

○オブジェクトテンプレート

キャラクターのオブジェクト

マーク：ナンバー：名前：(オブジェクト名)

オーナー：国民番号 PC 名 or 組織番号 組織名：(根拠 URL) or 根拠区分

タイプ：キャラクター

スケール：(内容によって決定)

マーク：ナンバー：種族：(種族のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

マーク：ナンバー：職業1：(職業のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

マーク：ナンバー：スキル1：(種族、職業のストラクチャー内データより引用可能)

マーク：ナンバー：スキル2：(種族、職業のストラクチャー内データより引用可能)

マーク：ナンバー：アイテム1：(アイテム/装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ)

マーク：ナンバー：アイテム2：(アイテム/装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ)

マーク：ナンバー：装備1：(アイテム/装備のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

マーク：ナンバー：装備2：(アイテム/装備のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

HP：(HP を持つ場合はここに記載)

設定：(5の時の解説部分や設定を記載)

特殊：(特殊がある場合があります。ない場合、省略可能です)

次のアドレス：(フルデータでの開示じゃない場合は未開示、開示済みの場合はその内容を記載)

適用勲章1：勲章名：適用効果内容：根拠URL or 根拠区分

これがキャラクターのオブジェクトの基本となります。これらはPCならびにACE等のキャラクターのデータを格納する書式となります。

なお適用勲章は勲章の数だけ項目を増やしてください。適用しない場合は省略可能です。

なおマークは以下のものを使用します。

個人（キャラクター）：攻撃、防御、移動、索敵、調査、事務、作業、知識、交渉、土木、情報、先手、政治、生産

○勲章による枠の増加について

勲章を得ることでスキルやアイテム、職業の枠を増やすことができます。職業は4まで、スキルとアイテムは8まで増やせます。

このとき職業であれば

マーク：ナンバー：職業2：（職業のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能）

マーク：ナンバー：職業3：（職業のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能）

マーク：ナンバー：職業4：（職業のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能）

スキルであれば

マーク：ナンバー：スキル3：（種族、職業のストラクチャー内データより引用可能）

マーク：ナンバー：スキル4：（種族、職業のストラクチャー内データより引用可能）

マーク：ナンバー：スキル5：（種族、職業のストラクチャー内データより引用可能）

マーク：ナンバー：スキル6：（種族、職業のストラクチャー内データより引用可能）

マーク：ナンバー：スキル7：（種族、職業のストラクチャー内データより引用可能）

マーク：ナンバー：スキル8：（種族、職業のストラクチャー内データより引用可能）

アイテムであれば

マーク：ナンバー：アイテム3：（アイテム／装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ）

マーク：ナンバー：アイテム4：（アイテム／装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ）

マーク：ナンバー：アイテム5：（アイテム／装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ）

マーク：ナンバー：アイテム6：（アイテム／装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ）

マーク：ナンバー：アイテム7：(アイテム／装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ)

マーク：ナンバー：アイテム8：(アイテム／装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ)

となります

システム5よりキャラクター及びACEをコンバートする場合は

名前：→オブジェクト名に記載

スケール：0→システム6の基準に合わせてスケールに記載

能力：C→今回は使用しません

種族：→種族に記載

職業：→職業1に記載 複数ある場合は1つ目の職業を職業1に記載し、職業2、3、4と項目を追加する

スキル：→スキル1に記載 "/"で区切られて二つ持っていた場合は後段をスキル2に記載、それ以上ある場合は随時項目を追加する

アイテム：→アイテム1に記載 "/"で区切られて二つ持っていた場合は後段をアイテム2に記載、それ以上ある場合は随時項目を追加する

装備：→装備1に記載 "/"で区切られて二つ持っていた場合は後段を装備2に記載

HP：→HPに記載

解説：→設定に記載

次のアドレス：→次のアドレスに記載、なければ未開示

なお、着用制限等は特殊に記載してください。

移行例

調査：3：名前：尚書風杜

オーナー：38-00262-02 風杜神奈：(根拠 URL)

タイプ：キャラクター

スケール：3

生産：5：種族：人間

調査：4：職業(1)：尚書

調査：7：職業（2）：大吏族

——：—：スキル（1）：

——：—：スキル（2）：

——：—：アイテム（1）：

——：—：アイテム（2）：

——：—：装備（1）：

——：—：装備（2）：

HP：

設定：尚書風杜は吏族の長の一人。人騎兵と踊ってたりする人と同一人物と知ってる人はほぼいない。資産家で知られる。

次のアドレス：<尚書><大吏族><大吏族チェック><皇帝のコネ><尚書だけが知る情報><数値から追跡>

メカのオブジェクト

マーク：ナンバー：名前：(オブジェクト名)

