

肯特亚大陆冒险者工会

肯特亚联合冒险者工会

「肯特亚联合冒险者工会」全名：「肯特立大陆冒险者联盟联合工会」

肯特立大陆冒险者工会不受任何国家管辖，本质是个脱离国家管理的中介机构。

工会会接受各式各样的委托招聘，可在经过审核后张贴在工作栏，冒险者接受委托完成后并索取报酬。

因为地理原因，不与迪亚撒大陆冒险者任何工会互通，所以办事需要重新开户。

主要运营

货运

武装押运

晶核供应链

晶核售卖

表面盈利模式：

低价收购晶核→高价出售晶核物品→冒险者使用并消耗→冒险者获取晶核→低价收购晶核

主要盈利模式：

物流垄断带来充足运费利润，晶核供应链垄断带来的充足利润

其他业务：

代替军队发布悬赏与清剿任务

发布有盈利的任务

盈利模式讲解

货运：作为冒险热开始就存在的老牌工会，在神的管辖下，一直以“冒险者之家”著称，他们无处不在，只要是个镇，就有他们的网点；因为网点分布完备，所以工会有顺路送货的业务，这个业务经过发展，逐渐靠着网点完善，成为肯特亚大陆最大的物流机构。工会承担了全大陆超过百分之七十的货运流量，成为全大陆的物流王者；在神离去后，这个掌控力就变得极其危险，甚至能掌控某一地区的生死存亡。

武装押运：在危险至极的世界，送货就肯定需要一定的战斗力，武装押运就和货运捆绑在一起了，所以没武装力量就没有运力。想要承担起货运就要有战斗力保护货物，虽然说起来是绑在一起，但是这两个的确是两种不同的业务，也有两个不同的部门进行管理，只是武装人员的确容易被货运部门随意派遣。

而工会拥有合同工制度，经验老道的送货人可以进行长期稳定的工作，也可以获得相当好的待遇。所以，工会是可以对一部分运力进行掌控的；在神离去后，这个掌控力就变得极其危险，甚至能掌控某

一地区的生死存亡。

晶核供应链：作为全大陆网点最多的工会，是冒险者能把猎物卖上好价钱最近的地方，所以工会也成了全大陆晶核收购数量与收购额最大的地方；经过“水之女神”的经营，工会承担起来全大陆绝大部分晶核的消化，形成了一条长期稳定的供应链，从收购到出售一应俱全。能够及时的消化收购的晶核，同时及时出售以保证资金链的稳定，就是比较费管理者“水之女神”的精力。

能够保证低盈利与稳定的供应链，掌握了85%左右的晶核能够及时流通，保证了冒险者的血没白流，但是在神离去后，这条供应链的掌控力变得极为危险。

虽然工会依然通过对**未解剖的猎物整只称重**的标准价收购，但是会随着时间而快速变化，变得很不稳定；价格失去了以往的“公道价”，宛如失控的野马。

晶核售卖：晶核供应链的最后一步，工会承担了市面上绝大部分晶核的流出，以绝对的态势掌控了晶核的定价权，还有流通数量。这在神掌控的时候可以稳定市场，以保证健康正确；但是在神离去后，这个能力变得异常危险，工会开始利益熏心，定价变得不稳定，价格同比上涨太多。

交互

垄断造成的后果

1. 主要控制晶核价格以控制冒险者狩猎积极性，以控制其他周边行业的兴衰，提升自身垄断地位。
2. 主要控制物流运费，以控制其他地区的生产积极性，提升自身垄断地位。

讲解：1.由于工会实现**标准价**（按称重直接收购产品）收购，所以工会有能力控制每一只收购猎物的价格，以此控制冒险者狩猎的积极性。当标准价波动时，冒险者狩猎的人数以及单位时间晶核、副产品产出速度就会变根据波动变化，可以很简单的控制市场内晶核的数量，同时影响其他周边行业的淡旺兴衰。甚至可以调控冒险者的数量，以及等级密度，或者某一地区的数量；又或者使其减员。

