

ユニティオンシート

バトラー名 _____

ユニティオン名 _____ 現在/最大Cスロット

ユニティタイプ _____ / _____

ボディ _____ スキルポイント

L V _____

能力値	初期値	成長値	ボディ	バトラー修正	他の修正	合計値	限界値
DUR	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ 体力÷2	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>
STR	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ 筋力	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>
DEF	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ 体力÷2	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ 機敏÷2 筋力÷2	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>
AGI	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ 機敏	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>
INT	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ 知力	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>	25

装甲種別	DEF	防倍	装甲値	盾	防御値			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	×	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>		
DUR	L V	その他の修正	最大値	AGI	その他の修正	回避値		
耐久度	<input type="text"/>	×3	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>

耐久度 現在値 _____

EN + ÷ 10 = =

基本値 DUR その他の修正 最大値

EN 現在値 _____

基本移動力	その他の修正	移動力	全力移動	旋回値	移動タイプ	転倒耐性
<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>	× 2 = <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

AGI ÷ 3 + =

L V I V基本値

INT+DUR	その他の修正	ジャマー抵抗値	INT	その他の修正	ジャマー基本値
<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	÷ 2 = <input type="text"/>	<input type="text"/>	+ <input type="text"/>	= <input type="text"/>