オーナー：国民番号 PC名 or 組織番号 組織名：(根拠 URL) or 根拠区分

タイプ：メカ

スケール：(内容によって決定)

マーク：ナンバー：種別：(種族のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

マーク：ナンバー：仕様1：(職業のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

マーク：ナンバー：主兵装1：(種族、職業のストラクチャー内データより引用可能)

マーク：ナンバー：主兵装2：(種族、職業のストラクチャー内データより引用可能)

マーク：ナンバー：アイテム1：(アイテム/装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ)

マーク：ナンバー：アイテム2：(アイテム/装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ)

マーク：ナンバー：装備1：(アイテム/装備のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

マーク：ナンバー：装備2：(アイテム/装備のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

HP：(HPを持つ場合はここに記載)

設定：(5の時の解説部分や設定を記載)

特殊：(特殊がある場合があります。ない場合、省略可能です)

次のアドレス：(フルデータでの開示じゃない場合は未開示、開示済みの場合はその内容を記載)

適用勲章 I：勲章名：適用効果内容：根拠URL or 根拠区分

これがメカのオブジェクトの基本となります。これらは乗り物ならびにメカ系ACE等のデータを格納する書式となります。

なお適用勲章は勲章の数だけ項目を増やしてください。適用しない場合は省略可能です。

なおマークは以下のものを使用します。

メカ：攻撃、防御、移動、索敵、作業、土木、情報、先手

システム5よりメカ及びメカ系ACEをコンバートする場合は

名前：→オブジェクト名に記載

スケール：0→システム6の基準に合わせてスケールに記載

能力：C→今回は使用しません

種別：→種別に記載

仕様：→仕様に記載 複数ある場合は1つ目の仕様を仕様1に記載し、仕様2、3、4と項目を追加する

主兵装：→主兵装1に記載 "/"で区切られて二つ持っていた場合は後段を主兵装2に記載

アイテム：→アイテム1に記載 "/"で区切られて二つ持っていた場合は後段をアイテム2に記載

装備：→装備1に記載 "/"で区切られて二つ持っていた場合は後段を装備2に記載

HP：→HPに記載

解説：→設定に記載

特殊：→あれば特殊に記載

次のアドレス：→次のアドレスに記載、なければ未開示

移行例

防御：3：名前：アクベンス特

オーナー：特殊部隊：エース

タイプ：メカ

スケール：1

防御：5：種別：ウォードレス

作業：4：仕様：特殊部隊仕様

攻撃：6：主兵装（1）：20mm機関砲

——：—：主兵装（2）：

——：—：アイテム（1）：

——：—：アイテム（2）：

移動：2：装備（1）：ホバースカート

——：—：装備（2）：

HP：0

設定：アクベンスの特殊部隊仕様。ダム of 装備や対魔法コーティングがなされている。それ以外はブロック10に同じである。

次のアドレス：未開示

建築物のオブジェクト

マーク：ナンバー：名前：(オブジェクト名)

オーナー：国民番号 PC名 or 組織番号 組織名：(根拠URL) or 根拠区分

タイプ：建築物

スケール：(内容によって決定)

マーク：ナンバー：種別：(種別のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

マーク：ナンバー：用途：(用途のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

マーク：ナンバー：機能（１）：（種別、用途のスキルより引用可能）

マーク：ナンバー：機能（２）：（種別、用途のスキルより引用可能）

マーク：ナンバー：備品（１）：（アイテム／装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ）

マーク：ナンバー：備品（２）：（アイテム／装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ）

マーク：ナンバー：付属施設（１）：（付属施設のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能）

マーク：ナンバー：付属施設（２）：（付属施設のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能）

HP：（HPを持つ場合はここに記載）

設定：（５の時の解説部分や設定を記載）

特殊：（特殊がある場合があります。ない場合、省略可能です）

次のアドレス：（フルデータでの開示じゃない場合は未開示、開示済みの場合はその内容を記載）

なおマークは以下のものを使用します。

建築物：攻撃、防御、索敵、事務、作業、土木、情報、政治、生産

システム５より建築物をコンバートする場合は

名前：→オブジェクト名に記載

スケール：０→システム６の基準に合わせてスケールに記載

能力：C→今回は使用しません

種別：→種別に記載

用途：→用途に記載

HP：→HPに記載

解説（設定）：→設定に記載

特殊：→あれば特殊に記載

次のアドレス：→次のアドレスに記載、なければ未開示

移行例

生産：3：名前：庭付き一戸建て

オーナー：サンプル：(根拠 URL)

