりや吐瀉物などを綺麗にする。バグで機能していない?DFHackの clean コマンドを定期的に実行しましょう。	
Const ruct i on	なし	A/B	壁、階段といった建造物の建築。	
Deconst ruct i on	なし	A/B	建造物の解体。	
Road Building	なし	B/C	Dirt roads, Paved roadsの設置。	
Levers	なし	A	レバーの操作。レバー操作は指示出し時のみですし、即時性を求められることが多いのでいつでも全員 ON	
Alchemy	なし	D		

## 6.4. Combat Skill, Social Skill, その他

筆者の調査不足につき、説明は非常に簡素です。

Combat Skill

近接武器スキルは攻撃力と、武器で相手の攻撃を弾く確率に影響する。 Axeman 斧での攻撃 Swordsman 剣での攻撃 Maceman メイスでの攻撃 Hammerman ハンマーでの攻撃 Spearman スピアでの攻撃

遠距離武器スキルは攻撃力と命中率に影響する。 Crossbowman クロスボウでの攻撃 Archer 弓での攻撃

Fighter 総合的な戦闘技術(?)

Wrestler 関節を極めて相手を無力化する。軍人ドワーフは武装させることを第一に考えるため、Fortress Mode ではまず気にしません Striker 素手での格闘スキル。同上 Kicker 蹴り攻撃スキル。同上 Biter 噛みつき。同上 Misc Object User いろんなもので攻撃するスキル。武器を持たない時に要塞内で襲われたりすると、テーブルの上のゴブレットを投 げつけたりするらしい

Shield User 盾による防御。攻撃を受けた時のブロック率に影響。割と重要 Armor User 鎧の慣れ。重装鎧を着た時の行動速度に影響。かなり重要 Dodger 相手の攻撃を回避する。そこそこ重要

#### 軍事に影響が強いSocial Skill

Leader 指導者。小隊長だと上がる Teacher 主催する軍事訓練での成長率に影響するらしい Student 受けた軍事訓練での成長率に影響するらしい Concentration 集中力。同上 Discipline 規律。高いと恐怖やショックでジョブがキャンセルされることが少なくなる。軍事行動への影響が強いそうです Observer 観察者。索敵能力(視界の広さ)や対峙する敵の次の行動への予測力が上がるとかなんとか

#### 色々なSocial Skill、およびその他のMoving Skill

```
Swinner 水泳、水泳スキルの低いドワーフは、深い水で溺れる可能性がある
Crutch-walker 脚を失ったドワーフが松葉杖を使って歩くスキル。移動速度に影響。松葉杖に慣れると徐々に上がっていきます
Persuader 説得。トレード時に相手の機嫌を損ねそうになった時などに影響するらしい
Negotiator 交涉術
Liar 嘘の技術
Intimidator 脅迫
Judge of Intent 顔色伺い。トレード時に相手商人の機嫌がメッセージで表示される
Appraiser 交易品の価値が数値で表示されるトレードの必須スキル。実は振らなくても初回さえ凌げばトレードでグングン上がる
Organizer 主催。Manager による work order や、軍人ドワーフのトレーニング指導で上がるらしい
Record Keeper Bookkeeper の計数作業に影響
Conversationalist 会話。コミュカの高いドワーフは簡単に友人を作る。友人関係は本人と周囲を幸せに(時に不幸に)する
Comedian コメディアン。Conversationalist と同じような感じ
Flatterer お世辞。同上
Consoler ???同上
Pacifier なだめる
Wordsmith 言葉を巧みに操る(?)
Writer 執筆。書物を書くスキル
Reader Adventurer Mode で文字を読むのに必要なスキル。Fortress mode では図書室があると暇なドワーフは読書するが利点は不明
Poet 詩人。Tavern やTemple に割り当てるとパフォーマンスを行う
Speaker 話者。詩人のようにパフォーマンスする
Musician ミュージシャン。下の各種音楽系スキルの総合スキル。音楽は詩人同様、Tavern と Temple でのパフォーマンスを行う
Singer 歌手
Keyboadist キーボーディスト
Stringed Instrumentalist 弦楽器奏者
Wind Instrumentalist 管楽器奏者
Percussionist パーカッション奏者
Dancer ダンサー
Scholarの使用するSocial Skill
Scholar はLibrary に割り当てることで研究と議論を行い、新しい知識を発見することがあります。
Critical Thinker 学者スキル。ひらめき
Logician 学者スキル。論理学者
Mathmatician 学者スキル。数学者
Astronomer 学者スキル。天文学者
Chemist 学者スキル。化学者
Geographer 学者スキル。地理学者
Optics Engineer 光学エンジニア
Fluid Engineer 流体エンジニア
Library やScholar、Knowledge/Topic といった機能は最近追加されたものです。
現状ではフレーバーとして以外にゲーム内で何か影響があるのかはよくわかってません。
英wiki - Topic
```

7. ゲームスタート

7.1. 画面の見方

新天地に到着した!みたいなメッセージをESCでスキップするといよいよゲーム画面です。



左がメイン画面、中央がコマンドメニュー。右に表示されているのがマップ全体の縮小図になっています。このままだ とメイン画面が少し小さくて見辛いですね。TABを何度か押すと、表示が切り替わります。 全体図は消してしまっても 問題ないでしょう。

また、<mark>マウスのホイール操作</mark>で画面の縮尺を変更することができます。まずはマップを見渡してみましょう。

カーソルキーで視点を移動することができます。また、< / > で上下の階層に視点を移動します。

上空に視点を移動すると、木の葉っぱ等が見えます。地下はまだ掘ってないので、何があるかわからない真っ暗な表示です。

それが何なのかわからないタイルがあったらk(Look)でカーソルを出現させて合わせることでそこにあるものを確認できます。

また、t(Veiw Items in Buildings)ではworkshopなどの建築物に収納されているアイテムを確認することができます。 試しにワゴンに積まれたアイテムを確認してみてください。

マップからそこにいるドワーフの状態を確認するにはv(View Units)を使用します。

k,t,vは使い方が似ており、それぞれ結構な頻度で使うことになるコマンドですので、一応「タイルとかユニットの確認のための似たような機能が複数ある」ということだけでも覚えておいて下さい。

マップを見渡した後は画面端のインジケーター類を見てみて下さい。

左上に<mark>\*PAUSED\*</mark>と表示されていますね。スタート直後は時間が止まった状態になっており、<mark>SPACE を押すまで時間は動</mark> <mark>き出しません。時間はいつでも止める事ができ、ゆっくり考えて指示を出すことができます。</mark>とりあえず止めたままに しておきましょう。

画面の端には様々な情報が表示されます。

中でも Idlers はドワーフの仕事を監督する上で特に重要な表示です。 Idlers には現在仕事をしていないドワーフの数 が表示されます。なるべく遊んでるドワーフがいないように効率よく仕事を割り振るのがこのゲームの楽しく頭を使う ところです。



地表



地下1F

ここでは表示されていませんが、画面左端に CHSといった表記が出ることがあります。これは戦闘、狩猟、戦闘 訓練についての新しいレポートがあることを表します。序盤は特に気にすることはありませんが…。

このページに入植地の全体写真を載せていますが、ここまでのスクリーンショットで使用したワールドのプレイログとスクリーンショットを紛失してし まったので、この後のゲームプレイは世界を作り直して行っており、入植地の構造とドワーフの名前が変わっています。違和感のないように構成します のでお許し下さい。

## 7.2. 参考 - Main Command Menu

コマンドの意味を簡単にまとめておきます。やってるうちに自然と覚えますから軽く流していいですよ。



## 7.3. 要塞ステータスとユニット一覧

メイン画面からェキーを押すと要塞の現在の状態を確認することができます。

Outpost Avuzsulus "Mine	dcrater <mark>" FPS: 80</mark>	(23)		16th Slat	e 12	5 Mid-Sj
Animals Kitchen Stor	e Stocks Health					
<u> </u>	(DFHack)					
Created Wealth: 4400*?	Population:	7				
Weapons: None						
Armor and Garb: None	Miners	😑 2			•	None
Furniture: 1060*?	Woodworkers	😑 1		Axe Lords	•	None
Other Objects: 1350*?	Stoneworkers	8 1		Swordsdwarves	8	None
Architecture: 1010*?	Rangers	😐 N	опе	Swordmasters	8	None
Displayed: 981*	Metalsmiths	E N	опе			None
Held/Worn: None	Jewelers	E N	опе	Mace Lords		None
	Craftsdwarves	E N	опе	Hammerdwarves		None
Imported Wealth: 7763*	Nobles/Admins	E 1		Hammer Lords	•	None
	Peasants	E N	one	Speardwarves		None
Exported Wealth: None			one	Spearmasters	e	None
	Fishery Workers		one	Marksdwarves	털	None
Food Stores: 3007	Farmers	🖳 2		Elite Mrksdwr	vs ⊒	None
Meat 40? Seeds 100	Y Engineers		one	Wrestlers		None
Fish 207 Drink 807	Trained Animals	A N	опе	<u>Elite</u> Wrestle	rs 🖯	None
Plant 30? Other Nor	e Other Animals	A 5		Recruit/Other	s 🗑	Nопе

画面は入植から1ヶ月ほどプレイした状態です

左列に、現在の要塞の価値(Wealth)、食材の備蓄量(Food Stores)※重要 右側には現在の人口と職種が表示されています。

上段のサブメニューからは、Animals(家畜の状態とトレーニング指示),Kitchen(FoodとSeedの在庫) Stone(economic stoneなどの使用を制限できる),Stocks(全アイテムの在庫量と詳細確認) Health(ドワーフの健康状態)などを確認できます。 \*WealthやFood Storesの数の?になっているのは、正確な在庫数がわからないという表示で、Bookkeeper(簿記係)を任命して仕事を させると正確な数値を出すことができます。また、Health機能にはChief Medical Dwarfの任命が必要です。 10.2. 貴族の任命を参照のこと

Kitchen 画面からは、食材の使い途を制限することができます。plump helmet は生食とBrew(醸造)時には種を残しますが、Cook では 種を残さないため、ここでCook を不可(赤表示)にしておくと良いかもしれません。(必須操作ではありません)

## また、メイン画面からuキーを押すとユニットの一覧を確認することができます。

Citizens (7)	Pets/Livestock (5)	Others (6) Dead/Missing (0)
Mine Mecha	Rìthareshtân Miner	No Job
Mine SCraft	Atírnakuth Miner	No Job
Carp Lumber	Fikodatul Carpenter	Make wooden Barrel
Mason Lumbe	r èrithäkil Mason	No Job
Farm Brew	Dodókturel Farmer	No Job
Farm Cook	Rîsenastel Farmer	No Job
Doc Trade	Lolumnil expedition lea	der No Job

こちらでは上段のサブメニューでそれぞれCitizens(入植者)、Pets/Livestock(家畜と捕まえた動物) Others(野生動物、侵略者、訪問者)、Dead/Missing(死者と行方不明者、敵味方問わず) を確認することができます。 ユニット画面からは、ユニットを選択して直接マップ上のユニットの位置にフォーカスしたり、後述のワー

ユニット画面からは、ユニットを選択して直接マッフェのユニットの位直にフォーカスしたり、後述のワー クマネージャーの発注を行うことができます。

要塞ステータスとユニット画面はプレイ中何度も見ることになる画面ですので、覚えておいて下さい。

## 7.4. 必須ツール Dwarf Therapist

ここで、ゲームプレイで非常に役立つユーティリティをご紹介します。 LNP ランチャーのUtilities タブを選択して「Dwarf Therapist」をダブルクリックしてください。 フルスクリーンでプレイしてる場合はF11 でウインドウモードを切り替えられますよ。



Dwarf Therapist はDwarf Fortress 本体と連動してドワーフの各 skill レベル、Health ステータスの確認や labor 割当て、軍隊編成な どを GUI で操作することができます。特に labor 割当ては本体側での操作がかなり面倒なので、操作が楽で一覧性に優れる Dwarf Therapist は快適プレイには必須ツールとなっています。Custom Profession など高度な機能を使いこなせば、複数の labor 割当てを 一瞬で切り替えることもできます。当ドキュメントでも機能を逐一紹介しますが、筆者が使いこなせていない機能もありますので慣れ てきたら色々試してみて下さい。

**とりあえず7 人のドワーフにわかりやすいニックネームを付けましょう。**筆者はドワーフの役割がすぐわかるように "Mine SCraft" "Farm Cook" "Doc Trade"といったskill に結びつくニックネームを付けています。また、全員にニックネームを付けておけば、季節 が変わって移民がやってきた時に新しいドワーフにはニックネームがないので誰が新しいメンバーなのかひと目で把握できます。 Dwarf Therapist 画面でドワーフの名前を右クリックし、Set Nickname からニックネームの変更が出来ます。 また、labor のマスをクリックすると割当てのオンオフを切り替えることができます。頻出操作なので必ず覚えましょう。 Commit Changes ボタンを押すと変更をゲームに反映します。毎回変更操作を行った後はちゃんと反映させるのを忘れないようにしま しょう。



## 8. 採掘、伐採 (1年目、春)

## 8.1. 採掘

ドワーフにニックネームを付け終わったら作業を指示していきましょう。 最初に、ワゴンの近くに縦穴を掘って要塞の入口を作ります。横穴のほうが操作が簡単なんですが、平坦な入植地だと 完全に真っ平らで土壁がないという事もありますので…

まずは下の階に降りるための ramp(坂)を掘りましょう。

dで designations (デザイン) メニューに移り、h で Channel を選択します。



適当な位置にカーソルを合わせて Enter で始点を決定し、1x3の範囲を選択してもう1度 Enter で範囲を決定してください。

マークした場所で\_\_\_が点滅していれば OK です。ESC で designation モードを抜け、SPACE を押して時間を進めてみましょう。

Miner がやってきて縦穴を掘ってくれるはずです。掘り終わったら1度ポーズしてください。





超劇的 before after

次に、掘った縦穴の先に横穴を掘り進めて要塞入口の廊下を作ってみます。

>で下の階層に移動すると先程掘った縦穴の位置が見えているので、今度は designations から d (Mine) を選択し、縦穴の横に幅3マスの廊下を伸ばしましょう。

遊んでる他のドワーフにも作業させたいので、まずは地下農場を設置するための空間を掘ろうと思います。廊下の先に 8x8 程度の空間を掘って下さい。廊下の長さや細かい形は好きなようにして頂いて OK です。

デザインを取り消したい時は designations から x (Remove Designations) で取り消したい範囲を選択してください。




木材の確保と家具作りも始めたいので、時間を動かす前に木の伐採指示を出します。

<mark>伐採は designations から t (Chop Down Trees)</mark>を選び、対象の木を含むように範囲選択を行います。 選択された木が反転表示されれば OK です。とりあえず近場の木を10 本くらい切るように指示しておきま す。

<mark>出来たら時間を進めましょう。</mark>2 人は穴掘り、2 人は伐採を始めるはずです。 <mark>作業が終わったらポーズしてください。</mark>





Des	ignation Menu 一覧 重要または頻出コマンド 滅	多に		しわないコマンド
<b>d</b> :	- 壁を掘る			
<b>h</b> :	地面を掘って縦穴を作る。堀を作ったり。	<b>d</b> :	:	Mine h: Channel
	下の階が壁ならRamp(スロープ)に、	u :		Up Stair j: Down Stair
	下が空間なら床を取り除いて Open space になる	1:	•	U/U Stair r: Up Kamp Remoue Un Stairs/Ramps
<b>u</b> :	壁を削って登り階段にする(i,jより使う頻度低い)	÷.	•	Chop Down Trees
<b>j</b> :	地面を削って下り階段にする	p :		Gather Plants
i :	壁を削って上下階段にする	S		Smooth Stone
Ζ:	<u>Designationの</u> Ramp,Up stairを削って無くす	e: P	•	Engrave Stone Canue Portifications
	Building で作られたものを壊すには d-n を使う	Ť	• • •	Carve Track
t :	木を切り倒す	v :		Toggle Engravings
<b>p</b> :	植物を採集する	M		Toggle Standard/Marking
S :	石の床や壁を磨く	<b>n</b> :		Remove Construction Pomouo Dopignation
<b>e</b> :	磨かれた石の床や壁に彫刻を施す	ĥ	:	Set Building/Item Propert
<b>F</b> :	磨かれた石の壁をFortification(銃眼のある壁)に	0		Set Traffic Areas
する	※建築を使うことが多いです			
Τ:	地面に Track (Minecart のレール) を掘る ※建築を使う	うこと	とカ	が多いです
۷ :	非表示の彫刻タイルを表示(使いません)			
М :	マーカーモードの表示(普通にゲームを進める分には	使いる	ŧt	さん)
<b>n</b> :	building された建築物の解体			
Х :	まだ実行されていない design を解除する			
<b>b</b> :	アイテムや建築物の属性をまとめて変更(forbid, recl	laim,	me	lt,dump 指定など)
0:	タイルのトラフィックコストを指定する。ドワーフの	移動	ງກ	高度な制御、制限に使います。初心者は気にしなくて OK

※ 今後も色々な一覧の参考資料で「頻出」と「滅多に使わない」みたいな分け方しますが、あくまで<u>プレイに慣れるまではあえて(無理に理解して)使う必要もない</u>と筆者が個人的に判断しただけの分類です。使用頻度は低くても知っておいた方が良いと判断したものもあります。ゲームに慣れてきたら、色々なものに手を出してみて下さい。多くの要素に触れることでゲームプレイの幅はどんどん広がります。そして慣れたプレイヤーの方はこれらの表記を読んで「〇〇が要らないとかありえね~!センスね~な」とか言わないように(予防線)

地下の生活区の掘削もデザインしてどんどん掘ってもらいます。

地下 2F 以降へのアクセスは階段を使うことにします。

Dwarf Fortressの階段デザインはすこし面倒な仕様になっていて、地下1Fと地下2Fを繋ぐ時は、 地下1Fの床に降り階段を掘るだけでなく、その真下の位置(地下2F側)に接続となる登り階段(または上下階段)を建てることで、地下2Fへのアクセスが可能になります。

今回は地下1Fの廊下の奥に2x1の下り階段を掘り、そこから地下10Fまで上下階段を繋げた階段ホールを作り、地下10Fにドワーフ達の寝室用スペースをデザインします。

designation メニューからjで down stair(下り階段)を選択します。

適当な地面を選んで、<mark>Enter で始点を選択し、2x1の範囲を選択してもう1度Enter で決定してく</mark> ださい。



写真7が下り階段

次に i で U/D stair(上下階段)を選択し、>で画面を下の階層に移動し、先程の下り階段の真下の 位置を始点に選択、それからいっきに地下10 階程度まで視点を移動し、2x1 の反対側の位置を終 点として Enter で決定してください。

範囲選択はZ軸(高さ)も含めて3次元的に行うことができ、特に今回のように上下階段を堀り抜 く時によく使います。

これで、地上階に下り階段、その下に地下1階~10階までの階段ホールをデザインしたことになります。

地下10階にドワーフの個室にする空間をデザインしておきます。



×が上下階段。寝室はとりあえず1x3(ドア、スペース、ベッドを配置する)の空間があれば充分

このように、階段を使って階層を行き来するためには、上下階にそれぞれ階段を設置して接続す る必要があります。 ついでに地下 2F に食料庫と厨房用のスペースをデザインしておきました。



まだ時間は止めたままにしておいて、次はWorkshopの設置等を行います。

# 9. WorkshopとStockpileの設置

9.1. Workshop

木材を確保できたので、carpenter に家具を作らせるためのworkshop(作業場)を設置します。作 業場はbuilding メニューから設置します。メインメニューから

**b**(building)  $\rightarrow$ w(workshop)  $\rightarrow$ c(carpenter's workshop)を選択し、適当な場所を指定してください。 w,c dショートカットですが、建築物は+/-でも選択できます。workshopの設置には 3x3のスペースが必要です。 場所を指定すると建築資材の選択が出ます。さきほど切った材木が距離の近い順に並んでいるの で一番上の物を選べばいいでしょう。



ワークショップ設置の画面写真上で×に明るいところと暗いところがありますが、暗い×はワークショップ内に置かれる備品でそのマ スが通行不可能になる事を示しています。ワークショップを密集させたり壁際に設置する時は気をつけましょう。

資材選択のDist は資材までの歩数、Num は保有している個数を表示しています。Carpenter's workshop は木材か石材1 個で建てることができますが、建造物によっては複数の資材を要求します。

次に地下 1F の広場に farmplot (農場)を設置します。

farmplot はb→p で選択し、大きさをumkh で変更して設置します。farmplot を選択した後uを2 回、k を2回押して3x3の farmplot にし、以下のように4個並べて配置します。



farmplot は設置された大きさでひとつのbuilding と判定されるので、6x6の farmplot1 個だと36 マスに作物を1 種類だけ選んで植えるという操作になりますが、3x3を4 つだと9 マスの farmplot に4 種類の作物を選んで植えることができます。 序盤は小さめで作ったほうが応用が聞きます。 周りを1 マス空けてあるのは種置き場にするためです。

# 9.2. 参考 - Building Menu

Building で建築可能な建築物は、壁や階段といった要塞の構造とクリーチャーの移動に関わる建造物、 Workshop、Trap (Mechanism を使用する罠やスイッチ、防衛参照)、Room (11. Room 参照)の起点となる建築物や単体で機 能を持つもの、Zone (12. Zone 参照)内に置くもの、またはそれらを兼ねるものなど、多岐に渡ります。設置型のものは <mark>生産済みの設置物、建造型はLog や Stone などの建材が必要です。</mark>Building Menu から直接建設するものと、さらにサブ メニューから選ぶものがあります。ここではBuilding Menuと(利用頻度の特に高い)Workshopの一覧、構造建築の一覧 を載せておきます。

Building 一覧 重要または頻出 あまり使わない I	=設置型 B=建造型						
<b>a</b> : Armor Stand 防具立て I	<b>b</b> : Bed ベッド I						
<b>C</b> : Seat 椅子(ChairやThrone) I	<b>n</b> : Burial Receptacle 墓石 I						
d : Door ドア I	X : Floodgate 水門(橋で代用可) I						
Ħ : Floor Hatch 開閉床 I	₩ : Wall Grate 格子壁(水を通す) I						
Ğ : Floor Grate 格子床(水を通す)Ⅰ	B : Vertical Bars ↑と同じ。置くものが違うだけ I						
Alt + b : Floor Bars ↑と同じ I	f : Cabinet 衣装ケース。Container とは収納物と機能が多少異なる I						
<b>h</b> : Container 収納。箱や袋など種類は様々 I	k : Kennels Verminの調教に使う。趣味 B						
<b>p</b> : Farm Plot 畑。草地か土の地面であれば建材はいられ	おい しょう						
<b>r</b> : Weapon Rack 武器立て I	<b>S</b> : Statue 石像。索敵用途で設置したりする I						
Alt + s : 石碑。 幽霊の 鎮魂に I	t : Table テーブル I						
0 : Paved Road 舗装路 床と似てる B	<b>0</b> : Dirt Road 未舗装路 建材不要						
g : Bridge 跳ね橋。要塞防衛に重要 B	Ⅰ:Well 井戸 B						
Ⅰ:Siege Engines 攻城(防衛)兵器 I	W : Workshops ワークショップ(サブメニュー)						
e : Furnaces 各種の炉(サブメニュー) 炉は実質Worksh	op のように機能します						
<b>y</b> : Glass Window ガラス窓 I	Y : Gem Window 宝石窓(?) I						
C : Wall/Floor/Stairs/Track 構造物(サブメニュー)	<b>D</b> : Trade Depot 交易所。一箇所だけ建てましょう B						
T : Traps/Levers 罠、メカニズム関係(サブメニュー)	M : Machine Components 風車等の設備(サブメニュー)						
I : Instrument 設置型の楽器 I	S : Support 支柱。遠隔操作で崩落を起こせる B						
M: Animal Trap Vermin 用の罠(ネズミ捕り的なもの) I	V: Restraint ropeやchain。動物を繋いだり牢獄に I						
j:Cage 檻 I	A : Archery Target 射撃の的。軍隊の訓練に B						
R: Traction Bench トラクションベンチ。骨折治療に I	IN : Nest Box 巣箱。卵を産む家畜に I						
Alt + h : Hive 蜂の巣。養蜂に I	Alt + C : Bookcase 本棚。Library に I						
Designations の各構造物と機能は同じ。Designations (天然の壁 空間に新たに壁を立てたり階段を置いたりするにはこちらを使用 W: Wall 言わずと知れた壁 f: Floor 床を張る。足場や天井にしたり、植物が生える r: Ramp スロープの設置 U: Up Stair 登り階段。何もないところで高いところへ d: Down Stair 下り階段。例えば地上 2Fに建築したい間 X: Up/Down Stair 上下階段。Dwarf Fortressの建築は F: Fortification 銃眼のある壁 うまく使えばアーチャ T: Track トロッコのレール S: Track Stop レールの終点 量子保管庫(後述)で大活	Mail/Floor/Stairs/Track 里要または顔面 あまり使わない Designations の各構造物と機能は同じ。Designations は天然の壁や床を削って構成するのに対しBuilding は建材を使って建てる。 空間に新たに壁を立てたり階段を置いたりするにはこちらを使用する必要がある。 W : Wall 言わずと知れた壁 f : Floor 床を張る。足場や天井にしたり、植物が生えるのを防止したり用途はさまざま r : Ramp スロープの設置 U : Up Stair 登り階段。何もないところで高いところへ登りたい時は必然的にBuilding を使うことが多くなる d : Down Stair 下り階段。例えば地上 2F に建築したい時は1F に登り階段、2F に下り階段を繋げその周りに足場を作る… X : Up/Down Stair 上下階段。Dwarf Fortress の建築は奥が深いよ! F : Fortification 銃眼のある壁 うまく使えばアーチャー部隊で一方的に外敵を蜂の巣に出来ます T : Track トロッコのレール						
Workshops 重要または頻出 あまり使わない 職人の	数や生産物の需要に応じて増設しよう。						
建設には関連 labor に従事するドワーフが必要。また Magma Forg	e はマグマ発見後のみメニューに出てきます。						
e : Leather Works 革製の衣服や工芸品作り							
q:Quern 手挽き臼	M : Millstone 動力臼 風車や水車で動力を送る必要がある						
0: Loom 縫製所。糸を布にしたり、web を集めたり	k : Clothier's Shop 布製の衣服や工芸品作り						
D: Bowyer's Workshop Crossbow 作り	C: Carpenter's Workshop 不製家具作り						
I: Metalsmith's Forge 全ての金属製品	V: Magma Forge 燃料不安のMetalSmith's Forge						
J · Jewerer S WorkShop 玉石刀ツ下と即り付け	m · Mason's WOTKSTOP 12家実作リ n · Tannar's Shan 皮がめし						
u · Dutcher S Shop 宿夜 r · Craftdwarf's Workshop 対象Labor 多いので直っ生い	T · Tanner S Shop 反なのし こ2個日を置くことが多い、 序般から <u>複数置く提合</u> 去						
・ Siege Workshop Siege Engine の制造	E Machanic's Workshon MechanismとTraction Renchの制造						
・ Still 確告所	<ul> <li>Recharge S Workshop Mechanism C Haction Dench の表達</li> <li>W · Farmer's Workshop 植物の処理や家室に関するいるいろ</li> </ul>						
7:Kitchen キッチン	h: Fishery 鱼の加食処理						
y : Ashery 肥料(Potash)と灰汁(Lye)作り	d : Dyer's Shop 染め物						

- : Ashery 肥料(Potash)と灰汁(Lye)作り
- S: Soap Maker's Workshop 石鹸作り D: Screw Press 圧搾機 ナッツオイルや紙作りなど

# 9.3. Stockpile

Dwarf Fortress では生産の効率を上げ、ドワーフの動線を短く、見やすくするためにStockpile(貯蔵庫)を 設定し、アイテムを種類別にひとまとめに保管しておくことが重要な要素になっています。 まず、Carpenter's Workshopの近くに木材の貯蔵庫を設定してみましょう。 Stockpileの設定にはメインコマンドメニューからp(Stockpile)を押します。 次にw(Wood)で木材を選び、ワークショップの予定地の近くに10x10程度の範囲を選択しましょう。



各 Stockpile の対象となるアイテムの分類は慣れるまで少しわかりにくいです。



Stockpile 一覧 重要または頻出	あまり使わない(単体で設置せずカ	スタム	設定で	で他と	まとめ	て済ま	せる事	野が多(	, \)
a : AnimalとCage	f : food,drinkとseed,LyeやBlood。	といっり	を樽に則	守蔵され	こる液体	本			
<b>U</b> : 家具と設置物 、mechanism も	<b>O</b> : Coin								
y : 遺体(主に入植者の)	<b>r</b> : 遺体や身体パーツ、vermin 等	a:	Anii	nal nitu	re	f :	Foo	od ins	
<b>S</b> : 未加工の石材や鉱石	₩:木材	y:	Cor	pses		r:	Re	Fuse	
<b>e</b> : 未カットの原石		s : e :	Sto: Gem	ne		ω: b:	Bai	od r∕B]	lock
<b>b</b> : 延べ棒/石材ブロック/燃料(Coal	,Coke)やAsh、Soapなど固形物	h:	Clo:	t h		1:	Lea	athe	r
<b>h</b> : 糸と布	/ : なめした革	g:	Fin	, ishe	d G	oods	5 11 (	: U L S	
<b>Z</b> : 矢玉	<b>S</b> :紙	р: с:	Wea: Cus	pons tom	Sto	d: ckpi	Arı le	nor	
g : 食器、工芸品、楽器、backpack	quiver など一部の装備品	t:	<u>C</u> us	tom	Set	ting	S		
。 p : 武器と罠用武器	d : 防具と衣類	/*:	Re	serv	e d	Bạrr	e 1 s	_ e	)
・ C : Custom Stockpile(貯蔵品の詳細	な設定が可能)	- * :	Ke	serv	eα	Bius	_	1	
・ t : Custom Stockpileの貯蔵品選択i	画面	×:	Rem	o v e	Des	igna	tioı	ר	
/ * : Stockpile に置ける Barrel (樽	)の上限 ※設置してから変更できます	Ent	er:	Sel	.ect				
- + : Stockpile に置ける Bin(箱)の	上限 ※設置してから変更できます	ESC	: D	опе					
X : Stockpile 配置を解除する									
Enter:設置 ESC:メインメニ	ューに戻る								