其主要的竞争对手是各类其他小公会协会。

2.控制物流运费，由于工会分布广泛，以及有物流部门，所以控制相当一部分的运力；可以通过减少派单，运费变动，来控制某一地区的物价水平。也可以通过控制合同工的出勤度来控制物流的速度，以及要紧物资是否能够送达。

其主要的竞争对手是「肯特亚贸易协定」。

工会注册流程：

每个冒险者注册时首先需要预留信息，以及缴纳工本费，才能得到“**铸铁证书**”；留信息这样好在证明自己的身份时容易些，而铸铁证书是基础知识准考证，不是你正式成为冒险者的证明。

冒险者注册后首先要缴纳考试费进行每星期的集中考试，这是拿来考察冒险者基础知识是否扎实，以及时挽救笨蛋。

只有通过三个科目的考试后，才能拿到红铜证书与红铜**标识物**。你可以通过自学来解决考试，也可以通过交钱上培训班来快速通过。

冒险者通过测试后就能得到正式认证证件以及红铜标识物，可以正式将魔兽售卖给工会，并结算经

验进行升级。（如果没有认证，则只能卖钱）。

如果你对自己的实力没有把握，则建议你交钱通过工会教官的野外狩猎培训（简称科四）进行安全的升级，他们会将最能用到的知识与技巧教授与你。

在中危区以及高危区，红铜级还是无法获取经验的，一般要更高级的段位才能结算经验，这主要因地区而定，因为实在不建议你一个人去作死。而想要升级很简单，可以通过与高级冒险者组队进行结算；如果你没有在工会提交与高级别冒险者组队的记录，你就一定得交钱通过野外狩猎培训课程，通过考官的认可才能拿到高段位的认证。

工会会费：

工会会费主要来自于其升级缴纳的**证件更新费用**，以及**标识物更换费用**，除了这两个，就不需要年费之类的。（其他小工会可能不一样）

公会等级标识物：

等级标识物这种东西，什么徽章啊，证件啊，都容易丢。

思来想去还是腰带不会丢；而人与人之间不一样，给腰带又不一定有人要，就拿腰带头来当标识物，最为妥当，主要是腰带头挺耐用的，腰带也很少丢。

注意，如果不缴纳标识物升级费用，将无法升级段位，即使你经验超出再多，也无法升段。

不同等级阶段的标识物区分主要在其镶嵌的金属上。

红铜：正方形红铜金属

黄铜：菱形黄铜金属

白银：低纯度五角星白银合金

纯银：中等纯度六角形白银

黄金：中等纯度八角花黄金

白金：中等纯度十四角星白金

工会定义的等级划分：

等级是评判战斗力的一种方法，这个起初是为了有效减少冒险者伤亡情况而制定的，因为每一种魔兽以及地区危险程度都不一致，所以为了保证狩猎生存率，工会这种机构是有责任给出队伍规模以及战斗力的保守建议。

评判战斗力的依据主要来自经验数值，这个经验值是用冒险时长换算的，约等于冒险时长；同时大段位是比较具有代表性的时间区间；因为冒险者的战斗力总体会随着时间增加，到达某个时间区间后战斗力会质变。