タイプ：建築物

スケール：5

防御：5：種別：自宅

作業：4：用途：住居兼 I=D ガレージ

——：—：機能（1）：

——：—：機能（2）：

——：—：備品（1）：

——：—：備品（2）：

——：—：付属施設（1）：

——：—：付属施設（2）：

HP：

設定：設定

次のアドレス：未開示

組織のオブジェクト

マーク：ナンバー：名前：(オブジェクト名)

オーナー： 組織番号 組織名：(根拠 URL) or 根拠区分

タイプ：組織

スケール：(内容によって決定)

マーク：ナンバー：種別：(種別のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

マーク：ナンバー：用途：(用途のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

マーク：ナンバー：機能（1）：(種別、用途のスキルより引用可能)

マーク：ナンバー：機能（2）：(種別、用途のスキルより引用可能)

マーク：ナンバー：備品（1）：（アイテム／装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ）

マーク：ナンバー：備品（2）：（アイテム／装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ）

マーク：ナンバー：装備（1）：（付属施設のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能）

マーク：ナンバー：装備（2）：（付属施設のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能）

HP：（HPを持つ場合はここに記載）

設定：（5の時の解説部分や設定を記載）

特殊：（特殊がある場合があります。ない場合、省略可能です）

次のアドレス：（フルデータでの開示じゃない場合は未開示、開示済みの場合はその内容を記載）

なおマークは以下のものを使用します

組織：攻撃、防御、移動、索敵、調査、事務、作業、知識、交渉、土木、情報、生産

システム5より組織をコンバートする場合は

名前：→オブジェクト名に記載

スケール：0→システム6の基準に合わせてスケールに記載

能力：C→今回は使用しません

種別：→種別に記載

用途：→用途に記載

解説（設定）：→設定に記載

特殊：→あれば特殊に記載

次のアドレス：→次のアドレスに記載、なければ未開示

移行例

マーク：ナンバー：名前：（オブジェクト名）

オーナー： 組織番号 組織名：（根拠 URL） or 根拠区分

タイプ：組織

スケール：（内容によって決定）

マーク：ナンバー：種別：(種別のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

マーク：ナンバー：用途：(用途のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

マーク：ナンバー：機能(1)：(種別、用途のスキルより引用可能)

マーク：ナンバー：機能(2)：(種別、用途のスキルより引用可能)

マーク：ナンバー：備品(1)：(アイテム／装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ)

マーク：ナンバー：備品(2)：(アイテム／装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ)

マーク：ナンバー：装備(1)：(アイテム／装備のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

マーク：ナンバー：装備(2)：(アイテム／装備のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

HP：(HPを持つ場合はここに記載)

設定：(5の時の解説部分や設定を記載)

特殊：(特殊がある場合があります。ない場合、省略可能です)

次のアドレス：(フルデータでの開示じゃない場合は未開示、開示済みの場合はその内容を記載)

移行例

—：—：名前：尚書省

オーナー：尚書省：(根拠 URL)

タイプ：組織

スケール：12

—：—：種別：組織

—：—：用途：吏族

—：—：機能(1)：

—：—：機能(2)：

—：—：備品(1)：

—：—：備品(2)：

—：—：装備(1)：

—：—：装備(2)：

HP：

設定：

次のアドレス：未開示

国のオブジェクト

マーク：ナンバー：名前：(オブジェクト名)

オーナー： 組織番号 組織名：(根拠 URL) or 根拠区分

タイプ：国

スケール：(内容によって決定)

マーク：ナンバー：種別：(種別のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

マーク：ナンバー：主要産業：(主要産業のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

マーク：ナンバー：機能 (1)：(種別、用途のスキルより引用可能)

マーク：ナンバー：機能 (2)：(種別、用途のスキルより引用可能)

マーク：ナンバー：備品 (1)：(アイテム/装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ)

マーク：ナンバー：備品 (2)：(アイテム/装備のストラクチャーを登録：代表番号のみ)

マーク：ナンバー：保有組織 (1)：(保有組織のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

マーク：ナンバー：保有組織 (2)：(保有組織のストラクチャーを登録：ストラクチャーで判定可能)

HP：(HP を持つ場合はここに記載)

設定：(5の時の解説部分や設定を記載)

特殊：(特殊がある場合があります。ない場合、省略可能です)