### 9.5. Stockpileの詳細な設定、Custom Stockpile

Farmplot の周りに、種置き場を作ります。種は food に分類されるのですが、ここでは種だけを保管する Custom Stockpileを設定してみましょう。

まず、**p(Stockpile)→f(Food)**で food stockpile を選択し、Farmplot の周囲を取り囲むように配置します。



次に、メインコマンドからgを選択して設置したStockpileにカーソルを合わせます。

まず、種の保管にはBagを使い、Barrel は必要ないので、Eを押してBarrel の許可数を0 に変更します。



a/t/g などのコマンドは stockpile から stockpile への運搬を指定したり、素材を供給するワークショップを限定するなど、より高度 な設定を行う時に使うコマンドですが、ここでは気にしないでください。

次に **s (Change Settings)**を押すと、Stockpileのカスタム画面が出ます。この画面で貯蔵の対象にするアイテムの分類 の確認と、細かいオンオフを選ぶことができます。 <mark>e/d</mark>で大分類のオンオフ、<mark>a/b</mark>で小分類すべてのオンオフ、<mark>p/f</mark>で選択した小分類のオンオフ、アイテムを個別に選択し て <mark>Enter</mark> で、個別のオンオフが出来ます。 Food を一度 b (Block All) でオフにした後、Seeds を選んで p (Permit) してください。これでこの Stockpile の保管物を

種のみに限定することができました。終わったらESCで戻ります。

Animals	Meat	Single-grain Wheat Seeds
Food	Fish	Two-grain Wheat Seeds
Furniture/Siege Ammo	Unprepared Fish	Soft Wheat Seeds
Corpses	Egg	Hard Wheat Seeds
Refuse	Plants	Spelt Seeds
Stone	Drink (Plant)	Barley Seeds
Атто	Drink (Animal)	Buckwheat Seeds
Coins	Cheese (Plant)	Oat Seeds
Bars/Blocks	Cheese (Animal)	Alfalfa Seeds
Gems	Seeds	Rye Seeds
Finished Goods	Fruit/Leaves	Sorghum Seeds
Leather	Milled Plant	Rice
Cloth	Bone Meal	Maize
Wood	Fat	Quinoa Seeds
Weapons/Trap Comps	Paste	Kaniwa Seeds
Armor	Pressed Material	Bitter Vetch Seeds
Sheet	Extract (Plant)	Pendant Amaranth Seeds
Additional Options	Extract (Animal)	Blood Amaranth Seeds
e: Enable a: Allow All d: Disable b: Block All Enter: Toggle	p: Permit Seeds f: Forbid Seeds 829346: Scroll	u: Prepared Food

## 10.1. ワークショップへのタスク指示、農作物の選択

時間を進めると、ドワーフたちが動き出し、指示していた採掘、ワークショップの建設を行い、手空きの奴はアイテム を運搬しはじめるでしょう。

Carpenter's Workshopの建築が終わったら、家具の製造を指示していきます。まずはドワーフの個室を用意するため ベッドを人数分用意させようと思います。

<mark>q を押し、カーソルをCarpenter's Workshop まで持っていく</mark>と画面右にWorkshopのタスクが表示されます。 a(Add new task)→b(Construct bed)でベッドの生産命令を出します。7回繰り返してください。 石材運搬用のwheelbarrow も作らせます。wheelbarrow にはショートカットがないので+/-で選択して2台発注します。 最後に a→c(Construct Wooden Chair)で椅子をひとつ発注します。

Carpe	nter s Workshop	
Const Const Const Const Const Const Const Make	ruct Bed ruct Bed ruct Bed ruct Bed ruct Bed ruct Bed wooden Wheelbarrow wooden Wheelbarrow	
a: Ad c: Ca p: Pr n: Do r: Re <b>Prof</b> i	d new task M-/*: Sel ncel task d: Detail omote task task now! peat s: Suspen le requires manager	ect s d

1つのワークショップに入力できるタスクは同時に10個までとなっており、これで埋まってしまいました。 作業を見守りましょう。間違ったタスクを発注してしまったらcでキャンセル出来ます。

完成した家具はこのままだと実際に設置されるまで Workshop 内に保管されますが、Workshop 内にアイテムが増えすぎ るとWorkshop の状態が CLT (Clutter) となり生産速度が落ちるため、Workshop の近くに新しく Stockpile を設定してお くといいかもしれません。Bed や Chair などの家具は「Furniture Stockpile」に備蓄されます。p→u で設定しておきま しょう。

石材の確保とMason's Workshop などの設置も行いたいので、しばらく時間を進め、鉱夫の掘った地下の壁を確認して、 Stone layer を探して下さい。Stone layer の多くは白や灰色っぽい色で表示されています。k(Look) コマンドで壁を確 認してRough-hewn 〇〇 Wall という表示がされていれば OK です。デザインでその周りを適当な広さに採掘指示を出し て下さい。とりあえずは10x10 くらいで充分でしょうか。まだ他の場所も掘らせている段階ですし、広すぎると採掘に 時間がかかります。

ある程度採掘が進んで石が出てきたら、Mason's Workshopの設置(b→w→m)と、Stone Stockpile(p→s)の設置を行いま しょう。Stone Stockpileを設置したら、q で Stockpileのセッティングを確認し、w で wheelbarrow を割り当てておき ます。wheelbarrowの割当数はデフォルトで1になっていますので、先程作った分の2以上の数値を設定しましょう。 wheelbarrow を使うことで石材の運搬スピードがあがります。 Mason's Workshop にはドアとテーブルの生産指示を出しました。

Stone Stockpile #4	Mason s Workshop
s: Change Settings erER: Max Barrel - 0 cvCU: Max Bin - 0 w: Max Wheelbarrow - 4 a: Will Take From Anywhere t: Take From A Pile/Workshop g: Give To A Pile/Workshop	Construct rock Door Construct rock Table Construct rock Table Construct rock Table Construct rock Table Construct sak d: Details p: Promote task n: Do task now r: Repeat profile requires manager

そろそろ地下1階のFarmplotの開墾も終わっているでしょうから、農作物の栽培指示をします。

qでカーソルをFarmplot に合わせると農作物の選択メニューが右に出ます。a,b,c,dで四季ごとに植える作物を選択で きます。とりあえず、畑4面ともplump helmet を植えることにしますが、これで持ち込み分の種を使い切ってしまいま すので、夏以降の作物はとりあえず保留することにしました。



地下 2F の食料庫用のスペースが掘り終わったので、Food Stockpile を新たに設置しました。(こちらの Stockpile はカスタム設定で Seed をオフにしました) 寝室用のスペースが掘り終わるまで時間を進めます。

Carpenter が発注していたbed 等を作り終わって手が空いたので、追加でWheeIbarrow を2台、Bucket (e)を 4 つ、Barrel (v) を4 つ発注しました。

さらに、Stone Stockpileの近くにMechanic's Workshop(b→w→t)とCraftdwarf's Workshop(b→w→r)を建 設指示しました。

## 10.2. ワークマネージャーを使う 貴族の任命

ワークショップに出せるタスクは10個に限られますし、毎回ワークショップを確認して手動で発注し、さらにワークショップを見張り続けて作業が終わるのを待つのはなかなか骨の折れる作業です。ワークショップが複数になってくると作業が終わってるのに気付かないということも発生してきます。

そこで、Dwarf Fortress にはドワーフをマネージャーに任命し、マネージャーを通して間接的に生産を発注し、生産作業の進捗を一段上から管理・確認できる「ワークマネージャー」という超便利な機能があります。ここではその使い方を説明します。

ワークマネージャーを使えば、10個を超える生産の命令が可能で、現在何個の生産が完了しているかなどをひと目で把握でき、さらに全てのタスクが完了した時にアナウンスでお知らせてくれます。 中盤以降の必須機能です。

まず準備として、マネージャードワーフを任命します。nを押してnoble(貴族)画面を呼び出して下さい。

expedition leader	Doc Trade Lolumnil expediti[REQUIRE][DEMAND][MANDATE]
militia commander	VACANT
sheriff	VACANT
hammerer	VACANT
manager	VACANT
chief medical dwarf	VACANT
broker	VACANT
bookkeeper	VACANT

ゲーム開始後のデフォルト状態ではExpedition Leader (遠征隊長)のみが(恐らく最も社会性の高いドワーフに)自動で割り当てられています。開始時のスキル振り分けで、医者とトレーダーを引き受けてもらうことにしていた7人目に割り当てられています。このドワーフをManager に任命します。ついでに、Chief Medical Dwarf(主任医師), Broker(トレーダー), Bookkeeper(簿記係)も兼任してもらい

ます。

各役職にカーソルを移動しr(replace)からドワーフを選択してください。

expedition leader	Doc Trade	Lolumnil	expediti <mark>[REQUIRE]</mark> [DEMAND][MANDATE]
militia commander	VACANT		
sheriff	VACANT		
hammerer		I o lump i l	avmadit i [ PEOUI PEI [ DEMONDI [ MONDOTE]
chief medical duarf	Doc Trade	Lolumnil	
broker	Doc Trade	Lolumnil	expediti[REQUIRE][DEMAND][MANDATE]
bookkeeper	Doc Trade	Lolumnil_	e×pediti[REQUIRE][DEMAND][MANDATE]

こうなります。

Chief Medical Dwarf を任命したことで、要塞ステータス画面から Health 画面を見れるようになります。 Health Care システムについては 17. Health Care システム を参照

ところで、Bookkeeper は要塞の資源を計数してくれる noble ですが、デフォルトだと計数クオリティが最低 になっておりこのままではカウント作業を行いませんので、計数のクオリティを指定しておきます。 カーソルをbookkeeper に合わせて s (settings)を押します。とりあえず Medeum Precision 程度を指定して おきましょう。下にいくほど計数の正確さがあがりますが、時間がかかります。(最初から Highest にして もいいです)

そういえば、<mark>REQUIRE</mark>という文字が赤くなっていますね。これは、割り当てられている環境が貴族(役職)の 要求を満たしていないということです。要求を満たしていなくても仕事はしてくれますが、自分の地位に見 合った環境を与えられないドワーフは不平(不幸)を持ちます。

#### nobleの要求は**Enter**で確認できます。

Bookkeeper と Manager は Meager Office (最低限のオフィス)を要求します。ここでは一人に兼任させているのでオフィスはひとつで OK です。オフィスを割り当てるために必要な家具は chair となっていますので、後ほど寝室を作る時に一緒に設置してあげることにします。

次にワークマネージャーの使い方を説明します。

## 10.3. ワークマネージャーの使い方

メインメニューからu(unit list) → m(manager)と操作するとワークマネージャー画面になります。

q: New Order r: Remove p: Increase priority t: Max priority 8293: Select Enter: Set maximum workshops c: Conditions d: Details

q(New Order)からアイテムの生産を発注することができます。

qの後に文字列を入力することで目的の作業を絞り込んで選択し、発注する数を指定するという手順になります。

Work Orders		Left
Ready: Construct wooden Splint	No linked shop	5 / 5
Ready: Gonstruct wooden Crutch	No linked shop	5 / 5
Ready: Make rock Grafts	No linked shop	4 0 / 4 0
Ready: Construct rock Mechanisms	No linked shop	2 0 / 2 0

ここで Wooden Bin を 20 個くらい発注しておきましょう。Bin にはアイテムをまとめて保管できるので Stockpile の省スペースができ、輸出時の往復の手間を減らせます。

夏に訪れる移民のためにbedやdoorも追加で10個程度、発注しておくと良いかもしれません。 ワークマネージャーの操作に慣れるために色々と発注して試してみて下さい。

左にReadyという表記が出ていますが、ワークマネージャーで発注してから実際に各生産業のドワーフが生産を開始するにはManagerドワーフの承認を必要とします。Managerが怪我で臥していたり、他の仕事で忙殺されている間は新しい発注が機能しませんので、Managerはできるだけ手を空けるようにしておいたほうがいいでしょう。Bookkeeperの計数作業などに関しても同様です。

移民が到着して人数が増え次第、Manager ドワーフの雑用Labor(特に各種 Hauling)の割当てを外すなどして 事務作業に集中させてあげるのが良いでしょう。(Labor 操作は7.4. Dwarf Therapist 参照)

また、ワークマネージャーを使い始めると、画面下に生産に関するアナウンスがよく入るようになります。 完了報告は**言字**で表示されますが、赤字のメッセージは「発注したアイテムを生産するために、保管のため のstrage item や素材が足りない」という要求であることがありますので、よく確認し(a でログを見直すこ とが出来ます)、必要な素材があるかどうかの確認を行って下さい。

素材がない場合はワークマネージャー画面でタスクをキャンセルするか、たとえば木材であれば伐採を行っ て素材を用意すれば作業を再開し、要求メッセージは表示されなくなります。

生産の大量発注を行う態勢が整いましたので、<mark>食料庫のある階に</mark> Kitchen(b→w→z)とStill(b→w→l)を建造し、それぞれ料理と酒の醸造を 行わせることにします。

料理は**Prepare easy meal**, 醸造は**Brew drink from plant** です。ワーク マネージャーから 20 ずつほど発注しておきましょう。作業が終わったら 増産します。

料理にはplant, drink, meat などの食材が複数、醸造にはplant (plant1) つから酒5単位を生産)が必要です。

酒と料理の保管にはBarrel が必要になりますので、Wooden Barrel (Rock Pot でもOK)の生産指示も出しておきましょう。料理・酒をどんどん生産 させているとBarrel などはいつの間にか足りなくなっているので40個く らいまとめて作ってしまって問題ありません。

必要に応じてFood StockpileやFurniture Stockpileを拡張しましょう。



以上で、Dwarf Fortress における基本的な生産操作の説明を終わります。 これ以降新しく紹介するアイテム生産では必要なワークショップなどの説明は入れますが、ワークショップ でのタスク発注といった細かい操作説明は(特殊な例外を除いて)行いません。ご容赦ください。

## 11. Room 11.1.Bedの設置とBed room

## ゲーム内時間は2月中旬になっています。

ようやく寝室スペースを掘り終わり、bed と door が人数分揃いましたので、寝室を設置します。 Bed と Door の設置は Building Menu から b→b (Bed) でベッド、b→d (Door) でドアを選び、設置場所を選びます。 それぞれ以下のように配置しました。ついでに、余った端の部屋に、マネージャーに割り当てるのため の椅子も置きます。椅子の設置は b→c (chair) です。



時間を動かすとドワーフたちが家具を運び込んでくれますので、ベッドの設置が終わったら各部屋を寝室として指定します。そのままでもドワーフたちは空いたベッドで眠りますが、Room設定を行うことで各部屋はドワーフの個室となります。Roomとは特定の家具を起点として空間に機能を持たせる機能です。 qを押してから設置されたベッド(設置予定ではダメ。設置が完了している必要がある)にカーソルを合わせ rを押します。+/-で寝室に指定する空間を調整し、Enterで確定します。上記のように配置されていれば部 屋のサイズを変える必要はないと思います。壁の質も部屋の評価に影響するため、空間指定は壁を1マス含むように行って下さい。



これでBedのある部屋が寝室として指定されました。画面右でCurrent Owner:を確認するとNobodyになってます。この後、a(asign)でベッドを各ドワーフに直接割り当てる事ができますが、<mark>部屋を持っていないドワーフは空き部屋があれば勝手に入居し、それ以降その部屋は個室となるため、特に割当てを行う必要はありません。</mark>

手動での割り当ては、例えば豪華な寝室を特定のドワーフ(noble)を指名して使わせたい時などに使います。 残りのベッドと椅子も同じように操作して、椅子はa(Assign Chair)からマネージャードワーフに割当てま す。

	a: Assign Chair f: Free Chair r: Resize Room
££X *££0 XX0 XX0 X ££ XX <mark>%</mark> & X X 8£ 2 XX <mark>%</mark> & X X 8 2 X 8 X 8 8 X 7 X 7 5 5 X 7 X 7 X 7 X 7	Current Owner: Doc Trade Lolumnil expedi

noble 画面を確認すると、オフィスをもらって満足し、赤字だった REQUIER が白字になっているはずです。

## 11.2. Meeting Hallの設置

現在、腹を減らしたドワーフ達は食糧保管庫で食糧をピックアップしたらその場で食べています。地面の上 で食事することはドワーフを不幸にする(?)らしいので、ドワーフが食事を行うためのテーブルを設置し、 ついでにそこをダイニングホールとしてドワーフのくつろぎの場にさせたいと思います。

石材保管庫(兼職場)の隣(笑)という微妙な立地ですが、ホールにするスペースを掘って、作っておいた rock tableを2個設置しました。

設置が終わったら先程のベッドのようにqからテーブルを指定して部屋の広さを決定し、最後にhを押して Meeting Hall 指定を(Y)にします。

これで、ドワーフはここで食事をし、暇なドワーフはここに集まって時間を潰すようになります。



a: f: h: r: l:	AF Mra	s r e e s	si eeti si	g ing	n T n e n	a g	Т Ь RL	al Hoo	b e a o c	1 1 m a	e 1 t	i	( 0	Y n	)	
Cur Nol	r	e i d	nt y		0	ω	n	e	r	••						

テーブルの周りに椅子もいくつか置いてあげましょう。(椅子が無ければ立ち食いに変わりありません) ワークマネージャーから Wooden chair か Rock throne の好きな方を必要なだけ作って設置してください。 椅子は木製ならば Chair,石製や金属製ならば Throne (玉座) という分類になりますが、働きは同じです。 Dwarf Fortress にはこのように同じ働きをするけど素材や種類によって呼び名が変わるアイテムが色々あ り、ちょっとややこしいですが慣れましょう。

## 11.3. その他の Room

この章ではBedroom, Dining Hall, Officeの設置を行いました。 Dwarf Fortress には他にもいくつかの種類のRoom があります。

#### Dormitory(寮/共同寝室)

個室の割り当てられていないドワーフが共同で使える寝室。 筆者は先に部屋を用意しておくのであまり使ったことがありませんが、ドワーフは住環境にそれほどうるさ くないので、Domitoryはお手軽な寝室として有効なようです。移民が来た時に個室を用意するまでの繋ぎ としてBedを10個くらい置いた部屋を用意しておくのは良いアイディアかもしれません。必要な設備はBed

#### Barracks(兵舎)

兵士の訓練や、徴兵期間中の就寝、装備の保管などに使われる。<mark>軍隊の項で改めて説明します。</mark> 必要な設備はCabinet, Weapon Rack, Armorstandのいずれか。弓兵の訓練にはArchery Target など。 (寝所として使う場合はBed も)

#### Jail(牢獄)

Just ice システムで使用。

その他、ドワーフの幸福度に寄与する Room
 Tomb (霊廟) 必要な設備は Coffin, Casket, Sarcophagus (それぞれ石製、木製、金属製の墓石)
 Zoo (動物園) 必要な設備は Cage (動物の入った檻)
 Memorial hall(記念碑) 必要な設備は Slab (石碑)
 Sculpture garden(公園) 必要な設備は Statue (石像)

## 12. Zone

### 12.1. Pasture zone

しばらく見ていると、Meeting Hall に動物たちが集まってきて、 放牧場を設定するのを忘れていたことに気付きました。

このままだと犬が見張りの役を成さず、草食動物も草を食べられ ないので、要塞の入口周辺に放牧場を設定します。

放牧場の設定にはZone 機能を使います。



Zone

Т e 3

#1

e Й

> n n q

(0)

5

з

(953)

0)

(953)

С

 $\mathbf{k}$ Т

Dump

Zone はメインメニューから i で使用します。iを押した後、要塞入口周辺を指定します。(Stockpile などに かぶっていても大丈夫)

ゾーン指定を行ったら右にメニューが出ますので、nでPen/Pasture(放牧)をアクティブにします。



次にN(Set Pen/Pasture Information)で割り当てる動物の一覧が出ますので、家畜を割り当てます。

Stray	Dog	Ŷ	(Ta	т е	)	[=]
Stray	Dog	ð	(Tai	mе	)	[=]
Stray	Water	]	Buff	a 1	o Bul	.[=]
Stray	<u>Donke</u>	y_	<b>P</b>	CΤ	ame)	[=]
Stray	Cat	¥.	(Tai	πе	)	

Cat には食料庫のverminを退治してもらいたいので食料庫に別のPasture Zoneを設定し、そちらに割り当 てました。

少し待つとドワーフが家畜をHallから割り当てたゾーンへ引っ張っていってくれました。

Zone はRoom に似ている概念ですが、Room のように基準点となる建築物を必要としないのが特徴です。 各Room とZone で担当している機能が違いますので、どちらも(利用頻度の高いものだけでも)使えるように しておきましょう。

## 12.2. Hospital zone

zone 設置のやり方がわかりましたのでついでにHospital zone(病院)も設置しておくとしましょう。 要塞内に適当なスペースを掘って、先程同様にゾーン指定を行ったら、h(Hospital)を押します。これでそ の場所を医療用スペースとして指定したことになります。



その後、H(Set Hospital Infomation)で病院内の設備、医療品の備蓄確認と、確保しておきたい量の変更が できます。Hospital Zoneの備蓄に予約された医療品は生産よりも優先されるため、布などを生産で使い 切ってしまって治療ができないということがなくなります。各種医療品の上限を適当に増やしておきます。

備蓄単位はアイテム1つあたり 次のようになっています。

1 thread = 15000 1 cloth = 10000 1 soap = 150 1 plaster powder = 150



医療設備としてBedやTable(手術台になる)、医療品の備蓄にはChest(箱)やBagの設置が必要となりますので、適宜設置してください。ここではBedを5個、テーブルを2個、Wooden Chestを4個作って設置しました。

接骨にはTraction Benche が必要になりますので、Mechanic's Workshop に製造指示を出して作らせ、設置 しておきます。(Rope か Chain, Mechanism, Table が必要)

実際の病院運用と治療については Health Care を、Soap の生産は高度な生産を参照

## 12.3.参考 - いろいろな Zone

<b>Zone 一覧 重要または頻出</b> あまり使わない Zone はStockpile と異なり同じタイルに複数のZone を適用することができ、また一枚のZo 兼わろし)ことができるので、エキ次第でかなり疑ったゾーン研究が可能です。	ne 指定に複数の機能を割り当てる(例えば「水場と釣り場を
<ul> <li>W: 水源 o(Order)から「水源以外から水を汲まない」設定が可能</li> <li>f: 釣り場 o(Order)から「釣り場以外で釣りをしない」設定が可能</li> <li>g: 植物の採集ゾーン Plant Gathering の仕事場になる</li> <li>d: ダンプゾーン 後述</li> </ul>	Activity Zone #3 w: Water Source (0) f: Fishing (0) g: Gather/Pick Fruit (27) d: Garbage Dump (27) r: Per/Pasture (27)
n : 放牧地 p : 穴と池の指定 動物を穴に放したり、Bucket で水を運搬させて灌漑などに S : sand の採取場 C : Clay の採取場 m : Tavern, Library, Templeの指定に	n: Fenyrasture (27) p: Pit/Pond (0) s: Sand (0) c: Clay (0) m: Meeting Area (27) h: Hospital (27) t: Animal Training (27) a: Active
<ul> <li>h:病院</li> <li>t: Tamed でない動物を手懐ける時に。家畜の訓練は放牧地で代用できる</li> <li>a: 一時的にゾーンをオフにできる(?)</li> </ul>	H: Set Hospital Information

そうこうしてるあいだに4月になり、夏が訪れました。 (1-3月が春、4-6月が夏、7-9月が秋、10-12月が冬です。日本人としては少し違和感がありますね)

と思ったら、ここでの4月はリアルの6月に当たるそうです。というのも画面右上の数字による月表示は視認性を上げるためのDFHackの追加機能で、本来Dwarf Fortressのカレンダーは月名が鉱石の名前で表示されており、例えばゲームがスタートする(DFHack表記上の)1月(Granite月)は現実の3月に当たる…ということだそうです(北半球の場合。南半球基準だと季節が逆なので対照は半年ずれる)つまり夏が訪れるのはDFHack表記上4月でも現実の6月にあたるわけで、これなら違和感ないですね。ちなみにこの世界では1ヶ月の長さは全ての月で28日です。

ちなみにゲーム本来の日付表記と現在の季節は、要塞ステータス画面の右上でも確認できますよ。 余談でした。 英Wiki - Calender http://dwarffortresswiki.org/index.php/DF2014:Calendar

Autosave を SEASONAL にしていると季節ごとにセーブが入ってポーズがかかります。セーブ中は一瞬フリーズかと勘違いしますが、焦らないでくださいね。そろそろ最初の移民が到着する頃です。と思っていたら…

#### Thief! Protect the hoard from skulking filth!

こんなメッセージと共に自動的にポーズが入りました。フォーカスされた要塞入口をよく見てみると…



こんなやつがいました。Kobold Thief です。隠れて要塞に忍び寄り、アイテムを掠め取っていく奴です。 ドワーフや家畜に発見されると逃げていきますのでそれほど脅威はありませんが、発見したドワーフはびっ くりして作業を中段してしまうかもしれません。集団で現れると発見の度にアナウンスでゲームが止まり、 結構うっとおしいです。(コボルドは発見前の状態だと罠もくぐり抜けてきます)

幸い今回は近づいてくるところを発見されて逃げていきました。特に何も取られなかったようです。(取られて困るようなアイテムもまだ無いんですが)

無難な入植地を選んでいれば、1年目はそれほど恐ろしい外敵は出てこないはずです。2年目の春頃までに は最低限の防備を整える必要がありますが、もうしばらくは伸び伸びやっていて大丈夫でしょう。

# 13.1. Trade Depot の設置

そういえば、夏にはHumanのキャラバン(商隊)が訪れる可能性があります。まだそれほど取引用のアイテムは揃っていませんが、とりあえずキャラバンを迎え入れることができなければ品物すら見せてもらえませんし、まず交易のための Trade Depot (交易所)を設置しようと思います。

Trade Depot は外に設置してもいいんですが、せっかく要塞入口をワゴンの通れるスロープにしていることですし(階段だとワゴンは通れません)地下1Fに引き込んだところに設置することにします。ワゴンの通り道には3マスの幅が必要で、Depot の設置には5x5のスペースが必要です。掘ったあと、b→DでDepot を設置します。



最初は左下のスペースに設置しようと思って掘ったんですが、廊下に防衛用の 罠を敷き詰めたらワゴンが通れなくなっちゃうな~と思ったのでやめて、ス ロープの逆側に設置することにしました。逆側を掘ったら真ん中のスロープが 崩れてしまったので、b→C→r でRamp を建て直しました。

別に屋外でも構いませんので好きなところに建てて下さい。

Trade Depot の設置が終わったら、念のためDでワゴンのアクセスを確認しましょう。ワゴンが通行可能な場所がハイ ライト表示されます。Depot 上の真中のD が青字で表記されていればOK です。



13.2. 最初の移民

季節が変わってしばらくするとSome migrants have arrivedとのアナウンスが。新しい移民がやってきました!何 人来たのかな?



