

【上級アクティブバトル】  
最大HP15  
HP減少ペナルティは通常の5倍

#### ○ダメージ一覧

- ・通常ターン時

ビートヒット 1ダメージ  
マインヒット 3ダメージ  
一部フリップアウト 5ダメージ  
全部フリップアウト 6ダメージ (自機が手に当たってもこの扱い)  
自滅 2ダメージ

手、腕、肩以外の身体に自機が接触するとダイレクトヒット  
欠片ダイレクトヒット 9ダメージ  
本体ダイレクトヒット 15ダメージ

優先順位  
自滅>ダイレクトヒット>フリップアウト>マインヒット>ビートヒット

- ・アクティブシュート時

場外 2ダメージ  
同時場外 お互い2ダメージ  
アクティブアウト 4ダメージ (敵機本体と接触しつつ、敵機は場外せず自機の本体全部場外した状態)

#### ○ダメージ以外に攻撃を受けて起こる事

- ・スタン

敵機の攻撃を受けた後、自機が転倒したり  
自機シャーシ上部に敵機のシャーシが乗った次のターン行動出来ない

- ・バリケードブレイク

敵機の攻撃を受けてバリケードが外れたらそのバリケードをダストゾーンに置く

#### ○防御時に出来る事

- ・バリケードを構える

・ステップ

自機のシャーシ上部にバリケードで触れて動かせる

・カウンターブロー

敵機の通常シュートの準備中に宣言

バリケードを一枚ダストゾーンに置いてアクティブシュート

その後、距離関係なく再びその敵機のターン 場外発生したら仕切り直しアクティブ

○フリップスペルの通常時との違い

ダメージ関連は通常の3倍、回復関連は通常の2倍で換算

ダメージ受けたら解除される系は『1度に2ダメージ』で解除される

マインヒットが無効な効果はビートヒットも無効になる