次のアドレス：(フルデータでの開示じゃない場合は未開示、開示済みの場合はその内容を記載)

こちらは基本的に開示されるもののためサンプルです。

なおマークは以下のものを使用します

国：調査、事務、作業、土木、情報、先手、政治、生産

○ストラクチャーテンプレート

マーク：ナンバー：名前：(ストラクチャー名)

オーナー：国民番号 PC 名 or 組織番号 組織名：(根拠 URL) or 根拠区分

ストラクチャータイプ：(種族,職業,種別,用途,仕様,主要産業,保有組織,付属施設,備品,装備/アイテム)

スケール：(内容によって決定)

マーク：ナンバー：データ内容 (空欄 (-)・0-9のデータ)

設定：(5の時の解説部分やストラクチャーの設定を記載)

次のアドレス：(フルデータでの開示じゃない場合は未開示、開示済みの場合はその内容を記載)

種族のコンバート

システム5より種族をコンバートする場合は

種族名→ストラクチャー名に記載

(スケール)の記載がある場合はスケールに記載

解説(種族の右側にある:以降の解説文)→設定に記載

スキル:→以下のデータ部分をデータとして記載

次のアドレス:→次のアドレスに記載、なければ未開示

なおマークは以下のものを使用します

個人(キャラクター):攻撃、防御、移動、索敵、調査、事務、作業、知識、交渉、土木、情報、先手、政治、生産

移行例

先手：5：名前：犬妖精（コパイロット）

オーナー：：

ストラクチャータイプ：種族

スケール：0

移動：0：ナビゲーション：高度なナビゲーション技術。

調査：1：気象感知：天候や気象条件を敏感に感じ取る能力。

交渉：2：コミュニケーション：他のクルーとの円滑なコミュニケーション能力、特に非言語的な意思疎通。わん。

先手：3：緊急対応：緊急事態における迅速な判断と行動。

知識：4：機械理解：機体の基本的な操作とメカニズムの理解。

索敵：6：高度な聴覚：音や振動を通じて機械の異常を察知する能力。

交渉：1：チームワーク：パイロットや他のクルーとの効果的なチームワーク。

防御：7：ストレス耐性：高いストレス状況下でも冷静さを保つ能力。

移動：8：空間認識：空中での位置と動きを正確に把握する能力。

先手：9：直感力：予期せぬ状況に対する高い直感力と対応力。

設定：ロボットが発展した世界において、特殊な能力を持つ犬妖精がコパイロットとして活躍する。彼らは機体の運用をサポートするだけでなく、その独特の感覚と能力で飛行の安全と効率を高める。

次のアドレス： <コパイロット> <尻尾ふりふり> <空の仲間> <自家用犬> <機械との共鳴者>
<騎士位（帝國）>

職業のコンバート

システム5より職業をコンバートする場合は

職業名→ストラクチャー名に記載

(スケール) の記載がある場合はスケールに記載

解説 (職業の右側にある : 以降の解説文) → 設定に記載

スキル : → 以下のデータ部分をデータとして記載

次のアドレス : → 次のアドレスに記載、なければ未開示

なおマークは以下のものを使用します

個人 (キャラクター) : 攻撃、防御、移動、索敵、調査、事務、作業、知識、交渉、土木、情報、先手、政治、生産

移行例

索敵 : 4 : 名前 : 世界忍者

オーナー : (主体) : (根拠)