大段位区间就是一种质变的典型值，很有代表性。

备注：

保守估计战斗力水平是等级划分的目的之一，其另一种功能是给予一个地区的威胁对抗建议，减少因为经验过少而白白送死。

并且冒险者的敌人最大的是魔兽，不是人，所以考官是人就没多大的意义；并且因为冒险者的人数过多无法进行考核。

所以等级是为了保守估计你的最大战斗力而已，仅此而已。

等级划分是为了经验体系主要是为了防止对自己没有逼数的人划分的，没钱人又拽，装备不行又没经验，没有评级的话那样没逼数的人战损率会非常高非常高。

官方发布民间委托流程：

1. 审核通过的委托→单子上写上索取报酬的地址→冒险者接受委托→完成→到指定地点当面索取报酬

2. 审核通过的委托→柜台（带回完成标志）寄存报酬→冒险者接受委托→完成→带回标志并柜台结算报酬

3. 通缉任务→通缉令→冒险者去抓人→人证合一→结算报酬

注：所有让公会处理的任务都要收手续费

联合冒险者工会主要盈利与升级渠道：

由于工会的主业是魔兽的战利品收购及贩卖，运输的护送，人力资源的调配。所以冒险者会有个特定腰带来标志冒险者的等级，升级途径：

1. 向工会贩卖魔兽产品可增加冒险者等级（主业及垄断）
2. 参与工会官方狩猎任务可增加冒险者等级（主业）（多数为军队代发布）
3. 参与工会官方运输任务可增加冒险者等级（主业及垄断）
4. 参与官方发布的任务可增加狩猎等级（主业）
5. 参与官方标出经验值的委托可增加冒险者等级（防刷级）

工会发展：

334 年，人类与自然界的战线开始胶着化，大型魔兽让国家的军队越来越难以支撑起战线，但是依赖雇佣机构，还是能勉强支撑胶着的状态。

这种情况直至 425 年，出现民间版本的雇佣机构，并且拥有盈利模式，以承接国家的任务为盈利方式发展着，本质还是雇佣兵的一种。

425 年到 481 年内，不断有各种雇佣机构创立与消失，主要是因为盈利模式和没有对冒险者进行区分导致盈利矛盾导致的消失。直到 481 年，民间雇佣机构只存留几个盈利方式比较稳定的大型雇佣机构。

510 年某个国家存留的大型雇佣机构全部都被并购成一个机构，并且指定新的稳定盈利模式。

主盈利模式：

【低价收购晶核→高价出售晶核物品→冒险者使用并消耗→获取晶核→低价收购晶核】

其他支柱业务：

【运输业武装押运垄断/代替军队发布悬赏与治退任务/发布有盈利的任务挤压新机构发展空间】

此模式奠定未来盈利模式的主框架。

这个国家发生了这种机构合并的事件后，各国开始纷纷效仿并指定各自的盈利标准。

646 年，因为盈利模式的不兼容，还有等级划分的不完善，三大公会的老板聚在一起进行商议，决定统一各个标准以及进行合并。由此诞生新的盈利模式以及新的等级标准，整个大陆只存在一个联合冒险者工会。因为联合冒险者工会的出现，民间通过猎杀动物获取战利品盈利情况增加，人与自然的冲突开始加剧。

725 年因为冒险者工会带来的统一，低价的武装押运使运输业蓬勃发展，人类经济发展速度登上一个新的台阶。

922 年，因为魔兽头目领地内的宝藏传说，还有工会对头目的高额悬赏，引发了冒险热，普通人纷纷注册进行寻宝活动，当年冒险者数量如瓢泼大雨般增加，此后冒险者的数量开始占一个人口比例逐渐稳定。

946 年因为魔兽在野外对人类的反击的非常有策略，会集群行动，拥有智慧的战术，使人类可以辨别拥有宝藏的地点。地点被标注后，冒险者人流开始相当集中，从此年后，短短 2 年间近 20 年注册的冒险者伤亡惨重因为被魔兽有计划的反扑，全世界工会注册的冒险者存活数量不足 40%，此后流传再进行冒险就是去送死的箴言。

从此冒险者留存人数为 922 年的 20%，60%阵亡，20%劝退，922-946 年注册的冒险者留存人数为 14%。

948 为应对国民都在送死情况，还有可雇佣的冒险者严重不足，以及兵源极度紧张，三大国官方开始投资无底洞，不断地收集魔兽习性，攻击方式，弱点的资料，队伍配置，任何能在魔兽战斗中可以利用到的东西。并且开始有计划的培训冒险者，从此冒险者专业课程慢慢发展，过了五十年左右才大幅度提升专业性，降低战损率，从此成为冒险者也要通过各类考试才能被授予段位认证。

到了人类史 1012 年之时，冒险者的针对魔兽狩猎专业性终于强到一支小队或者一个人就能铲掉一个大将级头目之时，有一个自称勇者的冒险者向着魔王城出发。

1079 年，一个自位勇者的冒险者代表人类第一次击败了魔王，此时魔兽各地瞬间失去了指挥一般变成散沙。此后勇者成神而去。