なんと、たったの3人…今までプレイした中で一番少ないかも。普通は10人前後でしょうか。 しかし、スキルは1人目がLv6 Stonecrafter,2人目がLv8 Mason & Stone Detailer, Lv5 Surgeon 3人目がLv5 Fishing & Fishcleaner とそう悪くない感じでした。(石工系は既存のメンバーとカブってるけど…)

Therapist とにらめっこして、新しいドワーフに職や生産を割り当てましょう。(ニックネーム付けも忘れずに) Stonecrafter がせっかく増えましたのでCraftdwarf's Workshop を増設して交易に向けて工芸品作りを二人体制で やらせることに。Fisher とFish cleaner を同時に1人に割り当てると延々釣り続けるだけでさっぱり捌いてくれな いので、手の飽きそうなリーダードワーフ(Hauling をオフにしました)に臨時でFish cleaner をやってもらいます。

## 13.3.動物の屠殺、去勢、ついでに訓練

ところで、Cook に料理を続けさせていたら食材を使い切ったというメッセージが出ました。

Farm Gook Risenastel Farmer cancels Prepare Easy Meal: Needs unrotten cookable solid item

手が空きますし、料理は輸出用にどれだけあっても良いので、最初に連れてきていた家畜のYak とDonkey を屠殺して食材を確保することにします。

要塞ステータス画面から Animal 一覧画面を出し、屠殺する動物を選んで b (Slaughter) で屠殺待ち状態になります。 動物の屠殺は But cher's Shop で行いますので要塞の入口付近の屋外に設置。屠殺後の皮もなめせるように Tanner's Shop も併設しました。ちなみに、食材や生皮を長く放置していると当然腐ってしまい、腐ったものが屋内にあると 「Miasma」という瘴気を出します。Miasma に長時間さらされるとドワーフが不幸になったり発狂したりする原因になる ため、腐りやすい素材を扱う But cher's Shop などは屋外に、キッチンなどを要塞内に作る場合もできれば Door で生活 空間と区切るのが普通です。(調理済みの料理も、長く運搬されずに Workshop 内で放置されると腐る。Barrel 不足や Stockpile がいっぱいなのをウッカリしていると起きがち)

それと、屠殺後に Animal 一覧を見ていて気付いたのですが、

Creature		Owner
Stray Dog 🛛 ♀ (Tame)	D	Unavailable
Stray Dog 👌 (Tame)	D	Unavailable
Stray Cat & (Tame)	D	Uninterested
Datan Ushuliden Gosling & (Tame)	D	Kulet Ushatudist Stonecrafter
Id Unnosdegël 🛛 Kitten 🛛 🁌 (Tame)	D	Kulet Ushatudist Stonecrafter

移民がペットとして連れてきたKitten(子猫)がオスでした。今はまだ子猫なので大丈夫ですが、成長したら今いるメス猫とくっついて繁殖します。ペットは屠殺することもできませんので、いわゆる「猫爆発」を防ぐために子猫のうちに去勢しておくことにします。去勢は屠殺同様Animal 一覧画面からx(Geld)で行います。

臨時でリーダードワーフに Geldingを割当て、去勢手術を行います。作業には Farmer's Workshop が必要です。 手術は一瞬で完了し、家畜の性別表記は J から x J になりました。ごめんな~。



Gelding(Gelder)はめちゃくちゃ地味ですが、筆者はなんとなく結構好きな職だったりします。別に家畜が増えたら増えたで屠殺していけば(素材も手に入るし)良いのですが、♂の家畜を去勢して繁殖をコントロールするのが「殺す前に産ませない」のでスマートというか、すごく「管理してる」っていう感覚に繋がるからかな?とか自己分析してます。

さらに、よく見ると連れてきた犬2匹が War Dog ではなくただの Dog でした。Embark Profile で選び間違えていたようです。防衛力の足しにするために Animal 一覧画面から w (War Training) で軍用訓練をします。 ここでもリーダードワーフに Animal Trainer の Labor を割り当てて臨時トレーナーになってもらいました。

Make w	oode	n Bu	cket	(10)	has b	ееп	COMPIO
An ani	mal	has	becom	e a S	tray	war	Dog
Carp	Lumb	er	Fikod	atul	has c	reat	ed a r
splint	* 1						
Constr	uct	wood	еп Sp	lint	(10)	has	been o
→An ani	mal	has	becom	e a S	tray	war	Dog

訓練が終わって無事2匹の犬はWar Dogに成長を遂げました。

そんなこんなで、しばらくは交易キャラバン待ちで料理と工芸品の生産を続けてもらいます。もう少し人数が増えたら防衛の準備とか色々させたいことはあるんですが、人数が少なくてそれほど手が回らないので、Labor もそのままにしておいたところ、川で魚を釣り始めました。交易用の料理を作る食材の足しになってくれるでしょう。 おっと、新しい移民たちのためにBed roomを増設してあげることをお忘れなく。

## 14. Trade - 交易

結局、夏の間Humanのキャラバンは訪れませんでした。しばらくは農作業や、料理の生産、魚釣り、Stoneの採掘と Stockpileの拡張、工芸品生産なんかに明け暮れてもらいます。釣った魚を処理させていたら、Refuse Stockpileが Pond TurtleのShell(甲羅)で埋まってきたので、Fish CleanerにBone Carverの職に兼業でついてもらって、Shell製の工芸品を作らせたり、この前屠殺した動物の骨でbolt(矢玉)を作ってもらったりしました。

### 14.1.キャラバンの到着

7月(Early Autumn) に入って間もなく、ようやく待望のキャラバンが訪れました。ドワーフキャラバンは、 自文明の本国から訪れる商隊で、大抵Outpost Liaison(外交官、連絡係) と一緒に訪れます(Outpost Liaison はたまに来ない時があります、滅びかけの文明の場合など) ワゴンがTrade Depot に到着する前にたいていOutpost Liaison によって、こちらのリーダードワーフに、 連絡事項の報告(画面に色々文章が出て戸惑いますが、まあ適当に読み飛ばしても構いません) と、<mark>交易品リ</mark> クエスト交換が行われます。

交易品のリクエスト画面では、来年のキャラバン訪問の時に多く持ってきて欲しい品をリクエストできます。 リクエスト画面で欲しいアイテムのPriority(優先度)を調整しましょう。といっても慣れないうちはどん なアイテムが有用なのかはわかりにくいでしょうから、ここではIron,Steel,BronzeなどのBarと、武器防 具、衣服などをリクエストしておけば良いと思います。2年目では本格的に鍛冶を始めていてもまだ充分な 装備を用意できるとは限りませんし、早めに軍隊を組もうとすればなかなか装備が間に合いませんので。

Гуре	Good	Priority
Leather Cloth (Plant) Cloth (Silk) Crafts Wood Metal Bars Small Cut Gems Large Cut Gems Large Cut Gems Stone Blocks Steeds Anvils Weapons Training Weapons Ammo Trap Components Digging Implements Bodywear	Iron Bars Gold Bars Silver Bars Copper Bars Nickel Bars Zinc Bars Bronze Bars Brass Bars Steel Bars Pig Iron Bars Flatinum Bars Electrum Bars Tin Bars Fine Pewter Bars Irif le Pewter Bars Lead Bars Lead Bars	
Enter: View stockpile	- *: Scroll left 468293: Select Shift Left/Rig	ESC: Done ht: Adjust category
Туре	Good	Priority
Leather Cloth (Plant)	Leather Armor Mail Shints	0:

武器は全種類、防具はBodywearのMail ShirtsとBreastplates, HeadwearのHelm, Handwearの Gaunt lets, FootwearのGreaves, LegwearのHigh Boots, Shieldsは好みで、あとはそれぞれ適当に服を要望しておきます。Outpost Liaisonはこちらの要求を聞いた後、要求に対する額の提示(Priorityが高いほど、たくさんの物資を持ってきてくれる代わりに、値段が上がります)を行い、最後に、あちらが高く買い取りたいアイテムの提示を行います。筆者は輸出品の品目を絞って生産することが多いので、あまり気にしたことがないですが。

Good	Price	Priority
large gems	173%	:0:
seeds rings	136% 172%	
shields/bucklers tous	185%	! <u>0</u>
figurines bracelets	190%	
scepters	137%	-:0:-
cheese	130%	ŏ

Outpost Liaison はキャラバンが去った後も要塞に滞在します。 これらの情報交換を終えたら、早速トレードを行いましょう。 トレードのためにはまず Trade Depot に輸出品を運びます。 q カーソルを Depot に合わせ、g(Move Goods)で 保有しているアイテムの一覧と Depot までの距離が表示されます。Enter でアイテムを選択します。 [PENDING] が運搬待機状態で、運び終えると [TRADING] 選択画面では、アイテムの分類から選ぶ他、s で文字列サーチをかけることもできますので活用しましょう。

All Fish Plants Seeds Drinks Ammo Leather Cloth (Plant) Wood Stone Powders <b>Crafts</b> Tools <b>Cages</b> Barrels Burkets Cups/Mugs/Goblets	■slate scepter≡ ≡slate earring≡ #slate ring# Eslate crown≡ #slate amulet# #slate scepter #dolomite scepter≡ Edolomite scepter≡ #dolomite bracelet# Edolomite bracelet# Edolomite figurine of Ibel Y -dolomite scepter= #dolomite scepter= #dolomite scepter= #dolomite scepter= #dolomite bracelet# Edolomite scepter= #dolomite scepter= #dolomite bracelet# Edolomite bracelet# Edolomite bracelet= #dolomite bracelet= #dolomite bracelet=	Distance: 21 Distance: 21	L P E N DI N G J L P E N DI N G J

Barrels (Prepared Food Barrel (sagua Distance: 17 [PENDING] ≡Prepared Food Barrel (ashen Distance: 18 [PENDING]

作り溜めた工芸品(Crafts)を全てと、料理(Prepared Food)を運びます。

選択し終えたら、ドワーフ達が品物を運び終えるまで少し待ちます。交易品の運搬はTrade Goods Hauling のLabor に従事するドワーフが行い、Trade Hauling は優先度がかなり高くなっているので、他の作業をしていても大抵は中断して交易運搬を優先してくれるはずです。

品物を運んだら Depot にトレーダーを呼び出さなければいけません。Depot に q カーソルを合わせた状態で r を押し、Request Trader 状態にします。アイテムを全て運び終わり、Depot にトレーダーが到着したら t でトレードを開始します。

FPS: 118 (28)	Merc.	hants fro	m Ilusîton			
Litast: Greetings from	the Mounta	inhomes	Your efforts ar	e legend ti	here	
Let us tradei						
Transmission and the transmission	4 m a d a 📰					
	L F a u e					
11dS1ton			H V			
(nose cold hams)	115 8 11	5 8	(Prond Ed Brool	(sam mh))	29294	490
(brass bars)	358 5	ír i	EPrepared Ed Br	rl (shn)=	29748	61 [
(lead hars)	108 6	Ř T	(Prenrd Ed Brr]	(fngwd))	2332#	1 3 3
(conner hars)	10# 5	šr 🖬	#Finshd Gds Bn	(nlm wd)#	4480#	172 -
(black bronze bars)	55× 5	3 Г	Mdolomite earr	inge	60*	/1 Г
(nickel bars)	10× 5	2 Г	-dolomite earr	ing-	40*	716
(trillion ct clr trmlns)	50× ∠:	1 F	slate earring		10*	Ζ1Γ
(point cut pyrites)	10* Z	1 F	slat fgrn of T	bl Ochrpnt	10*	2Г
📕 (table cut jelly opals)	75 ≭ ∠:	1 F	pond turtle sh	ell_crown	10*	🖊 🖊 📕
📕 (pear cut prase opals)	50× ∠:	1 F	🜁 dolomite scep	ter 🔹	60*	8 Г
📕 (hornblende blocks)	5* 1	9 🗂 📃 📃	*dolomite_earr	ing*	8 Ø *	Z1 🖸 📃
📕 (shale blocks)	5 * 1	<u>3 Г</u>	pond turtle sh	ell earrng	10*	
(mica blocks)	5* 1	<u>?</u> [	pond turtle sh	ell crown	10*	Zļŗ
(orthoclase blocks)	2 <sup>8</sup> 1		#dolomite amul	et#	808	1
(Kimberlite blocks)	2 2 1		#mcrcin igrn o	r Kal Btwr	40%	
(raw clear glass)	T 5 %		=slate ring=		20%	
(raw green glass)	6 *		microcline cro	ωn *	10*	
(raw green glass)	1 5 2		-dolomito ming	*	40*	24 5
(raw clear glass)	T 2 *		= alt fame of C	nengl Chmh	50%	
(raw green glass)	158		=dolomite ring	=	100*	/10
(raw green glass)	68	ќг —	=dolomite earr	in a =	100*	710
(raw crustal glass)	308	śr i	#dolomite scen	ter#	202	8
(raw clear glass)	15*	б <b>г</b>	*dolomite scep	ter*	80*	8 Г
(fire clau)	3 × 23	9 r 🛛	≡dolmt fgrn of	Am× Brbd≡	100*	2 Г
(fire clay)	3 ☆ 23	0Г 🗌	#dolomite amul	et#	80×	<u>1</u> Г
📕 (sandy clay)	3 * 13	3Г 🔳	*dolomite crow	n *	80*	2Г 🔳
📕 (fire clay)	3 * 23	0 F 📃 📃	*slate bracele	t *	40*	∠1Г 🔳
(gneiss)	3 * 28	<u>рг</u>	🖬 dlmt fgrn of	a jmpng sp	60*	2 <u>r</u>
(silty clay)	3 * 12		#dolomite scep	ter*	80*	8 Г
(lignite)	3* 12	5 <u>r</u>	#dolomite ring	*	80*	
(silty clay)	3 8 12		#dimt fgrn_of	lnr Ntdsh#	* 0 *	21
(sandy clay)	3 8 13	31.	≡slate amulet≡		20*	
(-cave spider silk rop-)	00*		#dolomite scep	ter#	80%	24 1
(alpaca wool Fope)	30*		#dolomite earr	1 n g *	80%	
(-prg carr rope-)	40*	2 1	Telate crown	1 II Y #	50*	2 1
(-ancep woor rope-)					9 E *	41
u: Ujew good Enter: Mar	k for trad	a	u: Uiew good F	nter: Mark	for tr	a d e
Shift Enter: Mark all go	ods for tr	ade	Shift Finter: Ma	rk all good	ds for	trade
s: Seize marked t: Trad	e		o: Offer marked	to Ilusît	o n	
📕 q: Search			w: Search			
Trader Profit: 0*	alue: 0*		Value: 0*	Allowed We	ight: 2	69390

左が相手の売り物、右がこちらの輸出品です。Enterで一つずつ、Shift+Enterで全てのアイテムを選択することができます。アイテムの右に表示されている数字が価値と重さです。

画面の一番下の Value が選択したアイテムの合計価値、Trader Profit は相手商人の得になる分となります。 相手の商人を満足させてトレードを成立させるには、相手にとってかなり得な取引を提案する必要がありま す。たくさん得をさせてやれば相手はこちらを「美味しい商売相手」とみなし、翌年以降のキャラバンの規 模も大きくなり、こちらもたくさんのアイテムを手に入れられる機会が増えるというわけです。 筆者の体感としては、Trader Profit が購入額の半分程度あれば、つまり相手から買う分の1.5 倍程度の価 値をこちらが差し出せばまず大丈夫です。

とりあえずこちらのアイテムを全て選択して価値を確認したところ、約 20000 ありましたので、13000 程度 の価値を目安に欲しいものを選んでいくことにします。 まず来年の輸出品にする料理を作るため、全ての食材。Shift+カーソルでまとめて選択しながらスクロール していくことができます。

酒の入った樽。(VenomやBloodが入ったBarrelが売られてることがありますが使い途がないので要りません)それから、種の入ったバッグと、空のバッグも安ものでいいのでいくつか。

waterskin,flask,quiver,backpack などの作るのが少しめんどくさい軍需装備品。Bar。いつでも肉や骨を 確保できるように屠殺用の中型の家畜(Sow,Goat,Donkey など)もいくつか選んでおきます。入植時に外した Anvil も忘れずに。余裕があればCloth とLeather の入ったBin も選んで良いでしょう。安いものはどんど ん選んでいきます。そして、余った分で金属製の武器と防具を買えるだけ買います。 品数が多くて選ぶのも大変ですが、楽しい瞬間でもあります。

