

[戦力計算機](#)

[ダウンロード](#)

[マニュアル](#)

[基本的な使い方](#)

[1：入力](#)

[2：I = Dなどに登場する場合（搭乗兵器）](#)

[3：文殊の個人修正について](#)

[4：HQ・特殊・アイテムなどによる補正](#)

[6：評価値算出](#)

[7：特殊欄について](#)

[部隊編成書式を入力しよう](#)

[ACE専用計算機](#)

[/更新リスト/](#)

[ダウンロード ver2.8](#)

[戦力計算機に使われるアドレスの名称はアドレスwikiのネームに準拠します。](#)

	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	-	-	-
	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	-	-	-
	111.7	94.7	92.0	92.9	99.7	49.7	120.0	39.7	65.4	85.2	1.7	-	-	-
	25.0	24.0	24.0	21.0	35.0	21.0	26.0	20.0	22.0	21.0	2.0	-	-	-
	体格	筋力	耐久	外見	敏捷	器用	感覚	知識	幸運	対空	治安	装甲(体)	白兵(体・近)	
	25	24	24	21	25	21	26	20	22	22	3	24	24	
	1805	1530	1486	855	1611	803	1939	641	1057	892	0.27	1284	1284	

種	職3の特殊
司家の職業カテゴリ = . . . , 派生職業アイドレス。 司家の位置づけ = . . . , 捕系。 司家の白兵距離戦闘行為補正 = 白兵距離戦闘行為. . . , 条件発動。(白兵) [攻撃, 防御, 移動], 評価+4, 燃料-2万。 司家の降下補正 = . . . , 条件発動。(高所からの)降下, 自動成功。 司家の不殺能力 = . . . , 条件発動。(敵を倒した時)殺さないことを選択で	* 警官の職業カテゴリ = . . . , 派生職業アイ * 警官の位置づけ = . . . , [警備系, 歩兵系] * 警官の治安維持活動補正 = . . . , 条件発動 定, 評価+4。 * 警官の白兵距離戦闘行為補正 = 白兵距 (白兵距離での)攻撃, 評価+3, 燃料-1万。 * 警官の近距離戦闘行為補正 = 近距離戦 闘として近距離での)攻撃, 評価+3, 燃料-1万 * 警官の中距離戦闘行為補正 = 中距離戦 闘として中距離での)攻撃, 評価+3。 * 警官の不殺能力 = . . . , 条件発動。(敵を倒 るだけになる。

B	C	D	E	F	G	H	I
番号 名前:人+職業+WD+HQ:個人							
23-00438-01	浅田	高位西国人+陸下猟兵+猫柔術家+警官+可憐本国仕様+SHQ+SHQ:*敏捷+1*幸運					
23-00442-01	高岸綱一郎	高位西国人+ムラマサ2+猫柔術家+ミフネ+シオネ・アラタの守り手+HQ感覚:*敏					
23-00443-01	小宇宙	高位西国人+ミフネ+ムラマサ2+管理番長:*敏捷+1*器用+1*知識+1*幸運+2;					
23-00434-01	Jまる	高位西国人+アイド+ムラマサ2+騎士+参謀:*体格+10*筋力+10*耐久力+10*外見+					
_define_ID【任意の欄外呼称】【組織/個人】所有:hin-にゅーさん+SHQ対空,							
23-00435-01	アスタスナオ	高位西国人+パイロット+ドラッガー+サイボーグ:*敏捷+1*感覚+2*知識+1*幸運					
-XX_騎士:高位西国人+猫妖精+猫柔術家+猫先生;							

拡大図

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W				
1. 任意の欄外呼称(ページ目)を入力し、検索することにより、この表の項目は自動的に表示される。ただし、空白の場合は表示されない。																										
AGE名	性別	職業	WC	WC補正	敏捷	筋力	耐久	体格	感覚	器用	知識	幸運														
種別	なし	なし	学生	剣	大剣士	騎士	剣術	なし	なし	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24					
WC補正											なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし				
任意の欄外呼称を入力した下の能力表を参照のこと。種別の詳細は検索する欄外に代入しての出力→											なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし					
全能力	20	HQ	1							合計→	34	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24					
全能力修正の式											なし															
種別											なし															
種別	1	9	10	8	0	0	0	0	0																	
合計	34	24	44	29	29	なし	なし																			
個人											なし															
個人	0	0	0	0	0	0	0	0	0																	
合計	24	24	24	24	24	24	24	24	24																	
種別の能力																										
*種別の能力(種別) = 種別の能力として表示。 *種別の能力(職業) = 学生、剣、大剣士、騎士、剣術として表示。 *種別の能力(種別)の値として表示。																										
学生の能力																										
*学生の種別が4以下の場合、任意の種別を指定して検索することが出来る。0の場合は検索しない。																										
剣の能力																										
*剣は自身能力のみで、この時、自身能力の種別(種別) + 2倍。 (資料を参照してください) *剣は自身能力の種別 + 2倍。 *剣は自身能力の種別 + 2倍。 *剣は自身能力の種別 + 2倍。																										

拡大図

