

バトルモード名		レインディアライディング					
概要							
装備を高速で回避能力に優れたビーグルに組み替えたモード							
必要武器、防具							
パターン1	レインディアアームドユニット・タイプγ、ホーリアーマー・ジャケット、ホーリバーニアスカート、ホーリーブースターブーツ、SRX03 脚部アーマー、SRX03 腕部アーマー、ホーンズナイパーライフル						
パターン2	ツガルオフィシャルパック、ホーンズナイパーライフル						
行動/効果							
<ul style="list-style-type: none"> 回避判定に使用するダイスの数を2倍にする。移動力2倍。常に飛行状態。 メジャーアクションでは、バトルモード専用のスキルによる攻撃のみ可能 リアクションは回避のみ可能 バッドステータス無効 行動値は25に固定される(解除時は初期行動値に変更される) 							
詳細							
リカバリープロセス							
<ul style="list-style-type: none"> 通常と同じ行動が可能 							
セットアッププロセス							
<ul style="list-style-type: none"> バトルモードの解除のみ可能。 							
イニシアチブプロセス							
<ul style="list-style-type: none"> 通常と同じ行動が可能 							
メインプロセス							
ムーブアクション							
<ul style="list-style-type: none"> 移動のみ可能 							
メジャーアクション							
<ul style="list-style-type: none"> スキル「レインディア突撃」による攻撃のみ可能 							
マイナーアクション							
<ul style="list-style-type: none"> 行動禁止。 							
リアクション							
<ul style="list-style-type: none"> 回避のみ可能(回避時のスキル使用は不可)。 							
クリンナッププロセス							
<ul style="list-style-type: none"> 通常と同じ行動が可能 							
専用スキル							
名前	タイミング	判定	対象	射程	命中修正	攻撃力	
レインディア突撃	メジャー	命中	単体	近接	10	回避	
命中判定は、命中判定+回避判定で行う ダメージは、ダメージロール+回避判定(達成値をダメージとして扱う)で行う 防御不可、回避時のスキル使用不可							

バトルモード名	ブルーミングガーデン
概要	
スキル、レールアクションといった特殊攻撃の使用に特化したモード	
必要武器、防具	
パターン1	フローラルリング、トランクチェストアーマー、バドヒップアーマー、セパルヴァンブレイス、リーフガントレット、ルートグリーヴ
パターン2	ジルダリアオフィシャルパック
行動/効果	
<ul style="list-style-type: none"> ・ スキル、レールアクションのSP消費と効果における数値が全て2倍になる。 	
<ul style="list-style-type: none"> ・ リカバリープロセスで、自動的にSP回復(現在SPに「現在出力値」を加算)。 	
<ul style="list-style-type: none"> ・ メジャーアクションでは、使用可能なスキル、レールアクションがある場合、必ずそちらを使う。 	
詳細	
リカバリープロセス	
<ul style="list-style-type: none"> ・ 通常の処理に加えて、SP回復を毎ラウンド行う。 	
セットアッププロセス	
<ul style="list-style-type: none"> ・ バトルモードの解除とスキル使用のみ可能。 	
イニシアチブプロセス	
<ul style="list-style-type: none"> ・ 通常と同じ行動が可能 	
メインプロセス	
ムーブアクション	
<ul style="list-style-type: none"> ・ チャージ、エイミング禁止。 	
メジャーアクション	
<ul style="list-style-type: none"> ・ SP回復禁止。 ・ スキル、レールアクションを優先使用(最大のダメージが出るスキルを優先) 	
マイナーアクション	
<ul style="list-style-type: none"> ・ 行動禁止。 	
リアクション	
<ul style="list-style-type: none"> ・ スキル、レールアクションを優先使用 	
クリンナッププロセス	
<ul style="list-style-type: none"> ・ 通常と同じ行動が可能 	
専用スキル	
なし	

バトルモード名

シェルプロテクション

概要

防御に特化したモード

必要武器、防具

パターン1 キュベレーアフェクション、カーネルプロテクト、シェルスカート、ケイリクスアッパーアームガード、カローラフォアアームガード、ピスティルレッグパーツ

パターン2 ジュビジーオフィシャルパック

行動/効果

- ・リアクションでは防御のみ可能。防御時のコストが0になる。
- ・メジャーアクションでは、バトルモード専用のスキルによる攻撃を優先する。
- ・バッドステータス無効
- ・
- ・

詳細

リカバリープロセス

- ・ 通常と同じ行動が可能

セットアッププロセス

- ・ バトルモードの解除のみ可能。

イニシアチブプロセス

- ・ 通常と同じ行動が可能

メインプロセス

ムーブアクション

- ・ チャージ、エイミング禁止。

メジャーアクション

- ・ SP回復禁止。
- ・ 近接攻撃を優先。最優先はスキル「収穫の季節」による攻撃。

マイナーアクション

- ・ 行動禁止。

リアクション

- ・ 回避禁止
- ・ スキル使用禁止

クリンナッププロセス

- ・ 通常と同じ行動が可能

専用スキル

名前	タイミング	判定	対象	射程	命中修正	攻撃力
収穫の季節	メジャー	命中	単体	近接	10	防御力

ダメージロールを、ダメージロール+防御ロールで行う。

リアクション不可

本スキル使用時にはチェイン禁止

バトルモード名		砲撃体勢					
概要							
砲撃に特化したモード							
必要武器、防具							
パターン1	FB-RP3 ファイアリング・バックパック、FB-RP3s スタンド、FB-RP3c コンソールパネル FB-RP3f フットペダル×2、FB256 1.2mm滑腔砲						
パターン2	フォートブラッグ オフィシャルパック						
パターン3	フォートブラッグ ライトパック						
パターン4	フォートブラッグ バトルモードパック						
行動/効果							
<ul style="list-style-type: none"> ・ 射撃攻撃の命中判定、ダメージロールに使用するダイスの数が2倍になる。 ・ 移動不可、リアクション不可、マイナーアクション不可。また、全てのスキルが使用不可。 ・ メジャーアクションでは、バトルモード専用のスキルによる攻撃のみ可能 ・ バッドステータス無効 ・ 行動値が15に固定される(解除時には初期行動値に変更される) 							
詳細							
リカバリープロセス							
<ul style="list-style-type: none"> ・ 通常の処理を行う。 							
セットアッププロセス							
<ul style="list-style-type: none"> ・ バトルモードの解除のみ可能。 							
イニシアチブプロセス							
<ul style="list-style-type: none"> ・ 通常と同じ行動が可能 							
メインプロセス							
ムーブアクション							
<ul style="list-style-type: none"> ・ 行動禁止。 							
メジャーアクション							
<ul style="list-style-type: none"> ・ 任意の目標に対して専用スキルによる射撃攻撃のみ可能。 							
マイナーアクション							
<ul style="list-style-type: none"> ・ 行動禁止。 							
リアクション							
<ul style="list-style-type: none"> ・ 行動禁止。 							
クリンナッププロセス							
<ul style="list-style-type: none"> ・ 通常と同じ行動が可能 							
専用スキル							
名前	タイミング	判定	対象	射程	命中修正	攻撃力	
滑空砲攻撃	メジャー	命中	範囲1	無限	10	48	
本スキル使用時にはチェイン禁止 命中判定とダメージロールに+ (対象との距離÷5)							