選び終えたらt で取引を持ちかけます。Enter で決定。交渉が成立すればアイテムが交換されます。

Litatt: Greetings from the Mountainhones Your efforts are legend there Let us trade: Litatt: Greetings from the Mountainhones Your efforts are legend there Litatt: Greetings from the Mountainhones Your efforts are legend there Litatt: Greetings from the Mountainhones Your efforts are legend there Litatt: Greetings from the Mountainhones Your efforts are legend there Litatt: Greetings from the Mountainhones Your efforts are legend there Litatt: Greetings from the Mountainhones Your efforts are legend there Litatt: Greetings from the Mountainhones Your efforts are legend there Litatt: Greetings from the Mountainhones Your efforts are legend there Litatt: Greetings from the Mountainhones Your efforts are legend there Litatt: Greetings from the Mountainhones Your efforts are legend there (brats bars) 10% for the Prepared Fd Brrl (Singud)) 28288 487 [I1] (brats bars) 10% for the Addition of the Greeting for the Greeting for the Compute secting for the Compute secting for the Compute section for the Compute secting for the Compute section for the form of the form	Litast:       Greetings from the Nountainhomes       Your efforts are legend there         Litast:       Greetings from the Nountainhomes       Your efforts are legend there         Litast:       Greetings from the Nountainhomes       Noursulus         (hree gold bars)       1150 115r       Greetings from the Nountainhomes       Oursulus         (hree gold bars)       100 60r       Greetings from the Nountainhomes       Oursulus         (hree gold bars)       100 60r       Greetings from the Nountainhomes       Oursulus         (hree gold bars)       100 60r       Greetings from the Nountainhomes       Oursulus         (hree gold bars)       100 60r       Greetings from the Nountainhomes       Oursulus         (hree gold bars)       100 60r       Greetings from the Nountainhomes       Oursulus         (chard bars)       100 60r       Greetings       Greetings       Greetings         (hree gold bars)       100 60r       Strings       Freetings       Greetings         (hree gold bars) <th>FPS: 118 (27) Merchants fro</th> <th>M I IUSICON</th>	FPS: 118 (27) Merchants fro	M I IUSICON
Let us tradef Litast seems willing to trade (rose gold bars) 1158 115[ (Prepd Fd Brrl (sgr rb)) 28288 48[ [T]] (brass bars) 108 68[ (Prepd Fd Brrl (sgr rb)) 23328 66[ [T]] (lead bars) 108 53[ [T]] #Pring Fd Brrl (sgr rb)) 23328 66[ [T]] (black bronze bars) 108 53[ [T]] #Pring Fd Brrl (sgr rb)) 23328 66[ [T]] (black bronze bars) 108 53[ [T]] #Pring Fd Brrl (sgr rb)) 23328 66[ [T]] (black bronze bars) 108 53[ [T]] #Pring Fd Brrl (sgr rb)) 23328 66[ [T]] (black bronze bars) 108 53[ [T]] #Pring Fd Brrl (sgr rb)) 23328 66[ [T]] (copper bars) 108 53[ [T]] #Pring Fd Brrl (sgr rb)) 23328 66[ [T]] (black bronze bars) 558 53[ [T]] #Pring Fd Brrl (sgr rb)] 23328 66[ [T]] (point cut of trades black black black bronze bars) 588 [1]] #Pring Fd Brrl (sgr rb]] 60[ [T]] (ratus press opals) 588 [1]] #Pring Fd Brrl (sgr rb]] 60[ [T]] (ratus green glass] 588 [1]] #Pring Fd Brrl (sgr rb]] 60[ [T]] (ratus green glass] 588 [56] [57] ##dolomite samulet # 808 [2]] (ratus green glass] 588 [57] ##dolomite samulet # 108 [2]] (ratus green glass] 588 [57] ##dolomite samulet # 108 [2]] (ratus green glass] 158 [57] ##dolomite samulet # 108 [2]] (ratus green glass] 158 [57] ##dolomite samulet # 808 [2]] (ratus green glass] 158 [57] ##dolomite samulet # 808 [2]] (ratus green glass] 158 [57] ##dolomite samulet # 808 [2]] (ratus green glass] 158 [57] ##dolomite samulet # 808 [2]] (ratus green glass] 158 [57] ##dolomite samulet # 808 [2]] (ratus green glass] 158 [57] ##dolomite samulet # 808 [2]] (ratus green glass] 158 [57] ##dolomite samulet # 808 [2]] (ratus green glass] 158 [57] ##dolomite samulet # 808 [2]] (ratus green glass] 158 [57] ##dolomite samulet # 808 [2]] (ratus green glass] 158 [57] ##dolomite samulet # 808 [2]] (ratus green glass] 158 [57] ##dolomite samulet # 808 [2]] (ratus green glass] 158 [57] ##dolomite samulet # 808 [2]] (ratus green glass] 158 [57] ##dolomite samulet # 808 [2]] (ratus green glass] 158 [57] ##dolomite samulet # 808 [2]] (ratus green glass] 158 [57] ##dolomite samulet # 808 [2]	Let us tradef Litest seems willing to trade (rese gold bars) 1158 1157 (Prprd Fd Brrl (Gsg rb)) 28288 487 [T] (brass hars) 358 517 [T] (chead hars) 168 527 [T] (chead hars) 168 527 [T] (chead hars) 168 527 [T] (chickel bars) 168 527 [T] (chickel blocks) 58 197 statt form of Tbl Ochrpnt 168 217 (chickel form of tast statt form of Tbl Ochrpnt 168 217 (chickel form of tast statt form of Tbl Ochrpnt 168 217 (chickel form of tast statt form of tast statt statt form of tast statt statt statt	Litast: Greetings from the Mountainhomes	Your efforts are legend there
Litast seems willing to trade Turston (rose gold bars) 115% 1157 (Proprid Fd Brrl (sgr rb)) 28288 487 [I1] (brass bars) 10% 587 (I1] #Pinshd Gds Bn (plm wd)% 4480% 1727 [I1] (copper bars) 10% 537 [I1] #Pinshd Gds Bn (plm wd)% 4480% 1727 [I1] (hlack bronze bars) 10% 527 [I1] #odolomite earring% 40% 217 (trailion ct clr trmlns) 10% 527 [I1] #Pinshd Gds Bn (plm wd)% 4480% 1727 [I1] (traile cut pyrites) 10% 527 [I1] #Pinshd Gds Bn (plm wd)% 4480% 1727 [I1] (point cut pyrites) 10% 527 [I1] #Pinshd Gds Bn (plm wd)% 4480% 1727 [I1] (traile cut pyrites) 10% 527 [I1] #Pinshd Gds Bn (plm wd)% 4480% 1727 [I1] (traile cut pyrites) 50% 217 point trade earring% 10% 217 (traile cut prise opals) 50% 217 point turle shell crown 10% 217 (mica blocks) 5% 137 point turle shell crown 10% 217 (wimberlite blocks) 5% 157 # wood turtle shell crown 10% 217 (raw green glass) 15% 67 #mcrcln fgrn of Kdl Btwr 40% 27 (raw green glass) 15% 67 #dolomite scepter* 80% 417 (raw green glass) 15% 67 #dolomite scepter* 80% 417 (raw green glass) 15% 67 #dolomite scepter* 80% 87 (raw green glass) 15% 67 #dolomite scepter* 80% 87 (fire clay) 3% 2307 #dolomite scepter* 80% 87 (fire clay) 3% 1337 # #dolomite scepter* 80% 87 (silty clay) 3% 1337 # #do	Litast seens willing to trade Pluston (rese gold bars) 1350 151 (lead bars) 100 681 (copper bars) 100 681 (copper bars) 100 681 (copper bars) 100 681 (copper bars) 100 531 (copper bars) 100 531 (co	📕 Let us trade 🛉	
Litast seems willing to trade         Itusiton         (crose gold bars)       115% 115°         (brass bars)       35% 51°         (lead bars)       10% 68°         (copper bars)       10% 53°         (point cut pyrites)       10% 21°         (point cut pyrites)       50% 21°         (mica blocks)       5% 19°         (shale blocks)       5% 19°         (shale blocks)       5% 19°         (craw green glass)       16% 6°         (raw green glass)       15% 6°         (craw green glass)	Litast seens willing to trade         (rose gold bars)       1158 1157         (rose gold bars)       1358 1157         (rose gold bars)       3368 587         (rose gold bars)       3687 587         (rose gold bars)       1088 587         (rose gold bars)       1088 587         (copper bars)       1088 587         (rose gold bars)       558 587         (rose gold bars)       1088 527         (rose gold bars)       1088 527         (rotel bars)       1088 517         (rotel bars)       1088 517         (rotel bars)       58 197          (rot		
Avazsulus(rose gold bars)135% 1157(Prprd Fd Brrl (sgr rb))2828% 486 [[II](brass bars)16% 687(Preprd Fd Brrl (sgr rb))2322% 667[II](copper bars)16% 537 [II]*Prinshd Cds Bn (pln ud)*4486 172 [II](black bronze bars)55% 537 [II]*Prinshd Cds Bn (pln ud)*4486 172 [II](chick bronze bars)16% 527 [II]*dolonite earring66% 217(trillion ct clr trmlns)56% 217slat fgrn of Ibl Ochrpnt16% 217(trillion ct clr trmls)56% 217slat fgrn of Ibl Ochrpnt16% 217(table cut jelly opals)75% 217pond turtle shell crown16% 217(cable cut jelly opals)58% 137pond turtle shell crown16% 217(shale blacks)5% 137pond turtle shell crown16% 217(mica blacks)5% 157*morcln fgrn of Kdl Btwr26% 217(catar glass)15% 67*morcln fgrn of Kdl Btwr46% 27(raw green glas)15% 67*morcln fgrn of Kdl Btwr46% 27(raw green glass)15% 67#dolonite scepter*86% 27(raw green glass)15% 67#dolonite scepter*86% 27(fire clay)3* 1337*dolonite scepter*86% 27(sandy clay)3* 1217*dolonite scepter*86% 27(sindy clay)3* 1217*dolonite scepter*86% 27(sindy clay)3* 1217*dolonite scepter*86% 27(sindy clay)3* 1217*dolonite scepter* <t< th=""><th>Autestudies(Press gold bars)155 115(Preprd Fd Brrl (sgr rb))28288 487 [T](brass bars)155 517(Preprd Fd Brrl (sgr rb))28288 487 [T](clead bars)168 587(T](Preprd Fd Brrl (fngwd))23328 667 [T](chicks bars)168 537(T](Preprd Fd Brrl (fngwd))23328 667 [T](chicks bars)168 527(T](Freprd Fd Brrl (fngwd))23328 667 [T](chicks bars)168 527(T]slate carring468 //17(trillion ct clr trmlns)168 211slate fgrn of Tbl Ochrynt168 211(point cut pyrites)168 211slate fgrn of Tbl Ochrynt168 211(table cut jelly opals)58 131point turtle shell croun868 211(mathematic galas)58 131point turtle shell croun868 211(mathematic galas)58 151#dolomite scenting168 211(crau green glass)158 67fmathematic galas266 211(raw green glass)158 667#dolomite scentars868 211(raw green glass)158 667#dolomite scentars868 211(raw green glass)158 667#dolomite scentars868 211(fare clay)38 2381158 667#dolomite scentars868 211(raw green glass)158 667#dolomite scentars868 211(raw green glass)158 667#dolomite scentars868 211(fare clay)38 2381#dolomite scentars868 211(raw green glass)15</th><th>Litast seems willing to trade</th><th></th></t<>	Autestudies(Press gold bars)155 115(Preprd Fd Brrl (sgr rb))28288 487 [T](brass bars)155 517(Preprd Fd Brrl (sgr rb))28288 487 [T](clead bars)168 587(T](Preprd Fd Brrl (fngwd))23328 667 [T](chicks bars)168 537(T](Preprd Fd Brrl (fngwd))23328 667 [T](chicks bars)168 527(T](Freprd Fd Brrl (fngwd))23328 667 [T](chicks bars)168 527(T]slate carring468 //17(trillion ct clr trmlns)168 211slate fgrn of Tbl Ochrynt168 211(point cut pyrites)168 211slate fgrn of Tbl Ochrynt168 211(table cut jelly opals)58 131point turtle shell croun868 211(mathematic galas)58 131point turtle shell croun868 211(mathematic galas)58 151#dolomite scenting168 211(crau green glass)158 67fmathematic galas266 211(raw green glass)158 667#dolomite scentars868 211(raw green glass)158 667#dolomite scentars868 211(raw green glass)158 667#dolomite scentars868 211(fare clay)38 2381158 667#dolomite scentars868 211(raw green glass)158 667#dolomite scentars868 211(raw green glass)158 667#dolomite scentars868 211(fare clay)38 2381#dolomite scentars868 211(raw green glass)15	Litast seems willing to trade	
(rose gold bars)15%15%15%(Prprd Fd Brrl (sgr rb))2828%48%[II](lead bars)16%68%[Prepard Fd Brrl (shn)]2974%61%111(copper bars)16%68%[II]*Pinshd Gds Bn (plm ud)*4486%1727[II](black bronze bars)16%53%[II]*dolomite earring66%61%[II](trillion ct clr trmlns)56%21%-dolomite earring66%21%(trillion ct clr trmls)16%21%slate earring66%21%(pointe cut pynites)16%21%slate fgrn of shell crown16%21%(pointe cut pynites)5%19%21%slate sarring66%21%(mica blocks)5%19%wdolomite sarring66%21%(mica blocks)5%19%wdolomite sanulets86%21%(mica blocks)5%15%15%90md turtle shell crown16%(raw green glass)15%67#dolomite sanulets46%21%(raw green glass)15%67#dolomite scepter*86%21%(raw green glass)15%15% <t< th=""><th>(rose gold bars)115% 115°(Prprd Fd Brrl (csyr rb))2828% 48°ITT(brass bars)10% 68°10%10%68°10%2332%68°111(copper bars)10%58°111#Pinehd Gds Br (plm ud)*4480%122°111(copper bars)10%50%21°111#Pinehd Gds Br (plm ud)*4480%122°111(copper bars)10%21°10%21°12%12%12%111(copper bars)10%21°10%21°12%12%12%12%(trillion ct clr trmlns)10%21°slate carring10%21°12%12%12%(table cut jelly opals)75%21°slate carring10%21°10%21°(catal blocks)5%13°gadomite scepter*60%21°10%21°(catal blocks)5%15°gadomite scepter*60%21°10%21°(raw clear glass)5%15°gadomite scepter*00%21°21°(raw clear glass)15%6°fill#dolomite scepter*80%21°(raw clear glass)3%6%fill#dolomite scepter*80%21°(raw green glass)10%10%21°10%21°(cata cryssal glass)3%23%#dolomite scepter*80%21°(fire clay)3%23%#dolomite scepter*&lt;</th><th></th><th>Aunzen lue</th></t<>	(rose gold bars)115% 115°(Prprd Fd Brrl (csyr rb))2828% 48°ITT(brass bars)10% 68°10%10%68°10%2332%68°111(copper bars)10%58°111#Pinehd Gds Br (plm ud)*4480%122°111(copper bars)10%50%21°111#Pinehd Gds Br (plm ud)*4480%122°111(copper bars)10%21°10%21°12%12%12%111(copper bars)10%21°10%21°12%12%12%12%(trillion ct clr trmlns)10%21°slate carring10%21°12%12%12%(table cut jelly opals)75%21°slate carring10%21°10%21°(catal blocks)5%13°gadomite scepter*60%21°10%21°(catal blocks)5%15°gadomite scepter*60%21°10%21°(raw clear glass)5%15°gadomite scepter*00%21°21°(raw clear glass)15%6°fill#dolomite scepter*80%21°(raw clear glass)3%6%fill#dolomite scepter*80%21°(raw green glass)10%10%21°10%21°(cata cryssal glass)3%23%#dolomite scepter*80%21°(fire clay)3%23%#dolomite scepter*<		Aunzen lue
(rose gold bars)       115* 115r       (Prprd Fd Brrl (sgr rb))       2828* 48°r       111         (brass bars)       10* 68°r       51°r       (Prprd Fd Brrl (sgr rb))       2332* 66°r       66°r       111         (chad bars)       10* 68°r       51°r       (Preprd Fd Brrl (sgr rb))       2332* 66°r       66°r       111         (chack bronze bars)       10* 53°r       51°r       (Preprd Fd Brrl (sgr rb))       2332* 66°r       66°r       111         (chack bronze bars)       10* 53°r       51°r       (Preprd Fd Brrl (sgr rb))       2332* 66°r       66°r       111         (trillion ct clr trmlns)       50* 53°r       111       *dolomite earring       40°r       21°r         (trillion ct jelly opals)       75* 21°r       slat fgr of Tbl Ochrpnt       10°r       21°r         (table cut jelly opals)       50* 11°r       slat fgr of Tbl Ochrpnt       10°r       21°r         (chornblende blocks)       5* 13°r       pond turtle shell crown       10°r       21°r         (chac blocks)       5* 15°r       #dolomite earring       10°r       21°r         (raw green glass)       15* 6°r       #dolomite scepter*       80°r       21°r         (raw green glass)       15* 6°r       #dolomite scepter*       80°r	(rose gold bars) (brass hars) (copper bars) (copper bars) (copper bars) (copper bars) (copper bars) (black bronze bars) (copper bars) (copper bars) (black bronze bars) (copper bars)	11031001	nvuzsulus
(brose gold pars) (brose gold pars) (compar bars) (compar bars) (compar bars) (brose bars) (brose bars) (compar bars) (compar bars) (brose bars) (compar bars) (brose bars) (compar bars) (com	<pre>(prose goid pars) 1156 1157 (prova rad print (sgr pars)) 282886 487 [11] (prose bars) 108 517 (prova rad print (sgr pars)) 282886 487 [11] (comport bars) 108 517 [T] (nickel bars) 108 517 [T] (nickel bars) 108 527 [T] (trillion ct cl rtrmins) 108 217 (trillion ct cl rtrmins) 108 217 (point cut prites) 108 217 (table cut prise) 288 217 (table cut prise) 288 217 (pars cut prise) 288 217 (pars cut prise) 288 217 (table cut prise) 288 217 (table cut prise) 288 217 (table cut prise) 288 217 (mica blocks) 58 127 (mica blocks) 58 127 (mica blocks) 58 127 (raw green glass) 158 67 (raw green glass) 289 217 (raw green glass) 288 217 (raw green glass</pre>		
(brass bars) (copper bars) (copper bars) (copper bars) (black bronze bars) (copper bars) (black bronze bars) (context bars) (trillion of clr trmlns) (context bars) (trillion of clr trmlns) (trillion of clr trmlns)	<pre>(Drass hars) 35% 51[ (Drass hars) 16% 52F [I] (Copper hars) 16% 587 [I] (Copper hars) 16% 587 [I] (Copper hars) 16% 587 [I] (copper hars) 16% 527 [I] (craw prices) 16% 217 [I] (craw clear glas) 50% 217 (craw green glas) 50% 197 (raw green glas) 15% 67 (raw glas) 15% 67 (raw green glas) 16% 67 (fire clay) 3% 23% (fire clay) 3% 23% (fire clay) 3% 13% (fire clay) 3% 13% (fire</pre>	(rose gold bars) 1158 1151	(Prpra Fa Brri (sgr rb)) 28288 481 [1]
(lead bars)10%68°(Preprd fd Brrl (fngwd))2332%66°[I](black bronze bars)10%55%53°III#dolomite earring4480%172°(trillion ct clr trmls)10%50%21°-dolomite earring40%21°(trillion ct clr trmls)10%50%21°-dolomite earring40%21°(trillion ct clr trmls)10%10%21°-dolomite earring40%21°(trillion ct clr trmls)50%21°-dolomite scepter*60%21°(trillion ct clr trmls)50%21°-dolomite scepter*60%21°(trillion ct clr trmls)50%21°-dolomite scepter*60%21°(trable cut jelly opals)75%21°pond turtle shell crown10%21°(trable cut sets)5%13°pond turtle shell crown10%21°(mica blocks)5%15°15°#dolomite arring#60%21°(raw clear glass)15%15°fr#dolomite scepter#60%21°(raw clear glass)15%66°66°fr100%21°20%(fire clay)3%230°#dolomite scepter#80%21°(fire clay)3%230°#dolomite scepter#80%21°(sandy clay)3%133°#dolomite scepter#80%21°(fire clay)3%220°#dolomite scepter#80%21°(sinty clay)3% <t< th=""><th><pre>(lead bars) 10% 687 (Preprd Fd Brrl (fngwd)) 2332% 667 [T] (black bronze bars) 55% 537 [T] (black bronze bars) 55% 537 [T] (black bronze bars) 55% 537 [T] (chick l bars) 55% 537 [T] (chick l bars) 10% 217 [T] (chick l bars) 10% 216</pre></th><th>(brass bars) 35% 51</th><th>≡Prepared Fd Brri (shn)≡ 2974* 611 [1]</th></t<>	<pre>(lead bars) 10% 687 (Preprd Fd Brrl (fngwd)) 2332% 667 [T] (black bronze bars) 55% 537 [T] (black bronze bars) 55% 537 [T] (black bronze bars) 55% 537 [T] (chick l bars) 55% 537 [T] (chick l bars) 10% 217 [T] (chick l bars) 10% 216</pre>	(brass bars) 35% 51	≡Prepared Fd Brri (shn)≡ 2974* 611 [1]
(copper bars)10% 53° [IT]**Pinshd Gds Bn (plm wd)*4480% 172° [IT](hack bronze bars)55% 53° [IT]**dolomite earring40% 21°(nickel bars)10% 52° [IT]-dolomite earring40% 21°(point cut pyrites)10% 22°slat fgrn of Tbl Ochrpnt10% 21°(par cut prase opals)50% 21°pond turtle shell crown60% 21°(chornblende blocks)5% 13°pond turtle shell crown60% 21°(chornblende blocks)5% 13°pond turtle shell crown60% 21°(mica blocks)5% 13°pond turtle shell crown60% 21°(mica blocks)5% 13°pond turtle shell crown60% 21°(mica blocks)5% 13°pond turtle shell crown60% 21°(raw green glass)15% 6°21°#dolomite amulet*80% 21°(raw green glass)15% 6°15% 6°10°10°21°(raw green glass)15% 6°15% 6°10°10°21°(raw clear glass)38% 6°13°10°21°10°(raw clear glass)15% 6°10°10°21°(raw clear glass)15% 6°10°10°21°(raw clear glass)38% 6°10°10°21°(raw clear glass)15% 6°10°10°21°(raw green glass)15% 6°10°10°21°(raw green glass)38% 6°10°10°21°(raw green glass)15% 6°10°10°21°(raw green glass)38% 6	(copper bars)10% 53° [T]*Finshd Gds Bn (plm wd)*4480% 172° [T](black bonze bars)10% 53° [T]*dolomite earring46% 21°(nickel bars)10% 52° [T]slate carring46% 21°(trillion cut pyrites)10% 21°slate carring46% 21°(point cut pyrites)10% 21°slate carring46% 21°(trillion cut prase opals)50% 21°pond turtle shell crown66% 21°(trinbinde blocks)5% 13°pond turtle shell crown66% 21°(chornbinde blocks)5% 13°pond turtle shell crown66% 21°(chica blocks)5% 15°sign pond turtle shell crown66% 21°(chica blocks)5% 15°sign pond turtle shell crown66% 21°(chica placks)5% 15°sign pond turtle shell crown66% 21°(raw green glass)15%6°sigl pond turtle shell75% 21°(raw green glassfre you sure you want to trade the selected goods?16% 21°(raw green glass)15% 20°sigl pond turtle scepter*86% 21°(raw green glass)15% 20°sigl pond turtle scepter*86% 21°(raw green glass)15% 20°sigl pond turtle scepter*86% 21°(raw green glass)3% 23%16% 20°86% 21°(raw green glass)15% 20°66°46% 21°(raw green glass)15% 20°66°46°(raw green glass)3% 23%66°46% 21°(raw green glass)3% 23%66°46% 21°(raw green glass)3% 23% <th>(lead bars) 10* 68r</th> <th>(Preprd Fd Brrl (fngwd)) 2332* 667 [T]</th>	(lead bars) 10* 68r	(Preprd Fd Brrl (fngwd)) 2332* 667 [T]
(black bronze bars)55* 53° [II]#dolomite earring60* /1°(rillion ct clr trmlns)10* 2°III-dolomite earring10* 2°(trillion ct clr trmlns)10* 2°IIIslate earring10* 2°(table cut jelly opals)75* 2°IIpond turtle shell crown10* 2°(table cut jelly opals)75* 2°II#dolomite scepter*60* 2°(pear cut prase opals)50* 2°II#dolomite scepter*60* 2°(hornblende blocks)5* 19°#dolomite earring*80* 2°(mica blocks)5* 17°#pond turtle shell crown10* 2°(mica blocks)5* 15°#dolomite amulet*80* 2°(raw clear glass)15* 1°#dolomite earring*10* 2°(raw green glasfre you sure you want to trade the selected goods?10* 2°(raw clear glass)30* 6°#dolomite scepter*80* 8°(raw clear glass)15* 6°#dolomite scepter*80* 8°(raw clear glass)30* 6°#dolomite scepter*80* 8°(raw clear glass)30* 6°#dolomite scepter*80* 8°(fire clay)3* 238°#dolomite scepter*80* 8°(fire clay)3* 238°#dolomite scepter*80* 2°(silty clay)3* 125°#dolomite scepter*80* 2°(silty clay)3* 125°#dolomite scepter*80* 2°(silty clay)3* 125°#dolomite scepter*80* 2°(calpaca awool rope)30* 2°III#dolomite scepter*80* 2°<	(black bronze bars)55% 53° [T]#dolomite earring60% 21°(trillion ct clr trmlns)50% 21°slate genring40% 21°(trillion ct clr trmls)50% 21°pond turtle shell crown10% 21°(trillion ct clr trmls)50% 21°pond turtle shell crown10% 21°(trillion ct clr trmls)50% 21°pond turtle shell crown10% 21°(trillion ct clr trmls)50% 21°wdolomite earring60% 21°(trillion ct clr trmls)50% 21°wdolomite second60% 21°(trillion ct clr trmls)50% 15°slate ring60% 21°(mic ablocks)5% 15°wdolomite second80% 21°(traw green glas15% 6°6°state ring10% 21°(raw green glas15% 6°6°state ring10% 21°(traw clear glass)15% 6°6°state ring10% 21°(traw green glas15% 6°6°state ring10% 21°(raw green glass)15% 6°state ring10% 21°(raw green glass)15% 6°state secter80% 21°(raw green glass)15% 6°state secter80% 21°(raw green glass)15% 6°state secter80% 21°(raw green glass)15% 6°	(copper bars) 10* 537 [T]	*Finshd Gds Bn (plm wd)* 4480* 1727 [T]
(hickel harss) (trillion ct clr trmlns) (trillion ct clr trmlns) (trail jelly opals) (table cut prites) (table cut prites	<pre>(trillion ct clr trmlns) 10% 52p ifil (trillion ct clr trmlns) 50% 21f (point cut pyrites) 10% 21f (table cut jelly opals) 75% 21f (pear cut pyrase opals) 50% 21f (pear cut pyrase opals) 50% 21f (chornblende blocks) 5% 19f (shale blocks) 5% 19f (chornblende blocks) 5% 19f (cho</pre>	(black bronze bars) 558 537 [T]	■dolomite earring 60× /1F
<pre>(trifilion ct clr trmlns) 10% 21r 11/ slate shill arg 10% 21r (point cut pyrites) 10% 21r (table cut jelly opals) 75% 21r (table cut jelly opals) 75% 21r (pear cut prase opals) 50% 21r (pear cut prase opals) 50% 21r (shale blocks) 5% 19r (shale blocks) 5% 19r (shale blocks) 5% 19r (craw green glass) 5% 19r (raw clear glass) 5% 15r (raw green glass) 15% 6r (raw green glass) 15% 6r (raw clear glass) 15% 6r (fire clay) 3% 230r (fire clay) 3% 230r (fire clay) 3% 230r (silty clay) 3% 121r (sandy clay) 3% 121r (sandy clay) 3% 122r (silty clay) 3% 123r (sandy clay) 3% 123r (sandy clay) 3% 123r (craw spider silk rop-) 60% 2r (craw spider silk rop-) 60% 2r (craw clear for for for for for for for for for fo</pre>	<pre>(trillion:ct'clr trmlns) 50% 21r from slates arriter in sign of The Ochrpate (table cut isely opals) 75% 21r slateform of The Ochrpate (table cut isely opals) 75% 21r and turtle shell crown 10% 21r (table cut isely opals) 50% 21r and turtle shell crown 10% 21r (table cut isely opals) 50% 21r and turtle shell crown 10% 21r (table cut isely opals) 50% 21r and turtle shell crown 10% 21r (table cut isely opals) 50% 21r and turtle shell crown 10% 21r (table cut isely opals) 50% 21r and turtle shell crown 10% 21r (table cut isely opals) 50% 19r and turtle shell crown 10% 21r (table cut isely opals) 50% 19r and turtle shell crown 10% 21r (table cut isely opals) 50% 15r and turtle shell crown 10% 21r (table cut isely opals) 50% 15r and turtle shell crown 10% 21r (table cut isely opals) 50% 15r and turtle shell crown 10% 21r (table cut isely opals) 50% 15r and turtle shell crown 10% 21r (table cut iself iself to trade the selected goods? 40% 21r (table cut iself iself to trade the selected goods? 40% 21r (table cut iself iself to trade the selected goods? 40% 21r (table cut iself iself iself to trade the selected goods? 40% 21r (table cut iself iself iself iself iself to trade the selected goods? 40% 21r (table cut iself iself</pre>	(nickel bars) 108 52C [T]	-dolomite earring - 40× 710
<pre>Virtual control c</pre>	<pre>(rout cycites) files / fi</pre>	(trillion of old temles) 50% /1P	slate compine 10x /10
(point cut pyrites)10% 211point turtle shell crown10% 211(pear cut prase opals)50% 211pond turtle shell crown60% 211(hornblende blocks)5% 137pond turtle shell crown60% 211(shale blocks)5% 137pond turtle shell crown10% 211(mica blocks)5% 137pond turtle shell crown10% 211(craw clear glass)5% 157#dolomite amulet#80% 211(raw green glass)15% 67#miccln fgrn of Kdl Btwr27(raw clear glass)15% 67#miccln fgrn of Amx BrbdE100% 217(raw green glass)30% 67#dolomite carring#100% 217(raw clear glass)15% 67#dolomite scepter#80% 87(fire clay)3* 2307#dolomite scepter#80% 217(fire clay)3* 2307#dolomite scepter#80% 217(sandy clay)3* 1217#dolomite scepter#80% 217(silty clay)3* 1257#dolomite scepter#80% 217(silty clay)3* 1257#dolomite scepter#80% 217(silty clay)3* 1257#dolomite scepter#80% 217(silty clay)3* 1257#dolomite scepter#80% 217(calpaca awool rope)30% 27111#dolomit	<pre>(table cut prites) is is the time of the cut print is the cut print print is the cut print print print print is the cut print print print</pre>		alate calling The Asheres 10% 21
<pre>(raw crear glass)</pre>	<pre>(table cut prase opals) for 211 prond turtle shell crown 100 211 (hornblende blocks) 500 211 prond turtle shell crown 100 211 (chornblende blocks) 500 211 prond turtle shell crown 100 211 (chornblende blocks) 500 111 prond turtle shell crown 100 211 (chinberlite blocks) 500 111 prond turtle shell crown 100 211 (chinberlite blocks) 500 111 prond turtle shell crown 100 211 (raw green glass) 150 60 211 (raw green glass) 150 60 211 (raw green glass) 150 60 211 (raw clear glass) 150 60 211 (raw clear glass) 150 60 211 (raw clear glass) 150 60 211 (fire clay) 300 60 110 100 210 (fire clay) 30 2000 110 100 210 (saidy clay) 30 2000 210 110 200 (saidy clay) 30 2000 210 110 200 (saidy clay) 30 2000 210 210 200 (saidy clay) 30 2000 210 210 200 (saidy clay) 30 2000 210 210 200 (saidy clay) 30 2000 210 200 (saidy clay) 30 2100 200 (saidy clay) 300 200 (saidy c</pre>	(point cut pyrites) 10% Zil	Slat Igrn of IDI Uchrpht 10% 21
<pre>(pear cut prase opais) 50% 21r (hornblende blocks) 5* 19r (mic a blocks) 5* 13r (orthoclase blocks) 5* 17r (craw clear glass) 5* 15r (raw green glas) 15* 6r (raw clear glass) 15* 6r (raw green glas) 15* 6r (raw clear glass) 15* 6r (raw green glass) 15* 6r (raw clear glass) 15* 6r (raw green glass) 15* 6r (raw green glass) 15* 6r (raw clear glass) 15* 6r (raw green glass) 15* 6r (raw green glass) 15* 6r (raw green glass) 15* 6r (raw clear glass) 15* 6r (fire clay) 3* 230r (fire clay) 3* 230r (fire clay) 3* 230r (fire clay) 3* 230r (fire clay) 3* 230r (silty clay) 3* 121r (silty clay) 3* 125r (silty clay) 3* 125r (sandy clay) 3* 125r (clapaca wool rope) 30* 2r (clapaca wool ro</pre>	(pear cut prase opais)50% 211#dolomite scepter*60% 211(shale blocks)5* 137pond turtle shell earng10% 211(shale blocks)5* 137pond turtle shell earng10% 211(craw clear glass)5* 157#dolomite amulet80% 217(raw green glass)15* 660% 40%217(raw green glass)15* 660% 40%217(raw green glass)15* 660% 40%217(raw green glass)15* 65: Settings0PHack(raw green glass)15* 65: Settings100%(raw green glass)30% 640% 217(raw green glass)15* 65: Settings(raw green glass)15* 6100%(raw green glass)30% 6#dolomite scepter*(raw green glass)15* 6#dolomite scepter*(gneic clay)3* 2307#dolomite scepter*(sandy clay)3* 1337#dolomite scepter*(gneiss)3* 1217#dolomite scepter*(gneiss)3* 1217#dolomite scepter*(silty clay)3* 1217#dolomite scepter*(sandy clay)3* 1217 <td< th=""><th>(table cut Jelly opals) 75% Zil</th><th>pond turtle shell crown 10% Z1</th></td<>	(table cut Jelly opals) 75% Zil	pond turtle shell crown 10% Z1
<pre>(hornblende blocks) 5* 197 pond turtle shell earring #</pre>	<pre>(hormblende blocks) 5* 19f #dolomite earring* 80% 21f (nica blocks) 5* 17f pond turtle shell earrng (nica blocks) 5* 17f pond turtle shell earrng (nica blocks) 5* 17f pond turtle shell earrng (raw clear glass) 5* 15f #mcrcln fgrn of Kdl Btur 40% 21f (raw green glas (raw green glas (raw green glas (raw green glas (raw green glas) 15* 6f generating= DFHack (raw green glas) 15* 6f generating= DFHack (raw green glas) 15* 6f generating= DFHack (raw green glas) 15* 6f generating= 100% 21f (raw green glas) 15* 6f generating= 100% 21f (raw green glas) 15* 6f generating= 100% 21f (raw green glas) 30% 6f generating= 100% 21f (raw clear glass) 30% 6f generating= 1</pre>	(pear cut prase opals) 50% 210	maolomité scepterm 60× 81
(shale blocks) (mic a blocks) (orthoclase blocks) (craw clear glass) (raw green glas) (raw clear glass) (raw green glas) (raw green glas) (raw green glas) (raw green glass) (raw green glass) (fire clay) (fire clay) (fire clay) (silty clay) (silty clay) (sandy clay) (sandy clay) (sandy clay) (sandy clay) (a green silk rop-) (b green glass) (fire glay) (fire glay) (sandy clay) (sandy clay) (a green silk rop-) (b green glass) (fire glay) (sandy clay) (a green silk rop-) (b green glass) (fire glay) (sandy clay) (a green glass) (fire glay) (sandy clay) (a green glay) (sandy clay) (a green silk rop-) (b green glass) (fire glay) (sandy clay) (a green glass) (fire glay) (a green glass) (fire glay) (sandy clay) (a green glass) (fire glay) (a green glass) (fire glay) (sandy clay) (a green glass) (fire glay) (a green glass) (fire glay) (fire glay)	(shale blocks)5* 137pond turtle shell earrng10* 217(orthoclase blocks)5* 157wdolomite amulet*80* 17(raw clear glass)15* 67state ring=0 Kdl Btur(raw green glas)15* 67state ring=0 FHack(raw green glas)Are you sure you want to trade the selected goods?10* 217(raw green glas)Are you sure you want to trade the selected goods?10* 217(raw green glas)6* 67state ring=10* 217(raw crystal glass)30* 67state scepter*80* 87(raw crystal glass)30* 67state scepter*80* 87(raw clear glass)15* 67state scepter*80* 87(raw clear glass)30* 2807state scepter*80* 87(fire clay)3* 2307state bracelet*80* 27(fire clay)3* 1337state scepter*80* 27(sandy clay)3* 1257state bracelet*80* 27(silty clay)3* 1257state bracelet*80* 27(sandy clay)3* 1257state scepter*80* 27(sandy clay)3* 1257state scepter*80* 27(silty clay)3* 1257state scepter*80* 27(sinte scepter)30* 2711state scepter*(sinty clay)3* 1257state sceoun*80* 27 </th <th>(hornblende blocks) 5* 19r</th> <th>#dolomite_earring# 80* ∠17</th>	(hornblende blocks) 5* 19r	#dolomite_earring# 80* ∠17
(mica blocks)5* 177pond turtle shell crown10* 217(authoclase blocks)5* 157#dolomite anulet*80* 27(raw clear glass)15* 67Eslate ringEDFHack(raw green glass)15* 67Eslate ringE000000000000000000000000000000000	(mica blocks) (orthoclase blocks) (kimberlite blocks) (raw clear glass) (raw green glas (raw green glas (fire clay)) (fire clay) (fire clay) (fire clay) (gneiss) (sinty clay) (sinty clay) (sinty clay) (green silk rop-) (ogs 27 (III) (alpaca wiol rope-) (dow 27 (III) (alpaca wiol rope-) (dow 27 (III) (alpaca wiol rope-) (dow 27 (III) (alpaca wiol rope-) (dow 27 (III) (dow 27	🔳 (shale blocks) 5* 13F	pond turtle shell earrng 10* ∠1Г 🛛
(orthoclase blocks)       5* 15r       #dolomite anulet*       80*       1         (raw clear glass)       15*       6r       #morcln fgrn of Kdl Btwr       50*       2         (raw green glas)       15*       6r       Blate ring=       DFHack       40*       2         (raw green glass)       15*       6r       String       DFHack       40*       2         (raw green glass)       15*       6r       String       DFHack       40*       2         (raw green glass)       15*       6r       String       Esting       10*       2         (raw green glass)       15*       6r       String       Esting       10*       2         (raw green glass)       30*       6r       6r       #dolomite scepter*       80*       2         (raw green glass)       15*       6r       #dolomite scepter*       80*       80*       2         (fire clay)       3* 230f       #dolomite scepter*       80*       2       2       2         (silty clay)       3* 133f       #dolomite grn of a jmpng sp       80*       2       2       2         (silty clay)       3* 125       3* 125       #dolomite scepter*       80*       2       2 </th <th>(orthoclase blocks)5* 15r#dolomite anulet#80* 2r(raw clear glass)15* 6rEslate ringEDFHack40* 2r(raw green glass15* 6rConfirm tradeDFHack40* 2r(raw clear glass)15* 6rEslate ringE10* 2r(raw clear glass)15* 6rEstimation10* 2r(raw green glass)6* 6rEstimation10* 2r(raw green glass)6* 6rEnter: Ok10* 2r(raw green glass)15* 6r#dolomite earringE10* 2r(raw green glass)15* 6r#dolomite scepter#80* 2r(raw green glass)30* 6r#dolomite scepter#80* 8r(raw crystal glass)30* 6r#dolomite scepter#80* 8r(raw clear glass)15* 6r#dolomite scepter#80* 2r(raw clear glass)30* 280r#dolomite crown#80* 2r(fire clay)3* 230r#dolomite crown#80* 2r(fire clay)3* 133r#dolomite scepter#80* 2r(fire clay)3* 120r#dolomite scepter#80* 2r(silty clay)3* 122r#dolomite scepter#80* 2r(sindy clay)3* 122r#dolomite scepter#80* 2r(capaca wool rope)30* 2r11#dolomite earring#80* 2r(capaca wool rope)30* 2r11#dolomite earring#80* 2r(rop tak)3* 133rEslate crown#80* 2r2r(capaca wool rope)30* 2r11#dolomite earring#80* 2r(rop tak</th> <th>(mica blocks) 5* 17r</th> <th>pond turtle shell crown 10* Z1F</th>	(orthoclase blocks)5* 15r#dolomite anulet#80* 2r(raw clear glass)15* 6rEslate ringEDFHack40* 2r(raw green glass15* 6rConfirm tradeDFHack40* 2r(raw clear glass)15* 6rEslate ringE10* 2r(raw clear glass)15* 6rEstimation10* 2r(raw green glass)6* 6rEstimation10* 2r(raw green glass)6* 6rEnter: Ok10* 2r(raw green glass)15* 6r#dolomite earringE10* 2r(raw green glass)15* 6r#dolomite scepter#80* 2r(raw green glass)30* 6r#dolomite scepter#80* 8r(raw crystal glass)30* 6r#dolomite scepter#80* 8r(raw clear glass)15* 6r#dolomite scepter#80* 2r(raw clear glass)30* 280r#dolomite crown#80* 2r(fire clay)3* 230r#dolomite crown#80* 2r(fire clay)3* 133r#dolomite scepter#80* 2r(fire clay)3* 120r#dolomite scepter#80* 2r(silty clay)3* 122r#dolomite scepter#80* 2r(sindy clay)3* 122r#dolomite scepter#80* 2r(capaca wool rope)30* 2r11#dolomite earring#80* 2r(capaca wool rope)30* 2r11#dolomite earring#80* 2r(rop tak)3* 133rEslate crown#80* 2r2r(capaca wool rope)30* 2r11#dolomite earring#80* 2r(rop tak	(mica blocks) 5* 17r	pond turtle shell crown 10* Z1F
