

【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数倍、回復関連は通常の数倍で換算

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