ストラクチャータイプ : 職業

スケール : 0

防御 : 0 : 影分身 : 自分の分身を複数作り出す能力。

移動 : 1 : 壁抜け : 壁や障害物を透過して移動するスキル。

移動 : 2 : 水上歩行 : 水面を歩くことができる特殊能力。

防御 : 3 : 隠れ身の術 : 完全に姿を消して見えなくなる能力。

交渉 : 1 : 読心術 : 相手の考えを読み取るテレパシー能力。

移動 : 5 : 飛行術 : 凧で飛び回る技術。

移動 : 6 : 瞬間移動 : 短距離を瞬時に移動する能力。翌日筋肉痛。

知識 : 7 : 変幻自在 : 印を結べばナメクジ、ガマガエル、猫のどれかになれる。

索敵 : 8 : 気配消去 : 完全に気配を消す能力。

攻撃 : 9 : 火遁 : 火操る術を使う。火薬が必要。

設定 : ネタ職の一つ。意外に強いので侮れないスキルを持つ。

次のアドレス : <科学忍者> <ロジャー> <土遁> <木遁> <潜入任務> <忍者道具>

*** アイテム / 装備のコンバート ***

システム 5 よりアイテム / 装備をコンバートする場合は

アイテム名 : → ストラクチャー名に記載

(スケール) の記載がある場合はスケールに記載

種別：→使用しません

用途：→使用しません

説明：→設定に記載

特殊：特殊がある場合は特殊として記載

次のアドレス：→次のアドレスに記載、なければ未開示

なおマークは以下のものを使用します

アイテム／装備：攻撃、防御、移動、索敵、調査、事務、作業、知識、土木、情報

移行例

知識：6：名前：ミサのメガネ：スペクトラルアイズ

オーナー：05-00122-01 矢上ミサ：根拠 URL

ストラクチャータイプ：装備／アイテム

スケール：-1

データ(0-9)：なし

特殊：過去や未来を見る:このメガネを通して特定の場所や人物を見ると、その過去や未来のビジョンが見えるようになる。この能力は、物語の謎を解き明かしたり、未来の出来事に備えたりするのに使える。

設定：元は岩田が仕事に使っていたものだが、今は矢上ミサが使用している。スケールは-1だけどパワーは2スケール相当。

次のアドレス：<時間の窓> <未来予知> <過去の洞察> <ビジョン探求> <謎解きのアイテム>
<予知能力>

イベントフォーマット

名前：イベント名

オーナー：国民番号 PC 名 or 組織番号 組織名：(根拠 URL) or 根拠区分

タイプ：イベント

スケール：(個人イベント：1、通常イベント：3、国イベント：5、陣営イベント：7、世界イベント：9)

設定：(5の時の解説部分やストラクチャーの設定を記載)

次のアドレス：(フルデータでの開示じゃない場合は未開示、開示済みの場合はその内容を記載)

シーズン6では持ち込み不可となりました。

移行例

名前：子供を作る

タイプ：個人イベント

スケール：1

特殊：おめでた。一人の子供を得る。リアル1週後に生まれる。イベントは使い捨てである。

次のアドレス：<おめでた続き><エリート教育>

スキルフォーマット

技術及びスキルについてはこの形となります。

マーク：ナンバー：名前：スキル名

オーナー：国民番号 PC 名 or 組織番号 組織名：(根拠 URL) or 根拠区分

タイプ：スキル

スケール：(内容によって決定)

特殊：(スキル内容のうちゲーム効果に値するものを記載)

設定：(スキル内容のうち設定部分を記載)

次のアドレス：(フルデータでの開示じゃない場合は未開示、開示済みの場合はその内容を記載)

移行例

防御：3：名前：猛蒼流木刀術

タイプ：スキル

スケール； - 1

設定：猛蒼流木刀術は蒼梧藩国の避難の歴史の中で生まれた護身武術である。女性、子供など非力な者が自らの身を守ることを最優先とし、木刀術とはいうが木刀を振り回す技術だけではなく、培った知恵や周囲の地形、その場にある道具などを使って生き延びることを第一に考案され、やがて武術化された。

次のアドレス：未開示

付属施設について

付属施設について

マークは以下のものを使用します

建築物：攻撃、防御、索敵、事務、作業、土木、情報、政治、生産

付属施設の取り扱いについては2種類の方法があります。

1 オブジェクトのまま登録する

オブジェクトのまま登録する場合はオブジェクトの<建築物>の移行方法にあわせてコンバートしてください。

2 ストラクチャーとして登録する

ストラクチャーとして登録する場合は以下の通りとなります

アイテム名：→ストラクチャー名に記載

(スケール) の記載がある場合はスケールに記載

種別：→使用しません

用途：→使用しません

説明：→設定に記載

特殊：特殊がある場合は特殊として記載

次のアドレス：→次のアドレスに記載、なければ未開示

移行例

1 の場合は次のようになります。

作業：3：名前：庭付き一戸建てのドッグラン

オーナー：サンプル：(根拠 URL)

ストラクチャータイプ：施設

スケール：3

作業：4：種別：自宅用設備

作業：5：用途：ドッグラン

——：—：機能(1)：

——：—：機能(2)：

——：—：備品(1)：

——：—：備品(2)：

——：—：付属施設(1)：

——：—：付属施設(2)：

HP：0

設定：設定

次のアドレス：未開示

2 の場合は次のようになります。

作業：5：名前：ドッグラン

オーナー：サンプル：(根拠 URL)

ストラクチャータイプ：付属施設

スケール：3

マーク：ナンバー：未開示

設定：設定

次のアドレス：未開示