(kimberlite blocks)       5* 15r       #mcrclin fgrn of Kdl Btwr       46* 2r         (raw green glass)       15* 6r       Eslate ringE       DFHack         (raw green glass)       Are you sure you want to trade the selected goods?       10* 2r         (raw green glass)       Are you sure you want to trade the selected goods?       46* 2r         (raw green glass)       Are you sure you want to trade the selected goods?       56* 2r         (raw green glass)       BSC: Cancel       5: Settings       Enter: Ok         (raw clear glass)       30* 6r       #dolomite carringE       100* 2r         (raw clear glass)       30* 6r       #dolomite scepter#       80* 2r         (fire clay)       3* 230r       #dolomite scepter#       80* 2r         (fire clay)       3* 230r       #dolomite scepter#       80* 2r         (fire clay)       3* 121r       #dolomite scepter#       80* 2r         (silty clay)       3* 121r       #dolomite scepter#       80* 2r         (silty clay)       3* 121r       #dolomite scepter#       80* 2r         (sandy clay)       3* 121r       #dolomite scepter#       80* 2r         (sandy clay)       3* 121r       #dolomite scepter#       80* 2r         (sandy clay)       3* 121r       #dolomite	(kimberlite blocks)       5x 15r       5x 15r       #mirrin fgrn of Kdl Btur       40x 21r         (raw green glas)       15x 6r       Confirm trade       DFHack       10x 21r         (raw green glas)       Are you sure you want to trade the selected goods?       10x 21r       10x 21r         (raw green glas)       Are you sure you want to trade the selected goods?       10x 21r       10x 21r         (raw green glas)       ESC: Cancel       5x 20x 7r       Enter: Ok       10x 21r         (raw green glas)       30x 6r       6r       #doilomite scopter#       10x 22r         (raw green glas)       30x 20x 7r       #doilomite scopter#       10x 22r         (raw green glass)       30x 20x 7r       #doilomite scopter#       10x 22r         (fire clay)       3x 20x 7r       #doilomite scopter#       20x 22r         (fire clay)       3x 10x 31r       #doilomite scopter#       20x 22r         (gilty clay)       3x 12x 31r       #doilomite grn of a simp grn y grn y       20x 22r         (gilty clay)       3x 12x 31r       #doilomite grn of a simp grn y       20x 22r         (gilty clay)       3x 12x 31r       #doilomite grn of a simp grn y       20x 22r         (sitty clay)       3x 12x 31r       #doilomite grn of grn y       20x 22r	(orthoclase blocks) 5* 15	*dolomite amulet* 80* 10
(raw green glass) (raw green glass) (raw green glass) ESG: Cancel (raw green glass) ESG: Cancel S: Settings (raw clear glass) (raw clear glass) (raw clear glass) (raw green glass) S: Settings (raw clear glass) (fire clay) (sandy clay) (alpaca wool rope) 30% 27 [I]] #dolomite carring# #dolomite carring# #dolomite carring #dolomite carrin	(raw green glass) (raw green glass) (fire clay) (fire	(kimberlite blocks) 58 150	#mercln forn of Kdl Btur 408 20
(raw green glas)       10%       0       Confirm trade       11%2         (raw green glas)       Are you sure you want to trade the selected goods?       0%       27         (raw green glas)       Are you sure you want to trade the selected goods?       10%       217         (raw green glas)       Are you sure you want to trade the selected goods?       10%       217         (raw green glass)       Gonfirm trade       10%       217         (raw clear glass)       6%       67       Edolomite carringE       100%       217         (raw crystal glass)       30%       67       Edolomite scepter*       80%       87         (raw clear glass)       15%       67       #dolomite scepter*       80%       87         (raw clear glass)       15%       67       #dolomite scepter*       80%       87         (fire clay)       3* 2307       #dolomite scepter*       80%       87         (fire clay)       3* 12307       #dolomite scepter*       80%       27         (gneiss)       3* 1217       #dolomite scepter*       80%       27         (silty clay)       3* 1217       #dolomite scepter*       80%       27         (silty clay)       3* 1217       #dolomite scepter*       80%	(raw green glass)       13x       0       Confirm trade the selected goods?         (raw green glass)       are you want to trade the selected goods?       If act in the selected goods?         (raw green glass)       ass)       30x       Settings         (raw green glass)       30x       Settings       Interpret (ass)         (stardy clay)       3x       Settings       Interpret (ass)         (stardy clay)       3x       Settings       Interpret (ass)		
(raw green glass)       Are you sure you want to trade the selected goods?       1000000000000000000000000000000000000	(raw green glas (raw clear glas)Are you want to trade the selected goods?100%21(raw clear glas)Are you want to trade the selected goods?40%21(raw clear glass)S6: Cancels: SettingsEnter: Ok100%(raw crystal glass)30%60%10%21(raw crystal glass)10%60%10%21(raw crystal glass)30%60%10%21(raw clear glass)10%2110%21(raw crystal glass)30%60%10%21(raw clear glass)30%60%10%21(fire clay)3* 2300#dolomite scepter#80%87(fire clay)3* 2307#dolomite crown#80%21(fire clay)3* 2307#dolomite crown#80%21(fire clay)3* 2307#dolomite crown#80%21(fire clay)3* 1337#dolomite crown#80%21(fire clay)3* 1217#dolomite scepter#80%21(silty clay)3* 1257#dolomite scepter#80%21(sandy clay)3* 1257#dolomite scepter#80%21(caue spider silk rop-)60%2711#dolomite scepter#80%(alpaca wool rope-)30%2711#dolomite carring#80%(-caue spider silk rop-)60%2711#dolomite carring#80%(-sheep wool rope-)80%2711#dolomite carring#80%<	(raw crear glass/ 13× 0	
(raw clear glass)Are you sure you want to trade the selected goods?40% / 10(raw clear glass)S0% 60 / 100S0% 200 / 100(raw crystal glass)30% 60 / 100S0% 200 / 100(fire clay)3* 2300 / 100S0% 200 / 100(fire clay)3* 1330 / 100S0% 200 / 100(saldy clay)3* 1210 / 100S1220 / 100(silty clay)3* 1221 / 100S1220 / 100(silty clay)3* 1221 / 100S0% 200 / 100(saldy clay)3* 1230 / 100S0% 200 / 100(saldy clay)3* 1230 / 100 </th <th>(raw clear glass)       Are you sure you want to trade the selected goods?       400% 21277         (raw clear glass)       ESC: Cancel       Enter: Ok       1000% 21277         (raw clear glass)       30% 607       #dolomite scepterry       1000% 21277         (raw clear glass)       30% 607       #dolomite scepterry       1000% 21277         (raw clear glass)       30% 607       #dolomite scepterry       1000% 21277         (raw crystal glass)       15% 607       #dolomite scepterry       BrbdE       1000% 21277         (fire clay)       3% 220007       #dolomite scepterry       BrbdE       1000% 21277         (stilly)       3% 12007       #dolomite scepterry       800% 21277         (stilly)       3% 12007       #dolomite scepterry       400% 21277         (stilly)       3% 12007       #dolomite scepterry       400% 21277         (stilly)       3% 12007       #dolomite scepterry       400% 2177         (stilly)       3% 12007       #dolomite scepterry       400% 2177         (stilly)       3% 12007       #dolomite scepterry       800% 2177         (stilly)       3% 12007       #dolomite scepterry       800% 2177         (stilly)       3% 12007       #dolomite scepterry       800% 2177</th> <th></th> <th></th>	(raw clear glass)       Are you sure you want to trade the selected goods?       400% 21277         (raw clear glass)       ESC: Cancel       Enter: Ok       1000% 21277         (raw clear glass)       30% 607       #dolomite scepterry       1000% 21277         (raw clear glass)       30% 607       #dolomite scepterry       1000% 21277         (raw clear glass)       30% 607       #dolomite scepterry       1000% 21277         (raw crystal glass)       15% 607       #dolomite scepterry       BrbdE       1000% 21277         (fire clay)       3% 220007       #dolomite scepterry       BrbdE       1000% 21277         (stilly)       3% 12007       #dolomite scepterry       800% 21277         (stilly)       3% 12007       #dolomite scepterry       400% 21277         (stilly)       3% 12007       #dolomite scepterry       400% 21277         (stilly)       3% 12007       #dolomite scepterry       400% 2177         (stilly)       3% 12007       #dolomite scepterry       400% 2177         (stilly)       3% 12007       #dolomite scepterry       800% 2177         (stilly)       3% 12007       #dolomite scepterry       800% 2177         (stilly)       3% 12007       #dolomite scepterry       800% 2177		
(raw clear glas ESC: Cancel 5: Settings Enter: Ok 100% 21 (raw green glas ESC: Cancel 6* 6 (raw clear glass) 30% 6 (fire clay) 3% 230 (fire clay) 3% 212 (fire clay) 3% 200 (fire clay) 3%	(raw clear glas ESC: Cancel 5: Settings Enter: Ok 100% 21 (raw clear glass) 30% 67 Eddonite carring 100% 21 (raw crystal glass) 30% 67 Eddonite scepter* (raw crystal glass) 30% 67 Eddonite scepter* (raw clear glass) 30% 67 Eddonite scepter* (sandy clay) 3* 2307 Eddonite crown* (sity clay) 3* 1337 Eddonite scepter* (sandy clay) 3* 1257 # dolonite scepter* (sandy clay) 5* 5* 5* 5* 5* 5* 5* 5* 5* 5* 5* 5* 5*	[ (raw green glas]	
(raw green glass ESC: Cancel	(raw green glass) (raw green glass) (raw green glass) (raw crystal glass) 30% 6C (raw crystal glass) 30% 6C (raw crystal glass) 30% 6C (start glass) (start glass) (sta	[ [raw clear glas] Hre you sure you want to t	rade the selected goods? 40% 211
$ \begin{array}{c craw clear glass}{(raw green glass)} & \vdots & \vdots & settings \\ (raw green glass) & 0 & \circ & \circ \\ (raw crystal glass) & 30 & \circ & \circ \\ (raw clear glass) & 15 & \circ & \circ \\ (raw clear glass) & 16 & \circ & \circ \\ (raw clear glass) & 16 & \circ & \circ \\ (raw clear glass) & 16 & \circ & \circ \\ (raw clear glass) & 16 & \circ & \circ \\ (raw clear glass) & 16 & \circ & \circ \\ (raw clear glass) & 16 & \circ & \circ \\ (raw clear glass) & 16 & \circ & \circ \\ (raw clear glass) & 17 & \circ & \circ \\ (raw clear glass) & 17 & \circ & \circ \\ (raw clear glass) & 17 & \circ & \circ \\ (raw clear glas) & 17 & \circ & \circ \\ (raw clear glas) & 17 & \circ & \circ \\ (r$	<pre>(raw clear glas BSC: Cancel s: Settings Inter: Ok 100% 21r (raw green glass)</pre>	(raw green glas	5 Ø * 21
(raw green glass)       6*	(raw green glass)6*6*6(raw crystal glass)30*6(raw clear glass)15*6(fire clay)3*(fire clay)3*(fire clay)3*(fire clay)3*(sandy clay)3*(fire clay)3*(fire clay)3*(fire clay)3*(sandy clay)3*(sandy clay)3*(sity clay)3*(sandy cla	(raw clear glas = ESC: Cancel ====================================	tings Enter: Ok 100* Z1r
(raw crystal glass)       30% 67       #dolomite scepter#       80% 87         (fare clay)       15% 67       #dolomite scepter#       80% 87         (fire clay)       3% 2307       #dolomite scepter#       80% 87         (fire clay)       3% 2307       #dolomite scepter#       80% 87         (fire clay)       3% 2307       #dolomite scepter#       80% 27         (sandy clay)       3% 137       #dolomite crown#       80% 217         (gneiss)       3% 2307       #dolomite scepter#       80% 217         (gneiss)       3% 1217       #dolomite scepter#       80% 217         (silty clay)       3% 1217       #dolomite scepter#       80% 217         (silty clay)       3% 1217       #dolomite scepter#       80% 217         (silty clay)       3% 1217       #dolomite scepter#       80% 217         (sandy clay)       3% 1217       #dolomite scepter#       80% 217 <t< th=""><th>(raw crystal glass)30% 67#dolomite scepter#80% 87(fire clay)3* 2307#dolomite scepter#80% 87(fire clay)3* 2307#dolomite scepter#80% 27(fire clay)3* 2307#dolomite croun#80% 27(fire clay)3* 2307#dolomite croum#80% 27(fire clay)3* 2307#dolomite croum#80% 27(fire clay)3* 2307#dolomite croum#80% 27(fire clay)3* 2307#dolomite croum#80% 27(fire clay)3* 1337#dolomite croum#80% 27(gneiss)3* 1217#dolomite scepter#80% 27(silty clay)3* 1257#dolomite ring#80% 27(sinty clay)3* 1257#dolomite scepter#80% 27(sinty clay)3* 1257#dolomite scepter#80% 27(calpaca wool rope)30% 27111#dolomite scepter#80% 21(calpaca wool rope)30% 27111#dolomite carring#80% 21(calpaca wool rope)80% 27111#dolomite carring#80% 21(column cond)80% 27111#dolomite carring#80% 21(calpaca wool rope-)80% 27111#dolomite carring#80% 21(calpaca wool rope-)80% 27111#dolomite carring#80% 21(column cond)10% 27111#dolomite carring#80% 21(column cond)10% 27111#dolomite carring#80% 21(column cond)10% 27111#dolomite carring#<td< th=""><th>(raw green glass) 6* 6F</th><th>≡dolomite earring≡ 100* ∠1F 📕</th></td<></th></t<>	(raw crystal glass)30% 67#dolomite scepter#80% 87(fire clay)3* 2307#dolomite scepter#80% 87(fire clay)3* 2307#dolomite scepter#80% 27(fire clay)3* 2307#dolomite croun#80% 27(fire clay)3* 2307#dolomite croum#80% 27(fire clay)3* 2307#dolomite croum#80% 27(fire clay)3* 2307#dolomite croum#80% 27(fire clay)3* 2307#dolomite croum#80% 27(fire clay)3* 1337#dolomite croum#80% 27(gneiss)3* 1217#dolomite scepter#80% 27(silty clay)3* 1257#dolomite ring#80% 27(sinty clay)3* 1257#dolomite scepter#80% 27(sinty clay)3* 1257#dolomite scepter#80% 27(calpaca wool rope)30% 27111#dolomite scepter#80% 21(calpaca wool rope)30% 27111#dolomite carring#80% 21(calpaca wool rope)80% 27111#dolomite carring#80% 21(column cond)80% 27111#dolomite carring#80% 21(calpaca wool rope-)80% 27111#dolomite carring#80% 21(calpaca wool rope-)80% 27111#dolomite carring#80% 21(column cond)10% 27111#dolomite carring#80% 21(column cond)10% 27111#dolomite carring#80% 21(column cond)10% 27111#dolomite carring# <td< th=""><th>(raw green glass) 6* 6F</th><th>≡dolomite earring≡ 100* ∠1F 📕</th></td<>	(raw green glass) 6* 6F	≡dolomite earring≡ 100* ∠1F 📕
(raw clear glass)       15* 67       #dolomite scepter*       80* 87         (fire clay)       3* 2307       #dolomite scepter*       80* 27         (silty clay)       3* 1217       #dolomite scepter*       80* 27         (silty clay)       3* 12217       #dolomite scepter*       80* 27         (silty clay)       3* 1237       #dolomite scepter*       80* 27         (silty clay)       3* 1237       #dolomite scepter*       80* 27         (sandy clay)       3* 1337       #dolomite scepter*       80* 27         (alpaca wool rope)       30* 27       [II]       #dolomite scepter*       80* 27         (alpaca wool rope)       30* 27       [II]       #dolomite earring*       80* 217         (alpaca wool rope)       30* 27       [II]       #dolomite scepter*       80* 217         (alpaca wool rope)       30* 27       [II]       #dolomite earring*       80* 217         (alpaca wool rope) <th>(raw clear glass)15% 67#dolomite scepter#80% 87(fire clay)3% 2307#dolomite scepter#80% 27(sandy clay)3% 2307#dolomite amulet#80% 27(fire clay)3% 2307#dolomite croun#80% 27(silty clay)3% 1217#dolomite scepter#80% 27(sandy clay)3% 1337#dolomite scepter#80% 27(calpaca wool rope)30% 27[T]#dolomite earring#80% 21(alpaca wool rope)30% 27[T]#dolomite earring#80% 21(-sheep wool rope-)40% 27[T]#dolomite earring#80% 21v: Uiew goodEnter: Mark for trade50% 2727v: Uiew goodEnter: Mark for tradeShift Enter: Mark all goods for trades: Seize markedt: Trade0ffer marked to flusiton</th> <th>(raw crystal glass) 30* 6F</th> <th>*dolomite scepter* 80* 86</th>	(raw clear glass)15% 67#dolomite scepter#80% 87(fire clay)3% 2307#dolomite scepter#80% 27(sandy clay)3% 2307#dolomite amulet#80% 27(fire clay)3% 2307#dolomite croun#80% 27(silty clay)3% 1217#dolomite scepter#80% 27(sandy clay)3% 1337#dolomite scepter#80% 27(calpaca wool rope)30% 27[T]#dolomite earring#80% 21(alpaca wool rope)30% 27[T]#dolomite earring#80% 21(-sheep wool rope-)40% 27[T]#dolomite earring#80% 21v: Uiew goodEnter: Mark for trade50% 2727v: Uiew goodEnter: Mark for tradeShift Enter: Mark all goods for trades: Seize markedt: Trade0ffer marked to flusiton	(raw crystal glass) 30* 6F	*dolomite scepter* 80* 86
(fire clay)       3* 2307       #dolomit fgrn of Amx Brbd= 100* 27         (fire clay)       3* 2307       #dolomite amulet*       80* 27         (sandy clay)       3* 2307       #dolomite crown*       80* 27         (fire clay)       3* 2307       #dolomite crown*       80* 27         (gneiss)       3* 2307       #dolomite crown*       80* 27         (gneiss)       3* 2307       #dolomite crown*       80* 27         (silty clay)       3* 1217       #dolomite scepter*       80* 27         (silty clay)       3* 1217       #dolomite scepter*       80* 27         (silty clay)       3* 1217       #dolomite scepter*       80* 27         (sandy clay)       3* 1217       #dolomite scepter*       80* 27         (sandy clay)       3* 1217       #dolomite scepter*       80* 27         (sandy clay)       3* 1217       #dolomite scepter*       80* 27         (cave spider silk rop-)       60* 27       17       #dolomite scepter*       80* 27         (alpaca wool rope)       30* 27       11       #dolomite scepter*       80* 217         (-pig tail rope-)       80* 77       11       #dolomite earring*       80* 217	(fire clay)3* 2307#dolmt fgrn of fmx Brbd# 100* 27(sandy clay)3* 2307#dolomite anulet*(gneiss)3* 2307#dolomite crown*(gneiss)3* 2307#dolomite crown*(gneiss)3* 2807#dolomite crown*(silty clay)3* 1217#dolomite scepter*(silty clay)3* 1257#dolomite scepter*(silty clay)3* 1257#dolomite scepter*(silty clay)3* 1257#dolomite scepter*(silty clay)3* 1257#dolomite scepter*(sandy clay)3* 1257#dolomite scepter*(sandy clay)3* 1257#dolomite scepter*(calpaca upool rope)60* 2717(cheep wool rope-)80* 2717(cohep dolomite scepter)80* 27(cohep dolomite scepter)80* 27(up tail rope-)80* 27(up tail	(raw clear glass) 15* 6F	*dolomite scepter* 80* 80
(fire clay)       3* 2307       #dolomite arulet#       80* 17         (fire clay)       3* 2307       #dolomite crown#       80* 27         (fire clay)       3* 2307       #dolomite crown#       80* 217         (gire clay)       3* 2307       #dolomite crown#       80* 217         (since clay)       3* 2307       #dolomite crown#       80* 217         (gire clay)       3* 2217       #dolomite crown#       80* 217         (silty clay)       3* 1257       #dolomite crows#       80* 217         (sandy clay)       3* 1377       #dolomite crows#       80* 217         (calpace awool rope)       30* 27       11       #dolomite corpter#       80* 217         (alpace awool rope)       30* 27       11       #dolomite carring#       80* 217         (alpace awool rope)       30* 27       11       #dolomite carring#       80* 217         (alpace awool rope)       80* 27       77       11       #dolomite carring#       80* 217         (pig tail rope clay) <th>(fire clay)3* 2307#dolomite anulet#80# 17(sandy clay)3* 1337#dolomite crown#80# 27(fire clay)3* 2307#dolomite crown#80# 27(gneiss)3* 2307#dolomite crown#80# 27(silty clay)3* 1217#dolomite scepter#80# 27(sinty clay)3* 1257#dolomite scepter#80# 27(sinty clay)3* 1257#dolomite scepter#80# 27(sandy clay)3* 1277#dolomite scepter#80# 27(sandy clay)3* 1337#dolomite scepter#80# 27(calpaca wool rope)30# 27[T]#dolomite earring#80# 217(-sheep wool rope-)80# 27[T]#dolomite earring#80# 217(-sheep wool rope-)40# 27[T]#dolomite earring#80# 217v: Uiew goodEnter:Mark for trade50# 27v: Uiew goodEnter:Mark for tradeShift Enter:s: Seize markedt: Trade0ffer mark all goods for trade</th> <th>(fire clau) 38 230F</th> <th>≡dolmt forn of Am× Brhd≡ 100× 20</th>	(fire clay)3* 2307#dolomite anulet#80# 17(sandy clay)3* 1337#dolomite crown#80# 27(fire clay)3* 2307#dolomite crown#80# 27(gneiss)3* 2307#dolomite crown#80# 27(silty clay)3* 1217#dolomite scepter#80# 27(sinty clay)3* 1257#dolomite scepter#80# 27(sinty clay)3* 1257#dolomite scepter#80# 27(sandy clay)3* 1277#dolomite scepter#80# 27(sandy clay)3* 1337#dolomite scepter#80# 27(calpaca wool rope)30# 27[T]#dolomite earring#80# 217(-sheep wool rope-)80# 27[T]#dolomite earring#80# 217(-sheep wool rope-)40# 27[T]#dolomite earring#80# 217v: Uiew goodEnter:Mark for trade50# 27v: Uiew goodEnter:Mark for tradeShift Enter:s: Seize markedt: Trade0ffer mark all goods for trade	(fire clau) 38 230F	≡dolmt forn of Am× Brhd≡ 100× 20
(sindy clay)       3* 1337       *dolomite crown*       80* 27         (fire clay)       3* 2307       *slate bracelet*       40* 27         (gneiss)       3* 2307       *slate bracelet*       40* 27         (silty clay)       3* 1217       *slate bracelet*       80* 27         (lignite)       3* 1257       *dolomite scepter*       80* 27         (silty clay)       3* 1257       *dolomite scepter*       80* 27         (silty clay)       3* 1257       *dolomite scepter*       80* 27         (sandy clay)       3* 1217       *dolomite scepter*       80* 27         (sandy clay)       3* 1217       *dolomite scepter*       80* 27         (cave spider silk rop-)       60* 27       Eslate amulet       80* 27         (alpaca wool rope)       30* 27       [T]       *dolomite scepter*       80* 27         (-pig tail rope-)       80* 27       [T]       *dolomite scepter*       80* 27         (-pig tail rope-)       80* 27       [T]       *dolomite scepter*       80* 27	<pre>is and y clay)</pre>		*dolomite anulet* 20× 10
(fire clay)       3* 23807       *solate bracelet*       400* 21°         (gneiss)       3* 28807       *solate fgrn of a jmpng sp       60* 22°         (silty clay)       3* 125°       *solate fgrn of a imp       80* 21°         (silty clay)       3* 125°       *solate fgrn of a light       80* 21°         (silty clay)       3* 125°       *solate fgrn of lnr Ntdsh*       80* 21°         (sandy clay)       3* 133°       111       *solate scepter*       80* 21°         (alpaca wool rope)       30* 27°       111       *dolomite carring*       80* 21°         (-capaca wool rope)       30* 27°       111       *dolomite carring*       80* 21°	(gneiss)3* 2300*slate bracelet*40* 21(gneiss)3* 2800*slate bracelet*40* 21(silty clay)3* 1217*dolomite scepter*80* 21(silty clay)3* 1257*dolomite ring*80* 21(sandy clay)3* 1217*dolomite scepter*80* 21(sandy clay)3* 1217*dolomite scepter*80* 21(sandy clay)3* 1217*dolomite scepter*80* 21(calpaca wool rope)30* 27[T]*dolomite earring*80* 21(-sheep wool rope-)80* 27[T]*dolomite earring*80* 21(-sheep wool rope-)40* 27[T]*dolomite earring*80* 21v: Uiew goodEnter:Mark for trade50* 27v: Uiew goodEnter:Yit Hark for tradeShift Enter:Mark for tradeshift Enter:Mark all goods for tradeShift Enter:Mark all goods for tradestift Enter:Mark all goods for tradeShift Enter:Mark all goods for trade		*dolomite crows* 80% 2P
(gneiss)       3* 2301       wslate Dratelet* jmpng sp       60* 21         (silty clay)       3* 1217       *dolomite scepter*       80* 87         (silty clay)       3* 1217       *dolomite scepter*       80* 27         (silty clay)       3* 1217       *dolomite scepter*       80* 27         (silty clay)       3* 1217       *dolomite scepter*       80* 27         (sandy clay)       3* 137       Eslate anulet       80* 87         (cause spider silk rop-)       60* 27       [T]       *dolomite scepter*       80* 87         (alpaca wool rope)       30* 27       [T]       *dolomite earring*       80* 21         (-pig tail rope-)       80* 27       [T]       *dolomite earring*       80* 21	(gring iss)       3* 2300       *sidte problem       jmpng sp         (gring iss)       3* 2300       *sidte problem       jmpng sp         (silty clay)       3* 1211       *dolomite scepter*       80% 21         (silty clay)       3* 1211       *dolomite scepter*       80% 21         (silty clay)       3* 1211       *dolomite scepter*       80% 21         (salty clay)       3* 1211       *dolomite scepter*       80% 21         (salty clay)       3* 1211       #dolomite scepter*       80% 21         (salty clay)       3* 1211       #dolomite scepter*       80% 21         (-cave spider silk rop-)       60% 21       11       #dolomite scepter*       80% 21         (alpaca wool rope)       30% 21       11       #dolomite scepter*       80% 21         (-sheep wool rope-)       80% 21       11       #dolomite scepter*       80% 21         v: Uiew good       Enter: Mark for trade       v: Uiew good       Enter: Mark for trade       80% 21         v: Uiew good       Enter: Mark for trade       50% 50%       21       12         v: Uiew good       Enter: Mark for trade       50% 50%       50% 50%       12         v: Uiew good       Enter: Mark for trade       50% 50%       50% 50% </th <th></th> <th></th>		
(silty clay)       3* 121r       *dolomite scepter*       80* 2r         (silty clay)       3* 125r       *dolomite ring*       80* 2r         (silty clay)       3* 125r       *dolomite ring*       80* 2r         (silty clay)       3* 121r       *dolomite ring*       80* 2r         (sandy clay)       3* 131r       #dolomite scepter*       80* 2r         (cave spider silk rop-)       60* 2r       1r       #dolomite scepter*       80* 2r         (alpaca wool rope)       30* 2r       1T       #dolomite earring*       80* 2r         (-pig tail rope-)       80* 7r       FT       #dolomite earring*       80* 2r	(silty clay)3* 121*diministic scepter*80* 21(silty clay)3* 125*dolomite scepter*80* 21(silty clay)3* 121*dolomite ring*80* 21(sandy clay)3* 121*dolomite scepter*80* 21(calpaca wool rope)30* 2711*dolomite earring*80* 21(alpaca wool rope)30* 2711*dolomite earring*80* 21(-sheep wool rope-)80* 2711*dolomite earring*80* 21(-sheep wool rope-)40* 27[I]*dolomite earring*80* 21v: View goodEnter: Mark for tradev: View goodEnter: Mark for tradeShift Enter: Mark all goods for tradeShift Enter: Mark all goods for tradev: View marked to Ilusiton		Alla for a factor and the second seco
(silty clay)       3* 1217       #dolomite scepter*       80%       87         (lignite)       3* 1257       #dolomite scepter*       80%       217         (silty clay)       3* 1217       #dlnt fgrn of Inr Ntdsh*       80%       217         (sandy clay)       3* 1217       #dlnt fgrn of Inr Ntdsh*       80%       217         (sandy clay)       3* 1337       Eslate anuletE       80%       217         (c-cave spider silk rop-)       60%       217       Eslate anuletE       80%       80%         (alpaca wool rope)       30%       217       III       #dolomite carring*       80%       217         (-pig tail rope-)       80%       77       77       14       #dolomite carring*       80%       217	(silty clay)       3* 1217       #dolomite scepter*       80*       87         (silty clay)       3* 1257       #dolomite scepter*       80*       217         (silty clay)       3* 1217       #dolomite scepter*       80*       217         (silty clay)       3* 1217       #dolomite scepter*       80*       217         (sandy clay)       3* 1337       #slate amulet       80*       217         (cause spider silk rop-)       60*       27       [T]       #dolomite scepter*       80*       87         (alpaca wool rope)       30*       27       [T]       #dolomite earring*       80*       217         (-pig tail rope-)       80*       27       [T]       #dolomite earring*       80*       217         (-sheep wool rope-)       40*       27       [T]       #dolomite earring*       80*       217         v: View good       Enter:       Mark for trade       v: View good       Enter:       Nark for trade         shift*Enter:       Mark all goods for trade       Shift*Enter:       Shift*Enter:       Mark all goods for trade         s: Seize marked       t: Trade       0: Offer marked to Ilusiton       0: Offer marked to Ilusiton		autherigin or a Jmpng sp 608 21
(lignite)       3* 1257       #dolomite ring*       80%       217         (silty clay)       3* 1217       #dlmt fgrn of Inr Ntdsh*       80%       217         (sandy clay)       3* 1337       =slate amulet=       50%       17         (-cave spider silk rop-)       60%       27       IT       #dolomite scepter*       80%       80%         (alpaca wool rope)       30%       27       IT       #dolomite earring*       80%       217         (-pig tail rope-)       80%       77       #dolomite earring*       80%       217	(lignite)       3% 1257       #dolomite ring#       80% 217         (silty clay)       3% 1217       #dolomite ring#       80% 217         (sandy clay)       3% 1317       #slate amulet=       50% 17         (-cave spider silk rop-)       60% 27       11       #dolomite carring#       80% 217         (alpaca wool rope)       30% 27       [I]       #dolomite carring#       80% 217         (-sheep wool rope-)       80% 77       #dolomite carring#       80% 217         (-sheep wool rope-)       40% 27       [I]       #dolomite carring#       80% 217         v: Uiew good       Enter:       Mark for trade       v: Uiew good       Enter:       50% 27         v: Uiew good       Enter:       Mark for trade       Shift Enter:       Mark for trade         shift Enter:       Hark all goods for trade       Shift Enter:       Mark all goods for trade         shift Enter:       Trade       Shift Enter:       Mark all goods for trade		#dofomite scepter# 80% 81
(silty clay)       3* 1217       # dlmt fgrn of Inr Ntdsh*       80* 27         (sandy clay)       3* 1377       Eslate amuletE       50* 17         (cave spider silk rop-)       60* 27       [T]       # dolomite scepter*       80* 27         (alpaca wool rope)       30* 27       [T]       # dolomite earring*       80* 27         (-pig tail rope-)       80* 77       [T]       # dolomite earring*       80* 217	(silty clay)       3* 121       #dlmt fgrn of Inr Ntdsh*       80* 2         (sandy clay)       3* 137       #slate amulet       50* 1         (-cave spider silk rop-)       60* 2       [[]]       #dolomite scepter*       80* 2         (alpaca wool rope)       30* 2       [[]]       #dolomite scepter*       80* 2         (-pig tail rope-)       80* 2       [[]]       #dolomite earring*       80* 2         (-sheep wool rope-)       80* 2       [[]]       #dolomite earring*       80* 2         v: View good       Enter:       Mark for trade       v: View good       Enter: Mark for trade         Shift*Enter:       Mark all goods for trade       v: View good       Enter: Mark all goods for trade         s: Seize marked       t: Trade       v: Offer marked to Ilusiton		#dolomite ring# 80% ∠17
(sandy clay)       3* 1337       ■ ≡slate amulet≡       50* 17         (-cave spider silk rop-)       60* 27 [T]       #dolomite scepter*       80* 87         (alpaca wool rope)       30* 27 [T]       #dolomite earring*       80* 217         (-pig tail rope-)       80* 77       #dolomite earring*       80* 217         (-pig tail rope-)       80* 77       ■ #dolomite earring*       80* 217	(sandy clay)       3* 1337       Islate amuletI       50* 17         (-cave spider silk rop-)       60* 27       [T]       #dolomite scepter#       80* 27         (alpaca wool rope)       30* 27       [T]       #dolomite earring#       80* 217         (-pig tail rope-)       80* 77       #dolomite earring#       80* 217         (-sheep wool rope-)       40* 27       [T]       #slate crownI         v: Uiew good       Enter: Mark for trade       v: Uiew good       Enter: Mark for trade         Shift Enter: Mark all goods for trade       Shift Enter: Mark for trade       Shift Enter: Mark do I lusiton	(silty clay) 3* 121 🗖	#dlmt fgrn of Inr Ntdsh# 80* 27
(-cave spider silk rop-)       60%       2Γ       Γ1       #dolomite scepter#       80%       8Γ         (alpaca wool rope)       30%       2Γ       Γ1       #dolomite carring#       80%       ∠1Γ         (-pig tail rope-)       80%       7Γ       Γ1       #dolomite carring#       80%       ∠1Γ	<pre>(-cave spider silk rop-) 60% 2[ [T] #dolomite scepter# 80% 8[ (alpaca wool rope) 30% 2[ [T] #dolomite earring# 80% ∠1[ (-pig tail rope-) 80% 7[ #dolomite earring# 80% ∠1[ (-sheep wool rope-) 40% 2[ [T] #dolomite earring# 80% ∠1[ #dolomite earring# 80% ∠1[ #dolomite earring# 80% ∠1[ #slate crown= 50% 2] v: View good Enter: Mark for trade Shift Enter: Mark all goods for trade s: Seize marked t: Trade 0: Offer marked to Ilusiton v: Cearrhow 1: Cearrhow 1:</pre>	(sandy clay) 3* 1337	≡slate amulet≡ 50* 1Γ
(alpaca wool rope)     30*     2Г [T]     *dolomite earring*     80*     21       (-pig tail rope-)     80*     7Г     *dolomite earring*     80*     21       (-big tail rope-)     80*     7Г     *dolomite earring*     80*     21	(alpaca wool rope)       30%       2°       [T]       #dolomite earring#       80%       2′       2′         (-pig tail rope-)       80%       ?°       #dolomite earring#       80%       2′       2′         (-pig tail rope-)       80%       ?°       "       #dolomite earring#       80%       2′       2′         (-sheep wool rope-)       40%       2°       [T]       #dolomite earring#       80%       2′       2′         v:       Uiew good       Enter:       Mark for trade       v:       Uiew good       Enter:       Mark for trade         Shift Enter:       Mark all goods for trade       Shift Enter:       Mark all goods for trade       0'       0'       0'       1'	(-cave spider silk rop-) 60* 27 [T]	*dolomite scepter* 80* 80
(-pig tail rope-) 80% 70 mite earring* 80% 210	(-pig tail rope-) (-sheep wool rope-) v: View good Enter: Mark for trade Shift Enter: Mark all goods for trade s: Seize marked t: Trade v: View good Enter: Mark for trade Shift Enter: Mark all goods for trade Solution v: View good Enter: Mark for trade Shift Enter: Mark all goods for trade (-sheep wool rope-) v: View good Enter: Mark for trade Shift Enter: Mark all goods for trade v: View good Enter: Mark for trade Shift Enter: Mark all goods for trade v: View good Enter: Mark for trade Shift Enter: Mark all goods for trade v: View good Enter: Mark all goods for trade Shift Enter: Mark all goods for trade	(alpaca wool rope) 30* 27 [T]	*dolomite earring* 80* /10
	(-sheep wool fope-) 40% 2r [T] ≣slate crown≣ 50% 2r v: Uiew good Enter: Mark for trade v: Uiew good Enter: Mark for trade Shift Enter: Mark all goods for trade Shift Enter: Mark all goods for trade s: Seize marked t: Trade Si State of Ulusiton	(-pig tail rope-) 80% 70	*dolomite earring* 80× 710
	v: View good Enter: Mark for trade Shift Enter: Mark all goods for trade s: Seize marked t: Trade v: View good Enter: Mark all goods for trade o: Offer marked to Ilusîton	$(-sheen wool rone)$ 40% 2 $\Gamma$ [T]	=slate crown= 50* 27
	v: View good Enter: Mark for trade Shift Enter: Mark all goods for trade s: Seize marked t: Trade o: Offer marked to Ilusiton		131000 C10001 30% 21
an Uine and Takan, Mark for Anda and Uine and Takan, Mark for Anda	Shift Enter: Mark all goods for trade s: Seize marked t: Trade s: Seize marked t: Trade s: Seize marked t: Trade s: Seize marked to Ilusiton	- up Uday, and Ratana Mank for tonda	un llinu mand Transa Mank fan Amada
of the good Enter: Mark for trade	s: Seize marked t: Trade o: Offer marked to Ilusîton	of the good filter hark for trade	of the good filter Mark for trade
Shift Enter: Mark all goods for trade Shift Enter: Mark all goods for trade	s: Search marked to llusiton	Shirt Enter: Mark all goods for trade	Shirt Enter: Mark all goods for trade
s: Seize marked t: Irade o: Offer marked to Ilusiton	Mt Ceanch	s: Seize marked t: Irade	o: Uffer marked to Ilusiton
at Konnah	w. Search	q: Search	W: Search

