# 割りっとモンスターを前

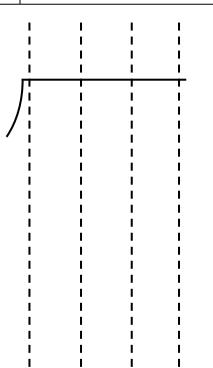
	式(攻撃力or魔法力)÷ボールレベル	bょう <b>商</b>	あまり能力	がて 相手からの ダメージ(商と能力)	勝敗 Oor×
バトル					
バトル 2					
バトル 3					
					-

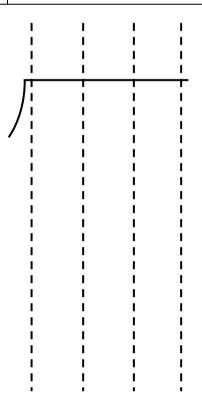
# 割りっとモンスター

しき こうげきりょく まほうりょく 式(攻撃力or魔法力)÷ボー	ルレベル 商	あまり能力	# いて 相手からの レよう のうりょく ダメージ(商と能力)	勝敗
バトル				
バトル 2				
バトル 3				
				-

## 割りっとモンスター

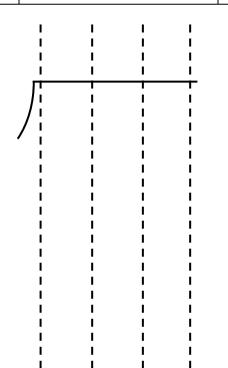
	tき こうげきりょく まほうりょく 式(攻撃力or魔法力)÷ボールレベル	L # う <b>商</b>	あまり能力	がて 相手からの ダメージ(商と能力)	勝敗
バトル					
1					
バトル					
2					
バトル					
3					

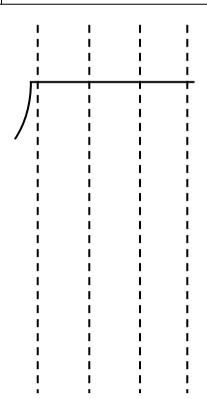




## 割りっとモンスターを前

	tき こうげきりょく まほうりょく 式(攻撃力or魔法力)÷ボールレベル	L # う <b>商</b>	あまり能力	がて 相手からの ダメージ(商と能力)	勝敗
バトル					
1					
バトル					
2					
バトル					
3					





## 割りっとモンスター名前

	しき こうげきりょく まほうりょく 式(攻撃力or魔法力)÷ボールレベル	bょう <b>商</b>	あまり能力	がて 相手からの ダメージ(商と能力)	勝敗 ○or×
バトル					001
ı					
バトル					
2					
バトル					
3					

## 割りっとモンスター名前

	しき こうげきりょく まほうりょく 式(攻撃力or魔法力)÷ボールレベル	bょう <b>商</b>	あまり能力	がて 相手からの ダメージ(商と能力)	勝敗 ○or×
バトル					001
ı					
バトル					
2					
バトル					
3					