Value 12516 に対し、Trader Profit 7578、充分です。

Litast: Ah wonderful Thank you for your business Litast: seens active with the trading (brass bars) 358 517 (lead bard) ars) 1100 121 (clead bard) 1100 121 (reinlion ct clr trmlns) 508 211 (reinlion ct clr trmlns) 508 211 (reinlion ct clr trmlns) 508 211 (chals for cut press opals) 508 211 (raw green glass) 508 517 (raw green glass) 508 517 (raw green glass) 508 517 (raw clear glass) 508 5121 (raw clear glass) 508 77 (raw clear glass) 508 77 (	FPS: 118 (26)	Merchants	from Ilusîton		
Litast seems ecstatic with the trading Plusiton (brass bars) 35% 517 (rose gold bars) 118% 168 (rose gold bars) 118% 1157 (rose gold bars) 118% 1157 (rose gold bars) 118% 1157 (pear cut prase opals) 50% /11 (table cut jelly opals) 75% /17 (table cut jelly opals) 50% /11 (table cut jelly opals) 50% /11 (corthoclase blocks) 5% 137 (raw clear glass) 5% 157 (raw creen glass) 6% 67 (raw creen glass) 6% 67 (raw creen glass) 6% 67 (raw creen glass) 15% 77 (shile clay) 3% 1217 (shile clay) 3% 1257 (shile clay) 3% 1257 (shile clay) 3% 1257 (shile clay) 3% 1257 (shile clay) 3% 1237 (shile clay) 3% 1237	Litast: Ah wonderful T	hank you for	your business		
Litast seems ecstatic with the trading (hrass hars) 198 681 (rose gold hars) 1188 1151 (point cut pyries) 188 /11 (point cut pyries) 188 /11 (trailion ct cir trains) 588 /11 (trailion ct cir trains) 588 /11 (train cut prass opals) 588 /11 (corthoclase blocks) 58 151 (corthoclase blocks) 58 151 (corthoclase blocks) 58 151 (raw green glass) 68 67 (raw green glass) 68 67 (raw green glass) 68 67 (raw green glass) 188 67 (raw clear glass) 188 230 (fire clay) 38 12257 (fire clay) 38 1237 (fire clay) 38 1237 (fire clay) 38 1237 (fire clay) 38 2307 (sandy clay) 38 1237 (fire clay) 38 2307 (sandy clay) 38 1237 (fire clay) 38 1237 (fire clay) 38 2307 (sandy clay) 38 1237 (fire					
Jitast seems acstatic with the trading         (trade hars)       358 51         (trade hars)       1158 1157         (trailion ct clr trmins)       508 217         (trailion ct clr trmins)       508 217         (trade hars)       508 157         (trade chars)       508 127					
Autor duration(brass bars)100 500 500(cose fout pars)1100 1100 1100 1100(cose fout pars)(for set fout parse opals)500 Zir(trilion ct cir trains)500 Zir(trilion ct cir trains)(trilion ct cir trai	Litast seems erstatic with	the trading			
Thereous(brass bars)10% 66°(rose gold bars)11% 15% 15°(point cut purities)10% 21°(traition of cer ornins)10% 21°(traition of cer ornins)50% 21°(raw green glass)50% 61°(raw green glass)6% 61°(raw green glass)15% 61°(raw green glass)15% 61°(raw clear glass)15% 61°(traiting tellay)3% 113°(ting tellay)3% 113°(ting tellay)3% 113°(candy clay)3% 113°(giant cave sport slk rp)36% 21°(ray grean glass)5% 71°(ray grean glass)16% 71°(ray grean glass)3% 22% 71°(raw grean glass)15% 61°(candy clay)3% 13% 71°(fire clay)3% 22% 71°(giant cave sport slk rp)3% 22% 71°(ray grean glass)16% 71°(ray grean glass)16% 71°<				<u> </u>	
(brass bars)       350       51F         (crose gold bars)       1158       115F         (rose gold bars)       1158       115F         (point cut pyrites)       508       21F         (trillion ct cut prate opals)       508       21F         (trillion ct cut prate opals)       508       21F         (trillion ct cut prate opals)       508       21F         (trinch cut prate opals)       508       51F         (trinch cut prates)       508       507         (trinch class)       508       508         (raw class glass)       1556       6F         (raw crestal glass)       1686       6F         (raw class glass)       158       6F         (raw class glass)       158 <t< th=""><th></th><th></th><th></th><th>nvuzsuius</th><th></th></t<>				nvuzsuius	
The set of the se		0.5			
<pre>( lead bate) i bare) i be ber ( cose gout bare) i be //ir ( cose gout bare) i be //ir ( cose gout bares) i be //ir ( cose for cut prase opals) i be //ir ( cose for cut prase opals) i be //ir ( cose for the blocks) i i i i i i i ( cose for the blocks) i i i i i i i i i i i i i i i i i i i</pre>	(prass bars)	358 511			
<pre>( rose gold bars) = 1158 1157 ( roinfick true troot ris) = 500 Zir ( roinfick troot ris)</pre>	(lead bars)	10* 681			
<pre>(point cut pyrites) 10% Z1F (print cut prase opals) 50% Z1F (prear cut prase opals) 50% Z1F (cothe cut prase opals) 50% Z1F (cat place blocks) 50% Z1F (raw clear glass) 50% Z1F (raw clear glass) 50% Z1F (raw clear glass) 50% Z1F (raw clear glass) 15% 6F (raw clear glass) 15% 6F (stard green glass) 15% 6F (stard green glass) 15% 7F (stard clear glass) 200 (stard y clear) 3% 230F (stard clear glass) 200 (stard y clear glas</pre>	(rose gold bars)	115 ¥ 115 F			
<pre>(trillion ct clr trmlns) 500 Zir (paar cut prese opals) 75 Zir (table cut jelly opals) 75 Zir (tothe blocks) 5 Zir (tothe class blocks) 5 Zir (shale blocks) 5 Zir (shale blocks) 5 Zir (raw green glass) 6 Zir (raw clear glass) 15 Zir (silt y clay) 3 Zir (silt y clay) 3 Zir (silt y clay) 3 Zir (fire clay) 3 Zir (fire clay) 3 Zir (fire clay) 3 Zir (fire clay) 3 Zir (greiss) 2 Zir (greiss) 2 Zir (giant cave spdr slk rp) 1402 Zir (cpig tail rope) 802 Zir (cpig tail rope) 803 Zir (cpig tail rope) 803 Zir (cpig tail rope) 804 Zir (con tam wool rope-&gt;) 805 Zir V: View good Enter: Mark for trade Shift Enter: Mark for trade Shift Enter: Mark all goods for trade Value: 08 Allowed Weight: 28823F</pre>	(point cut pyrites)	10* ∠1Г			
(pear cut prase opals)50%Zir(table cut jelly opals)75%Zir(hornblende blocks)5%19°(corthoclass blocks)5%15°(kimherlite blocks)5%15°(kimherlite blocks)5%17°(shale blocks)5%17°(raw green glass)5%6°(raw green glass)6%6°(raw green glass)6%6°(raw clear glass)15%6°(raw clear glass)15%6°(raw clear glass)15%6°(fire clay)3%230°(silty clay)3%230°(cfard glay)3%230°(cfard glay) <t< th=""><th>(trillion ct clr trmlns)</th><th>50* ∠1r</th><th></th><th></th><th></th></t<>	(trillion ct clr trmlns)	50* ∠1r			
(`table cut' jelly `opals)75% Zir('horhbende blocks)5% 19r(`orthoclase blocks)5% 15r('mica blocks)5% 15r('mica blocks)5% 15r('mica blocks)5% 15r('raw green glass)16% 6r('raw green glass)6% 6r('raw green glass)6% 6r('raw green glass)15% 7('raw green glass)15% 6r('raw green glass)15% 7('raw green glass)15% 7('sand y clay)3% 121r('sand y clay)3% 123r('sand y clay)3% 123r('sand y clay)3% 123r('giant cave spdr slk rp)140% 2r('giant cave spdr slk rp)140% 2r('giant cave spdr slk rp)80% 7r('giant cave spdr s	(pear cut prase opals)	50≉ ∠1Γ			
<pre>(hornhlende blocks) 5% 19r (kimberlite blocks) 5% 15r (kimberlite blocks) 5% 15r (shale blocks) 5% 17r (rau green glass) 6% 6r (rau green glass) 15% 6r (rau glass) 15% 6r (rau glass) 15% 6r (rau glass) 15% 6r (rau glass) 15% 6r (silty clay) 3% 121r (silty clay) 3% 121r (silty clay) 3% 1230r (silty clay) 3% 1230r (silty clay) 3% 138r (staty clay) 3% 121r (fire clay) 3% 128r (staty clay) 10 (staty clay) 10 (sta</pre>	(table cut jellu opals)	75 × 71 F			
<pre>(orthoclase blocks) 5% 15F (mica blocks) 5% 17F (rau clear glass) 5% 17F (rau green glass) 6% 6F (rau green glass) 6% 6F (rau green glass) 6% 6F (rau crystal glass) 15% 6F (rau crystal glass) 15% 6F (rau clear glass) 15% 6F (rau clear glass) 15% 6F (rau green glass) 15% 7F (fire clay) 3% 123F (sandy clay) 3% 123F (sandy clay) 3% 123F (sandy clay) 3% 121F (fire clay) 3% 121F (fire clay) 3% 121F (glant cave spdr slk rp) 140% 7F (glant cave spdr slk rp) 350% 2F (glant cave spdr slk rp) 300% 50° trade (glant cave spdr slk rp) 30° trade (glant cave spdr slk rp) 30° trade (</pre>	(hornblende blocks)	5 8 190			
<pre>(kinis-live blocks) 5x 15r (mis-blocks) 5x 13r (raw chear glass) 15x 6r (raw green glass) 6x 6r (raw green glass) 6x 6r (raw green glass) 6x 6r (raw crystal glass) 15x 6r (raw clear glass) 15x 6r (fire clay) 3x 230r (fire clay) 3x 220r (fire clay) 3x 121r (lignite) 3x 125r (sandy clay) 3x 128r (fire clay) 3x 128r (fire clay) 3x 121r (lignite) 3x 128r (sandy clay) 350% 2r (pig tail rope) 80% 7r (c-pig tail rope) 80% 7r (c-pig tail rope) 80% 7r (c-pig tail rope) 80% 7r (siftyEnter: Mark for trade ShiftyEnter: Mark all goods for trade ShiftyEnter: Mark all goods for trade si Stize marked t: Trade Us Starech Trader Profit: 05 Ualue: 05 Ualue: 05 0000000000000000000000000000000000</pre>	(orthoclase blocks)	58 150			
<pre>(midd blocks) 5% 101 (midd blocks) 5% 101 (raw clear glass) 6% 67 (raw green glass) 6% 67 (raw green glass) 6% 67 (raw clear glass) 15% 67 (silty clay) 3% 1217 (silty clay) 3% 1257 (sindy clay) 3% 1237 (sandy clay) 3% 1237 (gneiss) 3% 2807 (gneiss) 3% 2807 (gnits) 3% 2807 (gnits) 3% 2807 (silty clay) 3% 1217 (fire clay) 3% 1237 (sandy clay) 3% 1237 (gnits) 3% 2807 (gnits) 3% 3% 2807 (gnits) 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3%</pre>	(kimbenlite blocks)				
<pre>(shale blocks)</pre>	(mias blocks)				
(raw clear glass)34131(raw green glass)6567(raw crystal glass)6567(raw clear glass)6567(raw clear glass)15567(raw clear glass)15567(faw clear glass)15567(siltyclay)351207(sandy clay)351217(sandy clay)351217(silty clay)351217(silty clay)352807(silty clay)351217(silty clay)352807(pig tail rope)80%77(pig tail rope)80%77(mit goods for trade55Shift Enter: Mark for trade55Shift Enter: Mark all goods for trade55Stift Enter: Mark all g					
(raw green glass)15461(raw green glass)6467(raw green glass)6467(raw clear glass)15467(raw clear glass)15467(raw clear glass)15467(raw clear glass)15467(raw clear glass)15467(fire clay)34121(silty clay)34121(sindy clay)34133(fire clay)34280(greiss)34280(sandy clay)34121(fire clay)34280(greiss)34280(sandy clay)34121(fire clay)34280(greiss)350%27(gint cave spdr slk rp)40%77(mint cave spdr slk rp)140%27(pig tail rope)80%77(mint cave spdr slk rp)195%27v: Uiew goodEnter: Mark for tradeShift Enter: Mark all goods for tradeShift Enter: Mark all goods for trades: Seize markedt: Tradew: Wiew goodg: SearchWalue: 08Trader Profit: 02Walue: 08	(snale plocks)	5 8 13			
<pre>(raw green glass)</pre>	(raw clear glass)	15 8 61			
<pre>(raw green glass) 6% 6r (raw crystal glass) 30% 6r (raw clear glass) 15% 6r (raw clear glass) 15% 6r (raw clear glass) 15% 6r (raw clear glass) 15% 6r (silty clay) 3% 121r (silty clay) 3% 125r (sinty clay) 3% 125r (sandy clay) 3% 125r (sandy clay) 3% 123r (sandy clay) 3% 133r (silty clay) 3% 133r (silty clay) 3% 123r (greiss) 3% 280r (greiss) 3% 2280r (greiss) 3% 3% 2280r (greiss) 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3% 3%</pre>	(raw green glass)	6* 6 <b>ľ</b>			
(raw green glass)6% 6f(raw crystal glass)15% 6f(raw green glass)15% 6f(raw clear glass)3% 230f(sity clay)3% 121f(sindy clay)3% 125f(sandy clay)3% 123f(sandy clay)3% 133f(sindy clay)3% 133f(sindy clay)3% 121f(gneiss)3% 230f(sindy clay)3% 125f(sindy clay)3% 121f(gire clay)3% 230f(sindy clay)3% 121f(gire clay)3% 230f(sindy clay)3% 121f(gire clay)3% 121f(gire clay)3% 230f(raw clay)3% 121f(gire clay)3% 230f(silty clay)3% 121f(fire clay)80% 7f(raw clay)3% 27f(gire clay)80% 7f(raw good Enter: Mark for trade(raw good Enter: Mark for tradeShift Enter: Mark all goods for trades: Seize markedt: Tradeu: Searchu: Offer marked to Ilusitonu: Searchfilowed Weight: 28823f	(raw green glass)	6* 6 <b>Г</b>			
<pre>(raw crystal glass) 30% 6f (raw clear glass) 15% 6f (raw clear glass) 6% 6f (raw clear glass) 15% 6f (fair clay) 3% 230f (silty clay) 3% 121f (sinty clay) 3% 123f (sandy clay) 3% 133f (sandy clay) 3% 133f (sandy clay) 3% 133f (sinty clay) 3% 133f (sinty clay) 3% 121f (sinty clay) 3% 123f (sinty clay) 3% 123f (sinty clay) 3% 123f (sinty clay) 3% 123f (sint cave spdr slk rp) 40% 7f (pig tail rope) 60% 7f (mig tail rope) 80% 7f (m</pre>	(raw green glass)	6* 6F			
<pre>(raw clear glass) 15% 6F (raw clear glass) 6% 6F (raw clear glass) 15% 6F (fire clay) 3% 230F (silty clay) 3% 121F (sinty clay) 3% 122F (sandy clay) 3% 123F (fire clay) 3% 123F (fire clay) 3% 123F (fire clay) 3% 123F (sandy clay) 3% 123F (sandy clay) 3% 123F (fire clay) 3% 123F (sandy clay) 3% 200F (silty clay) 3% 123F (sandy clay) 3% 123F (sandy clay) 3% 200F (sandy clay) 3% 200</pre>	(raw crystal glass)	30× 6Г			
(raw green glass)6% 6r(raw clear glass)15% 6r(fire clay)3% 230r(silty clay)3% 121r(sindy clay)3% 125r(sandy clay)3% 133r(greiss)3% 280r(greiss)3% 280r(sandy clay)3% 133r(sandy clay)3% 121r(silty clay)3% 121r(sindy clay)3% 123r(sandy clay)3% 123r(silty clay)3% 121r(greiss)3% 230r(sint cave spdr slk rp)40% 7r(mint cave spdr slk rp)350% 2r(mint cave spdr slk rp)80% 7r(mint cave spdr slk rp)80% 7r(mint cave spdr slk rp)80% 7r(mint cave spdr slk rp)95% 2rv: Uiew goodEnter: Mark for tradeShift*Enter: Mark all goods for tradeShift*Enter: Mark all goods for trades: Seize marked t: Tradev: Uiew good Enter: Mark all goods for tradeg: SearchWalue: 0%Trader Profit: 0%Walue: 0%	(raw clear glass)	15* 6F			
<pre>(raw clear glass) 15% 6r (raw clear glass) 15% 6r (fire clay) 3% 121r (silty clay) 3% 122r (lignite) 3% 123r (fire clay) 3% 123r (fire clay) 3% 230r (gneiss) 3% 230r (gneiss) 3% 230r (gneiss) 3% 230r (sandy clay) 3% 131r (silty clay) 3% 121r (silty clay) 3% 121r (pig tail rope) 60% 7r (pig tail rope) 60% 7r (wsheep wool rope») 350% 2r (pig tail rope) 80% 7r (wsheep wool rope») 350% 2r (pig tail rope) 80% 7r (giant cave spdr slk rp) 140% 2r (pig tail rope) 80% 7r (willama wool rope) 95% 2r v: View good Enter: Mark for trade s: Seize marked t: Trade v: Uiew good Enter: Mark for trade s: Seize marked t: Trade v: Uiew good Enter: Mark for trade s: Seize marked t: Trade View for trade Shift Enter: Mark all goods for trade s: Seize marked t: Trade View for trade Shift Enter: Mark all goods for trade v: Uiew good Enter: 0% Hallowed Weight: 28823r</pre>	(raw green glass)	6 8 6 P			
<pre>(raw clear glass) 16* 6r (fire clay) 3* 230r (slty clay) 3* 121r (lignite) 3* 125r (sandy clay) 3* 125r (sandy clay) 3* 133r (fire clay) 3* 230r (gniess) 3* 280r (sandy clay) 3* 121r (fire clay) 3* 121r (fire clay) 3* 121r (fire clay) 3* 123r (giant rope) 60* 7r (-pig tail rope) 80* 7r (min caue spdr slk rp) 140* 2r (giant caue spdr slk rp) 140* 2r (giant caue spdr slk rp) 140* 2r (min caue spdr</pre>	(raw clear class)	158 60			
<pre>(f ime clapy) (f ime clapy) (s ilty clay) (s ilty clay) (s andy clay) (s andy clay) (f ime clay) (f ime clay) (f ime clay) (f ime clay) (s andy clay) (s andy clay) (s andy clay) (s ilty clay) (s ilty clay) (f ime clay) (f ime clay) (s ilty clay) (f ime clay) (f ime clay) (f ime clay) (s ilty clay) (f ime clay)</pre>	(may alaam glass)	15* 60			
<pre>(silty clay) (silty clay) (lignite) (sandy clay) (fire clay) (sandy clay) (silty clay) (sil</pre>	(raw ciear giass)	13× 226			
<pre>(silty clay)</pre>		3 * 2301			
<pre>(lignite) 3* 1251 (fire clay) 3* 1237 (fire clay) 3* 2307 (sandy clay) 3* 1337 (sandy clay) 3* 1217 (fire clay) 3* 1217 (fire clay) 3* 2307 (pig tail rope) 60* 77 (-pig tail rope) 60* 77 (giant cave spdr slk rp) 140* 27 (giant cave spdr slk rp) 140* 27 (mig tail rope) 80* 77 (-pig tail</pre>	(silty clay)	3 * 1211			
<pre>(sandy clay) 3% 133( (fire clay) 3% 280( (sandy clay) 3% 280( (sandy clay) 3% 133( (sandy clay) 3% 133( (sand</pre>	(lignite)	38 1251			
(fire clay)       3* 2307         (gneiss)       3* 1337         (sandy clay)       3* 1337         (silty clay)       3* 1217         (fire clay)       3* 2307         (gistail rope)       60* 77         (giant cave spdr slk rp)       140* 27         (giant cave spdr slk rp)       80* 77         (-pig tail rope)       95* 27         v: Uiew good Enter: Mark for trade       Shift Enter: Mark for trade         Shift Enter: Mark all goods for trade       Shift Enter: Mark all goods for trade         s: Seize marked t: Trade       0: Offer marked to Ilusîton         w: Search       Willue: 0*	(sandy clay)	3 🕸 1331			
(gneiss)       3* 2807         (sandy clay)       3* 1217         (silty clay)       3* 1217         (fire clay)       3* 2807         (pig tail rope)       60* 77         (-pig tail rope)       80* 77         (gint cave spdr slk rp)       350* 27         (pig tail rope)       80* 77         (gint cave spdr slk rp)       80* 77         (mint cave spdr slk rp)       95* 27         v: Uiew good       Enter: Mark for trade         Shift*Enter: Mark all goods for trade       Shift*Enter: Mark all goods for trade         s: Seize marked       t: Trade       0: Offer marked to Ilusiton         mirader Profit: 0*       Value: 0*       Allowed Weight: 288231	(tire clay)	3 # 2301			
(sandy clay)       3* 133 f         (sily clay)       3* 121 f         (fire clay)       3* 230 f         (pig tail rope)       60* 7 f         (-pig tail rope)       80* 7 f         (giant cave spdr slk rp)       140* 2 f         (giant cave spdr slk rp)       80* 7 f         (min to pe)       80* 7 f         (giant cave spdr slk rp)       80* 7 f         (min to pe)       95 % 2 f         (min to pe)	(gneiss)	3* 280 <b>r</b>			
(silty clay)       3* 121f         (fire clay)       3* 230f         (pig tail rope)       60* 7f         (-pig tail rope-)       80* 7f         (gint cave spdr slk rp)       350* 2f         (pig tail rope)       80* 7f         (gint cave spdr slk rp)       80* 7f         (pig tail rope-)       80* 7f         (mint cave spdr slk rp)       80* 7f         (mint cave spdr slk rp)       80* 7f         (-pig tail rope-)       80* 7f         (-liama wool rope-)       80* 7f         (-liama wool rope-)       95* 2f         v: Uiew good       Enter: Mark for trade         Shift*Enter: Mark all goods for trade       Shift*Enter: Mark all goods for trade         s: Seize marked       t: Trade       v: Uiew good         g: Search       Ualue: 0*         Trader Profit: 0*       Ualue: 0*	(sandy clay)	3* 133F			
(fire clay)       3* 2307         (pig tail rope)       60* 77         (-pig tail rope)       80* 77         (giant cave spdr slk rp)       140* 27         (giant cave spdr slk rp)       140* 27         (giant cave spdr slk rp)       80* 77         (mail rope)       95 % 27         (mail rope)       96 % 10 %	(silty clay)	3 <b>* 121</b> Γ			
(pig tail rope)       60% ?r         (-pig tail rope-)       80% ?r         ((sheep wool ropew))       350% 2r         (giant cave spdr slk rp)       140% 2r         (pig tail rope-)       80% ?r         (-pig tail rope-)       95% 2r         v: Uiew good       Enter: Mark for trade         Shift*Enter: Mark all goods for trade       Shift*Enter: Mark all goods for trade         s: Seize marked t: Trade       0: Offer marked to Ilusîton         g: Search       Ualue: 0%         Trader Profit: 0%       Ualue: 0%	(fire clay)	3 ж 230Г			
(-pig tail rope-)       80% ?r         ((siant cave spdr slk rp)       140% 2r         (giant cave spdr slk rp)       140% 2r         (pig tail rope-)       80% ?r         (-pig tail rope-)       80% ?r         (with the state rope and	(pig tail rope)	60* 71			
(«sheep wool rope»)       350% 2r         (giant cave spdr slk rp)       140% 2r         (pig tail rope)       80% 7r         (-pig tail rope-)       80% 7r         (-pig tail rope-)       80% 7r         (-mig tail rope-)       80% 7r         (-mig tail rope-)       80% 7r         (-mig tail rope-)       95% 2r         v: Uiew good       Enter: Mark for trade         s: Seize marked       t: Trade         g: Search       0: Offer marked to Ilusîton         Trader Profit: 0%       Ualue: 0%	(-pig tail rope-)	80* 70			
(giant cave spdr sik rp)       140%       2r         (pig tail rope)       80%       7r         (pig tail rope)       80%       7r         (-pig tail rope)       80%       7r         (-mig tail rope)       95%       2r         v:       View good       Enter: Mark for trade         v:       View good       Enter: Mark for trade         Shift Enter:       Mark all goods for trade       Shift Enter: Mark all goods for trade         s:       Seize marked       t:       Irade         g:       Search       w:       Search         Trader       Profit:       0%       Value:       0%	(«sheen wool rone»)	3500 20			
(pig tail rope)       80%       7°         (-pig tail rope)       80%       7°         (-pig tail rope)       80%       7°         (-pig tail rope)       80%       7°         (-lama wool rope->>)       95%       2°         v: Uiew good       Enter: Mark for trade       v: Uiew good       Enter: Mark for trade         Shift*Enter:       Mark all goods for trade       0 ffer marked to Ilusîton         s:       Search       w: Search         Trader       Value:       0%	(giant caue sndr slk pp)	1408 20			
(-pig tail rope-) (-pig tail rope-) (-llama wool rope-») v: View good Enter: Mark for trade v: View good Enter: Mark for trade Shift Enter: Mark all goods for trade s: Seize marked t: Trade g: Search Trader Profit: 0% Value: 0% Nalue: 0%	(nig tail mone)	20× 21			
(x-liama wool rope->)       95% 21         v: Uiew good Enter: Mark for trade       v: Uiew good Enter: Mark for trade         Shift*Enter: Mark all goods for trade       Shift*Enter: Mark all goods for trade         s: Seize marked t: Trade       offer marked to Ilusîton         g: Search       w: Search         Trader Profit: 0%       Value: 0%	(	90 . 71			
v: View good Enter: Mark for trade Shift Enter: Mark all goods for trade s: Seize marked t: Trade g: Search Trader Profit: 0% Value: 0% Value: 0%	(" llama usel meno u)				
v: Uiew good Enter: Mark for trade Shift*Enter: Mark all goods for trade s: Seize marked t: Trade g: Search Irader Profit: 0% Value: 0% Value: 0% Allowed Weight: 288231	(«=llama wool rope=»)	<del>,</del> ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,			
0: View good Enter: Mark for trade       0: View good Enter: Mark for trade         Shift Enter: Mark all goods for trade       0: Offer mark all goods for trade         s: Seize marked t: Trade       0: Offer marked to Ilusîton         g: Search       0: Offer marked to Ilusîton         Trader Profit: 0*       Value: 0*		for a start of a		- 1 <b>T</b> - 4 M	h fan haads
s: Search Trade Value: 0× Value: 0× Value: 0× Value: 0× Allowed Weight: 288231	U: View good Enter: Mark	for trade	0 i U i e w go	oa Enter: Mar	K for trade
s: Seize marked t: Irade o: Offer marked to Ilusiton g: Search Irader Profit: 0% Value: 0% Value: 0% Allowed Weight: 288231	ShiftmEnter: Mark all good	s for trade	5 hift Ente	r: Mark all go	ods for trade
g: Search Trader Profit: 0# Value: 0# Value: 0 Allowed Weight: 288237	s: Seize marked t: Trade		o: Offer m	arked to Ilusï	ton
Trader Profit: 0*Value: 0*Value: 0*Allowed Weight: 288237	q: Search		w: Search		
	frader Profit: Ø* 🚺 🚺 Val	ue: 0*	Value: 0*	Allowed W	eight: 288237

Ah wonderful, Thank you for your business. 満足してくれました。

以上がトレードの手順となります。トレードを終えたら q→r でトレーダーを解放してあげるのを忘れずに。 でないといつまでも Depot に残り続けて他の仕事をしてくれません。

トレードを終えた後は、大量の輸入品が Trade Depot に落ちますので、人数が少ないうちは一時的にドワーフ達の仕事を中断させて総出で運ばせたほうがいいかもしれません。

Labor の割当てを一時的に解いたり、ジョブリスト(j)で生産ジョブを一旦 suspend するなどして対応しましょう。

交易で手に入れたアイテムを運んでいるうちにキャラバンは去り、そうこうしていると新たな移民がやってきました。今回は10人の移民が訪れ、要塞の総人口は20人になりました。

Citizens (20)	Pets/Livestock (11) Othe	ers (1) Dead/Missing (0)
Mine Mecha Rì	thareshtân Miner	No Job
Tobul Ralgigin	Woodworker	New Arrival
Carp Lumber F	'ikodatul Carpenter	No Job
Mason Surgeo <u>n</u>	S Shinber Stoneworker	Make shell Crafts/O
Mason Lumber	èrithäkil militia commndr	Eat
Reg Lolokrifot	<u>F</u> urnace Operator	New Arrival
Stodir ònulasdû	g Gem Cutter	New Arrival
Led Litastebal	Clothier_	New Arrival
Mine S <u>C</u> raft A	tírnakuth Stonecrafter	Store Item in Stockpile
SCraft Ushatu	dist Stonecrafter	Make rock Pot/O
<u>Erush îtonlisid</u>	. Wax Worker	New Arrival
Farm Brew Dod	.ókturel Farmer	Store Item in Stockpile
Farm Cook Rîs	enastel Farmer	Store Item in Stockpile
Melbil Libashèr	ith Butcher	New Arrival
Ral Adastekkud	Miller	New Arrival
<u>Atîs àlilobok</u>	Shearer	New Arrival
Fisher <u>Dè</u> glet	mos <u>C</u> lerk	Store Item in Stockpile
Doc Trade Lol	umnil expedition leader	No Job
		New Arrival
		New Arrival

新しい移民のスキルを確認して名前を付けます。そこそこ人手も増え、トレードで装備もいくつか手に入りましたので、そろそろ要塞の防衛と軍隊の編成を考えたいと思います。新しい移民の中でめぼしいスキルがないドワーフは兵士にすることにし、Soldier と名付けました。平常時は仕事のないButcher や、スキルがかぶっていて低いドワーフなども兵士候補です。どうやら、今回のプレイでは最初の軍隊は4,5人の編成になりそうです。

交易品を全て運び終わったら、新しいドワーフも含めて新たな編成で仕事の割り振りを考えましょう。 来年の春以降まで交易の機会はありませんので、次項以降は要塞の防衛構造と、軍隊の編成について説明し ていきます。



# 15. 要塞の防衛

## 15.1. Trap による防衛

外敵から要塞を守ることを考える時、何よりも防がなくては行けないのは、生活区への侵入です。 まず、要塞の最終防衛線として、階段ホールに至るまでの廊下に罠を敷こうと思います。ここを突破されれ ば要塞内のどこにでもアクセスすることができてしまい、非武装の民間ドワーフは為す術無く殺されてしま うことでしょう。

とはいえ、現在地上にはCarpenter's Workshop やいくつかのStockpileを設置しており、地上を全く守ら ないというのも不安ですので、最終的には要塞の入口を外壁で囲って敵の侵入経路を限定しつつ罠を配置し て、そこを突破してきた敵を軍隊で迎え撃つという(多分オーソドックスな)やり方にしたいと思いますので、 廊下にはいくつかのCage Trap を置くだけにします。Cage Trap は通った敵をCage に閉じ込めるトラップで、 Megabeast 以外のほとんどの敵対生物に有効な、要塞防衛にはかなりポピュラーで優秀なトラップです。 Cage の素材はなんでも良いので、ここではWooden Cage を6個作ります。

外壁建造に建材を大量に使うので、Miner が採掘に専念できるよう他のLabor を切って広範囲の採掘指示を 出し、さらに建材の輸送時間短縮のためにRock を軽いRock Block にする作業を行わせることにしました。

要塞の廊下を3マスから2マスにして敵の通り道を限定し、そこに2x3のCage Trapを配置します。 Cage Trapの配置はb(building)→T(Trap)→c(Cage Trap)です

Embark Profile で Mechanic は Miner と兼業にしていましたね。Trap の設置には多くの工数が必要で時間が かかりますので、Miner を早く採掘業務に向かわせるため、必要に応じて Mechanic を増員したりして対応し ましょう。



廊下の <sup>^^</sup> が設置された Cage Trap

## 15.2. 要塞防衛の重要建築、Bridge

地表の外壁も設置していくことにします。Rock Block が間に合わないぶんは木を切って確保することにしました。外壁の色に統一性がなくなってすこし見栄えが悪いですが、機能的には問題ありません。 壁や床の設置は通常、Farm Plot のようにumhk で縦横を伸ばして設置するのですが、若干操作し辛いですね。 そこでDFHack で追加された機能として、b で Box Select モードに切り替えると、Stockpileや Zone 設置のように始点と終点を選ぶやり方で設置できます。是非ご活用ください。



デザインセンスの話はまあいいじゃないですか

実はこのゲーム、敵は壁を壊すことができないので(ドアは壊せる)要塞を壁と天井で完全に密閉して中で完 全に自給自足の態勢を取ってしまえば外敵の脅威に怯えることはなくなるのですがそれではあまりに張り合 いがありません。また、SIEGE(包囲攻撃)を受けている間はキャラバンも訪れることがなく、結局のところ 撃退手段がないと後々困ることになりますので、要塞防衛は「外敵が入ってこれないように。ただし敵がい ないときは出入りが楽で、できればワゴンも要塞内に引き入れられるように」という辺りが頭を悩ませるポ イントになります。

ここで要塞防衛のカナメの建築である「Bridge(跳ね橋)」を紹介しておきたいと思います。 Bridgeは、跳ね橋の名の通り、降りている時は普通に通れて、レバーやスイッチと連動して上げることが でき、上げた時は壁と同様に働く優れた建造物です。(b→gで建造可) 建造時に、w/a/d/x で跳ね橋を上げる方向を指定(WASD じゃないよ)します。(s は固定橋)解体しないと方向 の変更はできませんので間違えないように気をつけて。



こんな感じで、左に堀をほった狭いジグザグ道を用意して、緊急時は外周の跳ね橋を上げて敵の侵入経路を 限定する構造にしてみようと思いました。最終的には堀の上にも跳ね橋をかけて、さらにジグザグ道に Stone Fall Trap を設置し



こんな感じに。うまく機能すると良いですが。

レバーと跳ね橋の連携は、b→T→I でレバーを設置したあと、q カーソルからレバーで a→b (Link to bridge) のタスクを出し、各橋に連動させます。レバーには複数のメカニズム建造物を割り当てることがで きますので、ダイニングに設置したレバー1 本で全ての跳ね橋が上がるように設定しました。

## 15.3. 索敵

要塞防衛の重要な要素のひとつが索敵による敵の早めの察知です。SIEGE (包囲攻撃)の際は敵の接近が大々的に告知され、全ての敵ユニットがマップ外周に現れた時点から表示されますが、AMBUSH や単体で現れる敵はそうではありません。

敵の接近を早めに察知するには、Squadによるパトロール等を使うといいでしょう。

また、要塞外のマップにいくつかStatueを間隔を空けて設置しておくと、Building Destroyer(建造物を破壊できる属性を持った)ユニットはStatueを攻撃し、その際にアナウンスが出るので、たまに使われる方法です。

パトロールについてはこの後の軍隊の項で説明します。

## 16. Military 軍隊

さて、外壁構造と罠の設置もすみましたので、いよいよ軍隊を編成して訓練を開始させたいと思います。 Military システムはBurrow やRoute といったさまざまな機能とリンクしている上に、設定する項目が多く、 しかも機能が入り組んでいて、脅かすわけではありませんが恐らくこのゲームの中で一番わかりにくい部分 です。しかし、あとはこれさえ理解してしまえばDwarf Fortressのプレイで「何が何だかわからなくて」 困るということはほとんど無くなるはずです。Military システムを使いこなして軍隊を自分の思うように 動かせるようになれば晴れて初心者卒業です。頑張りましょう!

軍隊の編成と運営はおおむね以下のようになります。

- 1. Militia Commander(指揮官)やMilitary Captain(小隊長)など、隊長となる noble の任命
- (2). Uniformsの編集。Uniformsは装備セットのテンプレートで、小隊編成の前に決めておいた方が楽。
- 3. squad (小隊) 編成(上で任命した noble が自動的に小隊リーダーになる)
- 4. Equipment (装備、先に Uniforms で詳細に設定してあれば操作は不要) 遠距離攻撃職であれば Ammunitions (使用する矢玉)の決定。支給品(糧食)の決定
- 5. Alert の設定と、各Alert 時の行動スケジュール設定 恐らく最もわかりにくいのがこれです
- 6. 各命令内容に応じた行動範囲や訓練所の設定

といった感じになります。一番最初の軍隊結成時が決めることが一番多く大変ですが、2隊目からは手間は 減っていきますので、ご安心下さい(?)。順を追って説明します。

## 16.1.指揮官の任命

指揮官は通常のnobleと同様にnoble画面から任命を行ってください。10.2.貴族の任命参照



## 16.2.Uniforms の編集

メインメニューからmで軍隊画面に入ります。

0 squads 0 soldiers 0 active					
c: Create squad					
SQUADS/LEADERS SQUAD	POSITIONS				
militia commander					
p: Positions a: Alerts e	: Equip n: Uniforms u: Supplies	f: Ammunition			
ESC: Done 23468	9: Move selector	s: Schedule			

こちらが軍隊のメイン画面です。ここから小隊の編成を行ったり、サブメニューから各種の編集画面に入れるようになっています。いきなり小隊を組んでしまっても良いのですが、ここでは後の手間を減らす事を考えて、まずはUniforms(装備テンプレート)を先に決めてしまおうと思います。n:Uniformsを押して編集画面に行きます。

c: Add uniform	d: Delete uniform	N: Name un iform	Enter: Add item
A: Armor L: Legs	H: Helm G: Gloves	B: Boots S: Shield	W: Weapon
M: Material	C: Color	r: Over clthng m:	Partial matches
UNIFORMS		SELECTION	
Leather armor Metal armor Archer Uniform 4	∠no items7	armor leather arm mail shirts breastplate dresses robes tunics coats cloaks shirts (for togas (fore	or s eign) ign)
p: Positions a: A	lerts e: Equip n:	Uniforms u: Supplies	f: Ammunition
ESC: Done	234689: Move sele	ctor	s: Schedule

この画面で、隊員に適用する装備セットを登録することができます。左が登録されている装備セット、中央 が指定されている装備品、右が選択欄です。

「Leather armor」「Metal armor」「Archer」の三種類のセットがデフォルトで用意されていますが、操作 を覚えてもらうためにもここでは新しいテンプレートを作って頂きます。ここで操作を覚えておけば、 e(Equip)で隊員の個別の装備を調整する際もほとんど同じです。

まず c(Add uniform) で新しいセットを登録します。(上の画面写真) 次に、カーソルを新しく登録された装備セットに移動してから(中央が no items になっているのを確認し) <mark>右の選択欄に移動します。</mark>上の操作ショートカットに表示されていますが、選択欄に表示されている装備種 別は身体の部位ごとに別れており、ALHGBSW で切り替えられます。

Armor から「mail shirts」と「breastplates」、Legs から「greaves」、Helm から「Helm」、Gloves から 「gauntlets」、Boots から「High Boots」、Shield から「shields/bucklers」、Weapon から「indiv choice melee」をそれぞれ選んでいきましょう。



Indivisual choice melee とは、近接攻撃用武器の中から隊員の好み(得意)なものを勝手に選ぶということです。ranged ならば遠距離武器、melee/ranged の指定を行わなければ混成部隊となります。

さらに、M(Materials)から各装備の素材(Material)を指定することが出来ます。shield以外の防具全ての 素材をMetalに指定します。

Leather armor	metal mail shirts	any material
Metal armor	metal breastplates	wood
Archer	metal helms	metal
Uniform 4	metal greaves	carambola wood
	metal gauntlets	cashew wood
	metal high boots	coffee wood
	shields/bucklers	durian wood
	indiv choice melee	guava wood
		papaya wood
		paradise nut wood
		rambutan wood

これで大体良いのですが、画面上部の表示を確認しながらrとmを押してそれぞれr:0ver clthng、m:Partial matches にしておきます。これは鎧の下に衣服を重ね着し、装備品が足りない時は可能 な範囲で代用品を装備するという設定です。 衣服でも重ね着することで多少は身体の保護率を稼げますし、 Exact matches 設定では装備品が足りない時、その部位を裸で晒すことになってしまいますので、大抵の場 合はこうしておいたほうが良いと思います。より詳細に重ね着を設定したい場合は items に更に衣服を追加 することもできます。 最終的にこのようなテンプレートにしました。Nで新しい装備セットに適当に名前を付けます。

```
metal mail shirts
metal breastplates
cloaks
metal helms
hoods
metal greaves
metal gauntlets
metal high boots
shields/bucklers
indiv choice melee
```

これでひとまずUniformsの設定を終え、次は実際に小隊を編成します。

#### 16.3. Squad 編成

p で Positions (小隊結成、ポジション編集) モードにして、c (Creast squad) を押します。装備セットを選ぶ 画面になりますので先程作ったセットを選びます。

Squad は最大10 人の隊員で構成されます。新しいSquad を結成したら、カーソルを移動して2人目以降の隊 員を割り当てていきます。先に小隊を結成してあれば、隊員の割当てはDwarf Therapist からドワーフを右 クリックして「Asign to squad」で行うこともでき、オススメです。やりやすい方法で選んで下さい。ここ では指揮官以下4名の隊員で小隊を編成しました。

Soldier Adastekkud M No relevant skills Enter: Remove from squa	filler No scheduled order Id
SQUADS/LEADERS SQ	UAD POSITIONS GANDIDATES
The Renowned Planks 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Msn Lmbr èrthäkl mlt Butchr Lbshèrth Btchr Soldir îtnlsd W× Wrkr AUAILABLEMine SCraft Atírnkth Mnr Farm Brew Dodókturl Frmr Parm Cook Rîsenastl Frmr Doc Trd Llmnl expdtn ldr SCraft Ushatdst Stncrftr Msn Srgn S Shnbr Stnwrkr Pisher Dègletmos Clerk Fisher Dègletmos Clerk WCrft Frnc Llkrft Frnc O
p: Positions a: Alerts ESC: Done 23	e: Equip n: Uniforms u: Supplies f: Ammunition s: Schedule 4689: Move selector

16.4. 隊員ごとの装備割当て確認と変更

e(Equip)モードで隊員ごとの現在の装備割当て状況を確認できます。さきほどユニフォームを決定して小隊 を組んだばかりなのでこの段階では特にいじることはありません。紹介に留めます。 装備が行き渡っている ものには右にチェックが付きます。結成直後はチェックがないと思いますが、装備可能なものがあれば隊員 は自動で拾いに行きますので、軍隊の編集が終わったらしばらく装備回収の時間を取ってもう1度確認して みてください。

<u>また、Uniformsの構成を変更して新しく適用したい時は、EquipメニューからU(Asign Uniforms)で改めて</u> (Enter で隊員個別に、またはShift+Enter で小隊ごと)装備セットを適用します。

V: A: M:	Vie Arm Mat	ω/ or er	C u i a	s L 1	t o   :	mj Le	g	<b>a</b> ) (A	U : H : C :		Als He Co	si lm lo	g I r	G	ս ո :	i: G	f o 1 o	rm ve	5		P: B: r:	H H C	) r 0 0	i∕ ot er	As	ss cl	i s t l	уп : hп	me Sh g	n	ts el	d m	E ₩	nt : Pa	:e W	r: ea ti	p a	Dе оп 1	1 ma	i at	t e c ]	e m ne	s
SQU	ADS	/ L	EA	DI	ER	S				S	QU	A D		PO	SΙ	T	ΙO	N S									PO	) S	ΙT	Ι	NC	U	ΝI	FC	) R	M							
T he T he	R e G r	n o a n	wn it	e	d L	P] ea	. a. I	nks es		1234567891	Ø	M H S S V V V V A A A A A A A A A A A A A A	S U O O A A A A A V		LhiieBBBBBBA	P FIIIIIB		è bs tn A d	r h l a	th ir sd st	äk th kk	1 ₩× d	B	mtcrl WI	t h k l	r r	Enceheesi	ttotottid	al aak ad al aal aal	d	he gr hi ch	il ea: lm ea: gh uc: oi:	st velble	hi pl s et	in la : t m	t e l	e	e					555 555 <b>5</b>

## 16.5. 矢玉と支給品

#### この項はとりあえず読み飛ばしでも構いません。

作戦行動中、隊員は基本的に隊を離れて自由に行動することができませんので、食糧と飲料は携帯させることになります。u(Supplies)で支給品の編集画面に行きます。



現在のバージョンでは所持品の携帯にバグがあるらしく、作戦命令を出した時にタイミング悪く食事中だと foodを自室内などに放り出してしまい、回収も清掃も出来ずに腐らせてmiasmaが出てしまうといった現象 がたまに起きるそうなので、foodの携帯は切っておいたほうがいいかもしれません。(/\*で変更) drink に関しては変更の必要はありません。

Ranged (遠距離攻撃) 隊の場合の矢玉についても説明しておきます。f(Ammunition)で矢玉モードにします。

c: Add item d: Remove item	—∰∕*: Change amount M: Material	C: Use in combat T: No training
SQUADS/GROUP	A MMUNITION	ASSIGNED
Hunters The Renowned Planks w The Granite Leaves J	metal bolts (100) G wood bolts (100) GT bone bolts (100) GT	
p: Positions a: Alert	ts e: Equip n: Uniforms u:	Supplies f: Ammunition s: Schedule
ESC: Done 2	234689: Move selector	

Ammunition モードでは、携帯させるboltsの数と、訓練時、実戦時に使う矢玉の素材指定を行うことができます。訓練では大量のboltsを消費しますので、metal素材のbolt は実戦時のみにしておき、訓練時は木や骨のbolt を使うように設定することをオススメします。素材の選択などはUniform設定とほとんど同じ手順です。C,T で戦闘用、トレーニング用指定をそれぞれ切り替えます。画面写真を参考に設定してください。

矢玉の設定にはテンプレートがありませんので、遠距離攻撃ドワーフがいる小隊毎に行う必要があります。 SQUADS/GROUPの一番上のHuntersは、Hunter Laborが狩猟時に使用する矢の設定です。必要ならこちらも 変更しておくと良いでしょう。

## 16.6. Squad への個別指示

Squad の行動は、基本的に後述のAlert と Schedule を使って指示しますが、メインメニューから s で squad メニューを呼び出すことで、特定のユニットを攻撃、一時的にどこかに駐留するといった簡単な命令ならば 指示することができます。

ためしにunit リストで弱そうな野生動物が居たら k(Attack)で攻撃させてみるのもいいでしょう。もっと も、野生動物はかなりのスピードで逃げるので、近接 攻撃ドワーフで狙うのはかなり長い追いかけっこにな るかもしれません。(中型以上の動物には当然反撃を受 けることもあります。試すならば気をつけて)

Squad メニューでは **abcde~**で Squad を選択し、下に表示されている各種コマンドで命令を出します。

k(Attack)を選ぶとターゲットの選択モードになり、 マップ上でそのままカーソルで選択、リストを表示し て選択、範囲選択でターゲット指定等を選ぶことがで きます。

a b	The The	Reno Gran	wned Planks ite Leaves	4 0
Ne a A∎ ŀ	ar s etc etc */:	q: T : Se : Se Scro	he Renowned lect exclus lect multip ll list m. Mou	Planks ively le
forst psE	Can Cen Vie Sch Sel C: D	cel ter wsc edt Res one	orders on selected hedule Active/Tra: individuals ume : One-S	squad ining Step

また、このあとの項目で説明する Alert の切り替えは、Alert 画面だけでなく Squad 画面からもできます。 (t キー)



a b	R T	e h	e	0	ա G	n r	e a	d n	i	P t	1 e	a	n L	k e	0 10	V	K e	1 0	1		C	p	y	b	r	0
Ne	a	r		S	q	••		Т	h	е		R	e	п	0	ω	п	e	d		P	1	a	п	k	S
a A	e e	t t	C C				S S	e e	1	e e	C C	tt		e M	x u	с 1	1 t	u i	s p	i	V e	e	1	У		
* - k :	*	A	÷t	t	Sa	C	rkı	0	1	1	-	1	i	S I	t m	••		M	0	v	e	_				
0 : 2 : 5 :		С С U	a e i	n e	c t ω	e	I r s	с	к о h	л е	т d	s u	e 1	c l e	d e	р С	У t	р е	a d	r	d S	s q	u	a	d	
t: p:		S S	c e	h 1	e e	d c	t	-	i	A	c d	ti	i v	vi	e d	/ u	T a	r 1	a S	i	n	i	Π	a		
S p E S	a C	:	e	: D	0	R n	e	S	u	Π	e			:		0	Π	e		S	t	e	р			

### 16.7.Military Alert (Schedule)の設定

ここがかなりわかりにくい所なので頑張ってください。隊を編成したのに思ったように動かない、訓練を始めてくれないなどの時、多くはこの Alert と Schedule の設定が噛み合ってないことに原因があります。

Alert というのはドワーフ(特に軍隊ドワーフ)の行動スケジュールを分類する単位で、Alert ごとに隊の行動 Schedule を設定しておいて適宜切り替えることで「この Alert 時はこの Schedule で行動してね」という感じで各小隊の行動をコントロールできる設定項目です。

米軍の「デフコン」のようなものをイメージして頂ければ概念が伝わるでしょうか。 設定は面倒ですが、しっかり設定しておけば「侵略者が来た!要塞入口で迎撃して(迎撃用Alert)」「侵入 者の撃退が終わったので民間人と同様に戦場の後始末して(Inactive Alert)」「後始末が終わったので通常 の訓練スケジュールに戻って(Training Alert)」「こっちの隊は敵の残党が居ないかどうか、マップの外周 をパトロールしてきて(パトロール用Alert)」といったように行動指示を一瞬で切り替えることができます。

なお、Burrow(行動範囲、後述)の設定と組み合わせることで軍隊に所属していない民間ドワーフにもAlertの変更による行動範囲制限 を出すことができ、外敵が現れた時は外での仕事を中断して要塞に引きこもる、といった操作が可能になります。非常事態宣言や避難 命令といったところでしょうか。これをCIV(Civilian) Alert と言います。Alert 画面ではMilitary Alert とCiv Alert を一括で操作 することになるため、それが混乱の元にもなっていますが…CIV Alert による民間人の行動範囲制限についても後述します。

Scheduleは文字通りスケジュールで、軍隊ドワーフの行動を、月単位で小隊ごとに指定します。 <u>各 Alert がそれぞれ個別の軍事 Schedule を持ちます。</u>前述のように「隊が思ったように動かない」「訓練 を始めてくれない」という時は、現在その Squad がどの Alert で動いているか、及び、その Alert に適切な Schedule が打たれているかを確認しましょう。

まずは、Alertの設定を説明します。military menuからa(alert)で設定画面を出します。

Inactive: 1 sq c: Add alert	uad no burrow restr d: Delete alert Ent	cictions Civilian er: Set civilian alert	alert: Inactive N: Name alert
ALERTS	SQUADS		
Inactive Active∕Irainin	[CIV] The Renowned g	Planks A	
p: Positions	a: Alerts e: Equip	n: Uniforms u: Supplies	f: Ammunition
ESC: Done	234689: Move	selector	s. schedule

左に設定されている Alert の一覧、中央が Squad です。

Inactive 下で Squad 名の横になが付いてます。これが現在この Squad (The Renowned Planks)が Inactive と いう Alert の Schedule 設定下で行動している事を表しています。

右のBURROWS はCIV Alert の設定時に民間ドワーフの行動可能なBurrow を指定する欄なので、ここでは気にしないでください。

デフォルトでは Inact ive, Act ive/Training の2種の Alert が設定されています。Inact ive には非徴兵、 Act ive/Training には訓練のスケジュールが最初から打たれています。Inact ive はいじりません。 訓練スケジュールはこのあと編集を行うことにして、まずは外敵を要塞内で迎え撃つ時用の Alert を追加し ておきましょう。c(Add alert)を押すと新しい Alert が追加されますので、N(Name Alert)で「Defence」と でも名付けてください。 ついでに民間人の避難用の Alert も作っておきます。もう一つ Alert を追加して、こちらには「CIV

Insidelとでも名付けておきます。

Inactive: 1 squad no burrow restrictions c: Add alert d: Delete alert Enter: Set civilian alert N: Name alert ALERTS Inactive [CIV] The Renowned Planks A Melee Defend Active/Training Defence Civ Inside

それではSchedule 設定を行います。<mark>s (Schedule)</mark> でスケジュール画面に移ります。

FPS: 130 (2)	Squad Schedules: Active/Training
Months Z Squads:	Renowned Planks The Granite Leaves
Granite	No scheduled order Train Cabadula 结由のMank(新西)
Slate	Train Train Schedule編集中のAlert(重要)
Felsite	Train Train
Hematite	No scheduled order   Train
Malachite	Train Train
Galena	Train Train
Limestone	No scheduled order Train
Sandstone	Train Train
_Timber 現在の月	Train Train
Moonstone	No scheduled order [Irain
Opal (Current)	Train Train
Obsidian	Irain Irain
n: Name grid cell	s: Sleep in room at will 🛛 u: Inactive 📰 Uniformed
	小隊名、月ごとの
	行動指定
o: Ciue onden e: Ed	it onder v. Carcel onder c. Conu ondere r. Paste onders
234689: Move selector	Tab: Order list
FSC: Done Shift T	ah: Swan squads/months

これが Schedule 編集画面です。左に月名(Current が今月)、その右側に小隊毎の行動が表示されています。 一番上に、どのAlertのスケジュールを今編集してるのかが表示されています。 超重要

英語嫌いの筆者は最初にMilitary 画面に触れた時、ちょっとゲームに慣れて来てるのをいいことに画面下の操作キーもろくに読まずにプレイしていたので、ここに気づくまでAlertとScheduleの関係概念がぜんぜんわからず散々苦労しました。なんでこんなサラッとわかりにくい所に表示されてるんだって話ですよ。この画面のタイトルかなって思いますよ。一番上って盲点じゃないですか?

編集する Schedule Alert の切り替えは/と\*、Squad が4隊以上ある場合は+/-で表示しきれない Squad をス クロールして表示します。

軍事行動は月ごとに指定します。Active/Training Alert ではデフォルトで毎月フルメンバーで訓練を行う ようになっています。とりあえず、休みなく訓練していると兵は疲弊しますので、3ヶ月に一回程度休ませ るように、x(Cancel order)でTrain命令を取り消します。(上の写真を参照)

e(Edit order)でオーダーの種別変更や従事する人数を編集できますので、Trainの月でeを押します。 現在小隊は4人で構成されていますので、疲れたドワーフが休めるように最小訓練人数に1人分余裕を持た せるため、+\*-/キーを使って3 soldiers minimumに設定します。(下の写真、左下の表示) 決定はここではShift + Enterを使用します。

0 :	Train	
		Position 1 ( Mason Lumb
		Position 2 (Melbil Axel
		Position 3 (Erush Hallc
		Position 4 (Ral Passedp
		Position 5
		Position 6
		Position 7
		Position 8
		Position 9
		Position 10
En t	an. Calect	
		22/699 Moue selector
Shi	ft Fnter: Done	FSC: Cancel
111		

この画面でオーダー内容の変更も行います。

軍事オーダーはoキーで変更でき、Train(訓練)、Defend Burrow(Burrowの防衛)、Station(特定のPoint に駐留する)、 Patrol route(ルートを巡回する)の4種があります。 Defend BurrowはBurrowの編集(メインメニューからw)、StationとPartol routeはポイントやルートを(メインメ

ニューからN)決定しておく必要があります。

他の月の訓練人数も最小3人にしておきたいので、c(Copy orders)とp(Paste orders)を活用してください。 オーダーのコピペは他の隊を追加した時にも便利です。

さて、これで訓練スケジュールの設定が終わりました。Alert 画面から Active/Training Alert を Squad に 適用することで、小隊がそのスケジュールで行動し始めます。

次に実際に訓練を行う場所(Barrack Room)を設定します。

## 16.8. 訓練場所の設置

### Room 設置の操作について復習するなら 11.Room を参照

Military Training は、Barrack 指定された Room で行われます。Barrack の指定には、Cabinet、Weapon Rack、Armor Stand、Bed のどれかが必要です。設置した設備によって装備や服を保管するのに使ったりす るようです。(未検証ですが、Room 範囲内に複数の設備があれば自動的に Barrack の設備とみなされ、全て の家具に Room 設定を行う必要はないようです)トレードデポを設置しようとして掘ったけど結局やめたス ペースがちょうどよかったので、そこに各種の家具を設置して Barrack Room にしました。



Room 指定の後、小隊がトレーニング出来る場所とし て割り当てる必要があります。<mark>画面右を見ながら、</mark> 割り当てる小隊を選んでtでトレーニングをアク ティブにしてください。(写真)

これで少し見守ってみましょう。 全ての設定がうまくいっていれば、小隊員が装備を 拾った後 Barrack に集まり、Combat Drill、 Training Session といったジョブに付くはずです。

Squad 隊員はスケジュールが非番の時にも Idlers の時に自主トレを行うことがありますが、徴兵時と非番時にはドワーフのアイコンが変化するため、スケ





ジュールが正常に働いているかの目安にしてください。また、徴兵状態が切り替わる際にはアナウンスログ にRal Adastekkud(ドワーフの名前) has become Recruit. (Ral は新兵になった) Melbil Libasherith has become a Butcher. (Melbil は屠殺屋になった) (非番時) といったメッセージで 職業が変わったことが表示されます。



## 16.9.Marksdwarf 弓兵の訓練

プレイログではRanged Weapon を装備させる Squad をまだ編成していませんが、弓兵の射撃訓練についてもここで紹介しておきます。

ドワーフの射撃スキルを磨くには射撃訓練が必要なので、通常の家具ではなく Archery Target (b→A で設置) を設置した Barrack で訓練を行わせます。

Archery Target ではBarrack 指定とTraining Squad の割当ての他に、射撃方向を wasd で指定してやる必要 があります。

写真のように、左から右へ射撃させる場合はdです。他のRoom設定と異なり、Archery Targetのbarrack 指定と射撃方向の設定は全てのArchery Targetで設定する必要があります。





訓練には矢玉も必要になりますので、使用する矢玉の素材制限(16.5.矢玉と支給品)を行った上で、必要に応じて Wooden bolts や Bone bolts を生産してあげましょう。

※射撃訓練にはまだバグがあるようで、充分なArchery Target の数を用意しても指定した人数がちゃんと 訓練しなかったり、訓練月でも訓練の時間が異常に短かったりという事があります。射撃訓練自体は行われ るのですが…

### 16.10. Burrow

さて、先のAlert 設定で、外敵の侵入時用の防衛時Alert も追加しました。ここで、防衛時Alert 時に隊を 向かわせる場所と、民間人ドワーフの避難範囲を設定します。これにはBurrow 機能を使用します。Burrow は 直訳で「巣穴」

メインメニューで w を押すと Burrow の設定モードになります。 まだ何も設定されていませんので、まず a で新しい Burrow を追加します。追加した Burrow を選択して Enter で追加した Burrow の範囲を設定するモードになります。

画面写真のように要塞の入口の廊下を選択します。



r で指定モードを設置(Currently painting)と解除(Currently Eracing)に切り替えることができます。 ここを近接攻撃ドワーフの守備位置にします。n(Name burrow)で適当に名前を付けましょう。 (画面写真ではMelee Defend)

次に、民間人の避難のためのBurrowを設定します。

一度ESCを押してBurrowの一覧に戻ったら、再びaで別のBurrowを追加し、そちらを編集します。

敵の襲撃時に民間人が要塞に逃げ込み、Alertを元に戻すまでは要塞内のみで生活するようにしたいので、 地下2階以下の生活区を全て選択したBurrowを設定します。Burrowの範囲選択は、8.1.採掘で階段ホール を掘り抜いた時のように立体的に行うことができ、壁の制限も受けませんので、2階以下の生活空間を大き めの直方体で包み込むように選択すると楽です。(意味わかりますか?)

範囲選択が完了したらこちらにも名前を付けましょう。(写真 Inside Fort)これで Burrow 設定は終わりです。


## 16.11. 襲撃時用の防衛 Alert

それでは、Defence Alert 時に先程のBurrow に集まるように Squad Schedule を設定します。 画面写真を参考に設定してください。くれぐれも設定する Alert を間違えないように… こちらは非常時用の Alert ですので、人数は10人(フル出撃)からいじる必要はありません。

FPS: 80 (2	4 Squad Schedul	les: Defence	
■Months ∠ Squads:	Renowned Planks The	Gra <del>nite Leav</del> es	<b>▼</b> -7
Granite	Defend Burrows No s	cheduled order	
Slate	Defend Burrows No s	cheduled order	
Felsite	Defend Burrows Nos	cheduled order	
Hematite	Defend Burrows No s	cheduled order	
Malachite	Defend Burrows Nos	cheduled order	
Galena	Defend Burrows Nos	cheduled order	
Limestone	Defend Burrows Nos	cheduled order	
Sandstone	Defend Burrows No s	cheduled order	
Timber	Defend Burrows No s	scheduled order	
Moonstone	Defend Burrows Nos	scheduled order	
_Opal (Current)	Defend Burrows Nos	cheduled order	
Obsidian	Defend Burrows No s	cheduled order	
n: Name grid cell	<del>s: Sleep in ro</del> om at wil	ll u: Inactive	Uniformed
Defend Melee Defend	10 minimum		
o: Give order e: Ed	it order_ ×: Cancel orde	er c: Copyorders p	: Paste orders
234689: Move selecto	r Tab: Order list	/*	: View alerts
ESC: Done Shift T	ab: Swap squads∕months		

#### スケジュール画面



edit order 画面

設定が完了したら、試しにAlertを切り替えて、隊員が先ほどのBurrowに集まってくるかどうか確認してみましょう。

Defence: 1 squad no c: Add alert d: Delo Shift*Enter: Set squa	burrow restrictions ete alert Enter: Set squad ad to alert retaining orde	Civilian alert: Inactive to alert N: Name alert rs (no orders)
ALERTS	SQUADS	BURROWS
Inactive [CIV] <del>Active∕T</del> raining Defence <del>Civ Insi</del> de	The Renowned Planks The Granite Leaves	A Melee Defend Archer Defend Inside Fort
p: Positions a: Aler	rts e: Equip n: Uniforms	u: Supplies f: Ammunition s: Schedule
ESC: Done	234689: Move selector	

## 16.12. CIV Alert - 民間人の避難

民間人を避難させる時の操作も Alert 画面から行います。

左の ALERTS 欄に[CIV] と付いているのが現在の民間 Alert で、右の BURROWS 欄が行動可能な Burrow (複数選択可) となっています。BURROWS が未選択なら制限無しです。

Civ Inside Alert の BURROWS に避難 Burrow を設定しておき、有事は[CIV]をCiv Inside に移します。これ で、有事 Alert を解除するまで民間人は避難用 Burrow 内に引きこもってくれます。

FPS: 80 (28)	The Military	of Avuzsulus	
Civ Inside: no squads	1 burrow	Civilian alert:	Civ Inside
c: Add alert d: Dele	te alert Enter: Set	civilian alert N:	Name alert
ALERTS	SQUADS IIIIIIIIIIII	BURROWS	
Inactive	The Renowned Planks	Melee Defend	
Active/Training	The Granite Leaves	Archer Defend	
Defence		Inside Fort	Ĥ
Civ Inside [CIV]			

以上で、Alert とScheduleの説明は終わりです。重ねて書きますが、

・Alert 画面の右のBURROWS は Civilian Alert のみに関係する項目で、Squad の行動には関係しない

・Squad の行動はAlert ごとに決められた Schedule に従う

という点を忘れないでください。Alert 画面のインターフェースのわかりにくさで、これらを混同しがちですが、慣れてしまえばなんてことなく軍隊の行動を制御できるようになりますので、頑張りましょう。

#### 16.13. 鍛冶 - 軍隊の装備品を作る

1年目、2年目の交易で手に入る装備品では恐らく隊員の装備品を全て賄うことはできないでしょうから、 このあたりで装備品(特に防具)を作っていく必要が出て来るでしょう。

軍隊用の装備は革製のLeather Armor と、金属製のMetal Armor に大別されます。Marksdwarf(弓兵)部隊は Leather Armor でも構いませんが、近接攻撃ドワーフはやはりMetal 製の防具を装備させておきたいところ です。

腕装備(Leather Glove, Metal Gauntlet)、靴(High Boot)は両手両足にそれぞれ着ける必要があるので一人 2 つ必要となります。

Leather 製装備はLeather Works で作ることができますが、金属装備の鍛冶にはは少し面倒な手順を踏む必要があります。

各種の鉱石を Smelter (金属炉、b→e→s で建造) で Bar (延べ棒) にし、Metalsmith's Forge で Bar から各種の装備品を生産します。

Smelter で鉱石を溶かす時と、鍛冶を行う時、両方で Coal (燃料)が必要になります。Coal は地中から採掘で 手に入る Bituminous Coal (石炭)や、Wood Furnace で log を燃やして作る Charcoal (木炭)があります。

装備の量産態勢に入ったら、Wood Burner とFurnace Operator, Weapon とArmor の各Smithを専業で就かせる必要があるでしょう。

オススメの装備構成は以下です。

装備部位	Leather	Metal
Upper Body	(Leather) Armor Cloak	Mail Shirt Breastplates Cloak
Head	Helm Hood	Helm Hood
Hands	Gloves	Gauntlets
Lower Body	Leggings	Greaves
Feet	High Boots	High Boots
Shield	Shield	Shield

## 16.14. おまけ - 駐留ポイントや巡回ルートの設定

ここではStation order やPatrol order を設定するためのポイント設定について説明します。

基本的に、訓練とDefend Burrowをキチッとしてればそうそう困ることはないので、こちらはあまり積極的に使うことはないかもしれません。(しかし軍隊による要塞外パトロールが絵になるのは確かです)

```
ポイントとルートの設定はメインメニューからNで行います。
```



p (Place) でパトロールの中継ポイントや、Station ポイントを指定して行きます。 試しにマップの端4 箇所をポイント指定しましょう。

次に r (Routes) でルート設定を行います。

a:	Add	waypt	e :	Edit	routes
c:	Cent	er	*-*.	/: Se	lect
р:	Back	to p	oint	s∕not	es

a(Add waypt)でカーソルに一番近いポイントがウェイポイントに追加されていきます。 さきほど指定した4箇所のポイントをぐるりと指定すると、ポイントを繋ぐ線も表示されます。



これでルート設定は完了です。

Military Alert とSchedule で、パトロール用のAlert を作成し、スケジュールでPatrol Route に作った ルートを指定し、実際に軍隊を巡回させてみましょう。

## 17. Health Care システム

#### 17.1. Health Report 画面

軍隊を運用し始め、敵を迎撃したり、野外作業を邪魔してくる野生動物を潰したりしていると、時に怪我人が発生します。怪我したドワーフはHospital Zone (無ければ自室)のBed に移動または搬送され、治療を受けるまで動かなくなります。ドワーフの顔アイコンに「+」マークが点滅で表示されたまま動かないドワーフ(怪我人)が現れたら、Health Care が活躍する時です。

Hospital Zone の設置について再確認したい場合は 12.2.Hospital zone を参照

z(要塞ステータス)画面から、Health画面を出してHealthレポートを確認してみましょう。



画面左にドワーフ(と家畜)の名前が並び、中央に各種治療のリクエストが表示されています。怪我や身体欠損など、健康状態に問題がある場合は右にさまざまな文字で表示されます。

治療を始めるにはまず最初にDiagnosisスキルによる診察が必要で、その後、診察結果によって接骨や縫合 といった各種の治療が行われます。Diagnosisは治療の合間にも継続的に要求されます。

画面写真では、再診およびCleaning(清拭)と、Suture(縫合)、Dressing(包帯)が要求され、歩行のための Crutch(松葉杖)が必要であることがわかります。

また、Unit リスト等から各ドワーフのステータス画面を経由して、ドワーフ一人ひとりの身体状況、治療の履歴(いわゆるカルテ)を確認することができます。

#### 17.2. 高品質な治療のために

Hospital Zone の設置と医療品の充分な確保、医療Labor の割当てを正しく行い、医者ドワーフがちゃんと 仕事できる環境を提供している限り、実際にドワーフが怪我をした時にプレイヤーがそれ以上何か能動的に してやれることは特にありません。また、医学は万能ではなく、傷は塞ぐことができても欠損した部位は元 には戻りませんし、出血が多すぎたり感染症が悪化したりすれば、当然ですがドワーフは死にます。

要塞運営に余裕が出てきたら、高スキルの医者を用意したり、治療用に清潔な水を確保する、石鹸を作るといったことで、怪我人の死亡率は下げていくことができます。

#### 17.3. 医者ドワーフの専業化、及び専業の看護師ドワーフのススメ

治療の前には必ずDiagnosisが必要になりますが、Diagnosisに従事するドワーフが忙しくてなかなか診察 を行わなければいつまでも治療が開始されません。また、Feed Patient、及びRecovering Woundsといった、 怪我人の搬送や世話に関するLaborは、で全ドワーフがデフォルトでONに設定されていますが、作業優先 度が低いため他の作業(特にHaulingには注意)を割り当てているとなかなか怪我人を世話してくれず、怪我 人を渇きで死なせてしまったり、搬送が間に合わなかったということがたまにあります。 そこで、要塞に充分な人員がいるのであれば、医者と看護師は専業化することが推奨されます。 もちろん怪我人がいない間彼らはIdlersとなるのですが、医者看護師が暇なのは平和の証でもあります。

### 17.4. 清潔な水の確保

怪我をしたドワーフは酒を飲めませんので、喉の渇きを癒やしたり、傷を洗浄するために水が頻繁に要求されます。水は、存在する場所によって清潔な水(Water)、濁った水(Stagnant Water)、泥水(Muddy Water)などになり(kで水タイルにカーソルをあわせることで状態が確認できる)、清潔ではない水を使って治療をした場合は感染症のリスクが高まります。川に繋がっていない地上の池の水などは大抵 Stagnant です。

川を流れる水は清潔ですが要塞の外に水を汲みにいくのは危険もありますし、立地にもよりますが冬だと川 は凍っているかもしれませんよね。

そこで、地下に川の水を引くための用水路と広場を掘り、川の水を引き込んで、その上に井戸を設置するのが手軽で良い方法です。(地下では冬でも水が凍結しません)必要に応じて水をせき止めることができるように、用水路には水門や跳ね橋を設置し、いざという時は水を流せるようにマップの端に繋げてマップ端に Fortification(水を通す)を彫って排水路にする、等の手法も併用しましょう。

あるいは、Screw Pump で汲み上げることで、濁った水なども清潔にすることができます。(ただし、組み上 げた先の地面が泥や土だったり、血で汚れていたりすれば…以下略)

病院では水の運搬のため頻繁にBucket を使いますので、Bucket の数には余裕を持たせておきましょう。

#### 17.5. Soap (石鹸)作り

治療のために Soap を確保しておけば感染症にかかる率はかなり下がります。消費量はそう多くありませんので、人員に余裕が出てきたら10個程度でもぜひ作って Hospital Zone に備蓄しておきましょう。

必要なWorkshop は、Wood Furnace、Ashery、Soapmaker's workshop です。

Wood Furnace で log を燃やして ash (灰) にし、Ashely で ash から lye (灰汁) を作り、Soapmaker's workshop で lye と oil (又は tallow、oil は植物油、tallow は獣脂) から Soap が作れます。

油は屠殺した動物の fat をKitchen でRender Fat (屠殺すると自動でタスクされます) して tallow にするの がお手軽でオススメです。oil,tallow は料理にも使われてしまいますので、Kitchen 画面から Cook を禁止 することでいくつか石鹸作り用に確保しておくと良いでしょう。

lye は液体のため、バケツに入った状態または樽で保管されますが、樽に保管された lye をドワーフが認識 せず、lye はあるのに石鹸を作ってくれないというバグがあります。

lye はStockpile でFood にカテゴライズされていますが、樽を禁止した lye 用のStockpile を別に作って置いたほうが良いです。ash, soap などはBlock/Bars にカテゴリされています。

筆者は石鹸作りがお気に入りジョブなので、Soapmaker's workshopを建てる時に Iye とash と soap と potash と pearlash のみを有効にした「農業・石鹸関係用」の stockpile を設置し、Soaper が作業に専念し やすいようにしています。

### 18. Nobleの要求

要塞が発展して、Mayor(市長)やBarony(男爵)といった新しい貴族が誕生してくると、要求してくる環境が 上がってきます。設備は家具を設置すれば良いので簡単ですが、部屋の価値を上げる方法は少しわかりにく いので説明しておきます。

#### 18.1.部屋の価値

部屋の価値を上げる最もわかりやすい方法は、広い空間を割り当てることです。Decent, Great, Royal といった高い質の部屋を要求された場合は、まずは充分な広さの部屋を用意しましょう。 さらに、Stone DetailerのLaborドワーフを用意し、部屋の壁と床を磨き(d→s)ます。広い部屋を全て磨き終えるにはかなり時間がかかりますので、手空きのドワーフを複数働かせると良いと思います。 それでも価値が要求に満たなければ、さらに磨いた床に彫刻を刻み(d→e)ます。10x10ほどの広さの部屋を 全て彫刻すれば、大抵の貴族は満足するでしょう。

あるいは、Strange Mood で価値の高い家具が作られたらそれを部屋に設置するのも手です。アーティファクトひとつでかなりのRoom Wealthを稼ぐことが出来ます。



#### 部屋を磨いている所

#### 18.2. Mandate(アイテムに関する要求)

Mayor 以降の高級貴族は、Mandate というアイテムに関する命令を出してくることがあります。

Production (生産命令) と Exports Ban (輸出制限) の二種があります。

どちらの命令も、守られなかった場合は生産業のドワーフや Trader が犯罪者と見なされ、Justice (懲罰)の 対象になります。(Justice システムについてはこのドキュメントでは解説しません。Justice 気にするレベ ルならもう初心者ではないでしょうから)

Noble スクリーンで要求を確認して対象のアイテムを作ったりして対応しましょう。また、ドワーフにはそれぞれお気に入りのアイテムがあり、Production にしても Exports Ban にしても、同じ種別のアイテムが何度も指定されることが多いです。

Owned Objec	cts: 19		
Holdings:	Opulent Throne Room Great Bedroom Decent Dining Room Mausoleum 10 Chests 5 Cabinets 5 Weapon Racks 5 Armor Stands	Needs: Royal Throne Room Needs: Royal Bedroom Needs: Royal Dining Room Needs: Royal Mausoleum Needs: 10 Chests Needs: 5 Cabinets Needs: 5 Weapon Racks Needs: 5 Armor Stands	n
Mandates:	Export of bolts Prohibite Export of buckets Prohibi	d ted	

ここでは初心者が悩みがちないくつかの典型的な事例について対処法を説明します。基本的な建築や生産の 操作についてはわかっているという前提で説明しますので、ご了承ください。

### 19.1. 家具やワークショップのBuilding 指示を出したのにいつまでたっても取り掛からない

Furniture Hauling, Architecture, 建てるワークショップの関連Labor(建設予定地にqでneed 〇〇と表示されます)がオンになっているかを確認します。

また、建設予定の場所に岩などがある場合、建築に向かったドワーフの、そのアイテムのHauling Laborが アクティブであれば勝手にどけて建築してくれますが、そうでなければ「アイテムが場所を占有しているの で建築をキャンセルした」といった内容のメッセージが表示され、建築タスクが勝手に suspend (保留) され ます。この場合は手動で suspend を解除してやる必要があります。

メインメニューからjで現在の全ジョブを確認することができ、suspendは赤字で表示されるので、定期的に勝手に保留されている建築タスクがないか確認すると良いでしょう。

#### 19.2. ドワーフが「!」のマークで点滅してる。ワークショップを乗っ取られた - Strange Mood

○○ is taken by a fey mood! や ○○ withdraws from sciety... といったメッセージと共にドワーフが コントロール不能になる(Dwarf Therapist でもLabor 操作などができない)ことがあります。

これは「Strange Mood」という現象で、神がかりになったドワーフが生産ワークショップを乗っ取り、素材 を拾い集めて何かを作り出します。作られたアイテムはアーティファクトになり、Strange Mood を経験し たドワーフはその生産スキルが大幅に上昇します。(Skill が上がらないMood もあります) 生産に必要なワークショップと素材がある場合は勝手にアイテムを集めて生産を始めてくれる(〇〇 has begin a mysterious construction!)ので放置で問題ありませんが、ワークショップがなかったり、ワーク ショップを乗っ取った後も素材を用意できなかった場合、ドワーフは発狂(tantrum)してしまいます。

Strange Mood が発生したら、発生したドワーフをしばらく注視して、ワークショップにつくかどうか、 ワークショップについたあと素材を集め始めるかどうか(必要な素材が「全て」用意されるまでは素材を集 め始めることはありません)を観察しましょう。Strange Mood の生産アイテムは、生産関連スキルを持って いるドワーフであればそれが優先され、生産スキルのないドワーフならばCraftdwarf's Workshop になるこ とがほとんどです。ワークショップにつかない場合はドワーフのスキルと、まだ建てていないワークショッ プを確認して建設しましょう。

ワークショップに付いた後で素材を集め始めずに座っている場合は、必要な素材がないということで、この場合は少し厄介です。**q**でワークショップの情報を確認すると、必要な素材に関するヒントをブツブツ呟いていますので、要塞内のストックと照らし合わせて足りない素材を用意します。(特に Cloth は動物の Wool 製、植物製の Thread Cloth、Spider Silk Clothの三種がそれぞれ別素材とみなされるので厄介です)

どうしても素材が用意出来ない場合は、見捨てるしかありません。発狂する前にワークショップを壁で囲ん で封鎖し、渇きで死ぬのを待つのが常套手段とされています。発狂・凶暴化して大量のドワーフを殺して回 られるよりはマシです。

素材を用意することができ、晴れてアーティファクトが完成したら、Lでアーティファクト一覧を表示して、 完成品の価値を確認してみましょう。ものすごい価値の貴重な家具や、超級装備品が生まれているかもしれ ません。

## 19.3. Stockpile の拡張が追いつかない! - 量子保管庫

通常、Binを使う場合を除いて1タイルに保管できるアイテムは1つです。そのためWoodやStoneといった Binで保管できない素材のStockpileなどはすぐ一杯になってしまいます。そんな時のために、Track Stop とMinecartを使って1マス上(実際に要求するスペースは3x3)にたくさんのアイテムを保管する、通称「量 子保管庫」というテクニックがあります。これを使うとかなり小さいスペースで無尽蔵に物資を溜め込むこ とができます。動作がいかにも裏技的というかちょっとズルいような気がして筆者はあまり使ってないので すが…手順は以下のようになります。RouteとStopポイントの設定は覚えるまでちょっと複雑なので、実際 に設置しながら試して下さい。

1.まず物資を積み上げることにする場所に1マスのStockpile(Stockpile A とします)を置き、その方向(画 面写真ではNorth)にアイテムを置く設定(Dump on arrival)のTrack Stopを隣に作ります。そして、先の1 マスのStockpileとTrack Stopの周りに、コの字形のStockpile(Stockpile B とします)を設定します。 積みたいアイテム種別を両方のStockpileに設定します。





- 2.h で Hauling メニューに入り、r で新しい Route を設定。
- 3. Track Stop 上にカーソルを合わせてsでStop ポイントを設定します。



- 4. Enter で Stop ポイントの設定編集に入り、デフォルトで設定されている「Guide~~」という3つの項目 x で削除します。
- 5.Stockpile B上にカーソルを合わせて s,次に Stockpile A上で s。
- 6.Stockpile Aの「Take to~」をtで「Give to~」に変更。



7.Enter で輸送するアイテム種別の設定画面に入り、輸送するアイテムをアクティブにする(全部オンでOK) 8.ESC で Route の編集まで戻り、v で Minecart を割り当てる。

ドワーフが Minecart を設置したあと、Stockpile B に置かれたアイテムを Minecart にどんどん積み込み始めれば成功です。カートに積まれたアイテムがどんどん Stockpile A に置かれていきます。 Barrel や Bin に収納されるアイテムでは Stockpile の収納アイテム制限が邪魔してうまく動作しません。

## 19.4. ドワーフが死んだんだけど死体はどうすればいいの

ドワーフが死んだ場合、Corpse Stockpileがあれば遺体は一時保管されますが、遺体を見たドワーフは不幸を感じますし、そのうち腐敗してきます。墓標を作って埋葬してあげましょう。 墓標はCasket (木製), Coffin(石製), Sarcophagus (金属製)のどれかを生産し、b→n で設置します。 設置したらq で墓標を選択し、b で埋葬をオンにしましょう。Burial (遺体搬送) Labor がアクティブのドワーフが遺体を埋葬してくれます。

埋葬できるのは自文明の入植者かペット(名付けられた家畜)に限ります。ゴブリンなどの敵対生物の遺体は、 Refuse 扱いになります。

## 19.5. ドワーフが行方不明(Missing)で死体が見つけられない。行方不明者が幽霊になって現れた

木が成長する時にたまたま居合わせて樹上に取り残されたり、地下洞窟を封鎖する時に閉じ込められて餓死 など、しばしばドワーフが行方不明になることがあります。正しく埋葬されないとドワーフは幽霊になって、 死んだ場所や生前馴染みの深かった場所、親交のあった仲間の近くなどに幽霊として現れます。幽霊は生き ているドワーフを怖がらせたり、悪い時には攻撃したりしますので、成仏させてやる必要があります。 マップをくまなく見渡して遺体を見つけ埋葬するか(アナウンスログやコンバットレポートをよく読めば生 前の痕跡があるかもしれません)、それが無理(死体が見つからない、橋に潰されたりマグマに落ちたりして 死体が残ってない)な場合は死者の名を刻んだ石碑を建てて追悼してやれば成仏します。 石碑は、Mason's workshopでSlabを生産した後、Craftdwarf's workshopでEngrave memorial slab(Alt+S)で用意します。設置はb→Alt+sで行います。slabの備蓄が複数ある時は設置物を選ぶ時にでx を押すと設置物の詳細なリストが出るので、名前の刻まれたslabを選択しましょう。設置が終わると「○ ○は成仏した」的なメッセージが出て幽霊は現れなくなります。

## 19.6. But cher はいるのに(殺したり勝手に死んだ) Animal が放置されてる、解体できないの?

できます。家畜リストからのSlaughter 以外でButcher に動物の死体を解体させるには、Butcher's shop の 近くにRefuse Stockpileを設定し、死体(Refuse カテゴリ内のCorpse)を運びこむようにします。 デフォルトでは、ドワーフは要塞外のRefuse を集めない設定になってます。メインメニューから O(set Order)→r(Refuse)の後、Oで「Dwarves Gather Refuse From Outside」に設定することで、外で死んだ Animal の死体も集めるようになります。混同しがちですがRat やLizard といった z シンボルは vermin なの で解体できません。

## 19.7. 敵の襲撃を撃退したら Refuse Stockpile に歯とか身体パーツとかが満載になった

Refuse Stockpile上に集められた vermin の死骸や身体パーツは、しばらく時間が経てば(2シーズンくらい?) 消滅します。

または、Zone 設定で garbage dump を設定し、アイテムを Dump (k→d) 指定します。dump zone にはアイテム を複数投げ込むことができます。跳ね橋と dump zone を組み合わせてゴミを潰す (通称 Dwarven at om smasher - 原子粉砕装置)を作ることもできます。

## 19.8. 傷んだ(xの付いた)服とか解体した魚のshell とかが溜まりすぎる

いらないアイテムが増えすぎるとFPSにも影響してくるので、溜まりすぎたアイテムは交易の時にキャラバンにまとめて引き取ってもらいましょう。

## 19.9. 死んだ敵の装備や撃った矢が落ちてるんだけど拾ってくれない

アイテムにはForbid というパラメーターがあり、ドワーフはForbid 指定されたアイテムや建物に手出ししません。上記の敵の装備品や撃った矢はデフォルトでForbid 指定されています。(デフォルト設定は o:set orders から変更可能)

k で確認した時に {} で囲まれているアイテムはForbid 指定されています。アイテムを選択してfで Forbid 指定のオンオフが出来ます。落ちている敵の装備をまとめてForbid 解除したい時などは、 d(designation)→b(Set Building/Item Property)を使うと範囲選択でForbid, Dump, Melt 等の様々な指定、 解除が出来ます。

#### 19.10. 戦場がいつまでも血まみれで汚い…

Clean Labor は現在バグで機能してようなので、DFHack のClean コマンドを使うことが推奨されています。 また、気付きにくいですがドワーフの身体やアイテムも返り血等で汚れるようになっているので、気になっ た時に DFHack ウインドウのプロンプトに clean all と入力してコマンドを実行しましょう。

DFHack のウインドウを隠す設定にしている場合は、Dwarf Fortress の本体から **Ctrl+Shift+p** でプロンプト を呼び出すことができます。

# 19.11. Health 画面で家畜がずっとD表示なんだけど

現在のバージョンではペットの治療は行われません。動物は可能な範囲で自然治癒するそうです。部位欠損 などに陥った家畜も、傷は勝手に塞がりますが、身体欠損は治りませんし、診察を受けることもありません ので、Diagnosis Request 表示はずっと残ります。歩けない動物などがずっと点滅していて気になる場合は 可哀想ですが屠殺してしまいましょう。ペットで屠殺できない?諦めてください。

## 20. 後書き/奥付

ここまで読んで頂きありがとうございました。

現在、Dwarf Fortress の公式最新バージョンは 2016 年 7 月リリースの 0.43.05 で 待望の 64bit 対応がされています。 しかし恐らく 64bit 化でメモリ周りが大幅に変更されたことから、Dwarf Therapist その他の 主要ユーティリティはまだしばらく対応に時間がかかりそうです。 今後のバージョンアップに合わせたドキュメントの追記や修正版は、 筆者ブログで告知するかもしれませんし、しないかもしれません。

http://tamagotaso.seesaa.net/

当初はプレイ期間3年くらい、内容的には、SIEGE が発生するあたり(人口80人↑)まで 紹介しようと思ってたのですが、後半力尽きてしまって記述が簡素になっており 網羅できていない要素もまだまだあります。とても全てをまとめきることはできませんでした。 筆者自身が、上級者と言うにはまだまだ知識もやり込みも足りていないという部分が大きく、 あまり触っていない要素に関して曖昧な記述になっている部分も多いです。 しかし、入門に困らない程度の一通りのゲームプレイは紹介できたかなと思います。 このドキュメントを読んで、貴方のDwarf Fortress ライフが充実したものになることをお祈りします。

このドキュメントで網羅できていない部分について調べたい時は、英語に我慢してぜひ英Wikiを 読みましょう。あちらは情報も早いですし、ほぼ全ての要素を網羅しており情報量が半端じゃないです。

著者へのご意見、ご感想などは是非、Twitter やSteam を経由して、どうぞ。

https://twitter.com/tamagotaso
http://steamcommunity.com/id/suizin/

Doc version 1.00 2016/11/03

追記情報