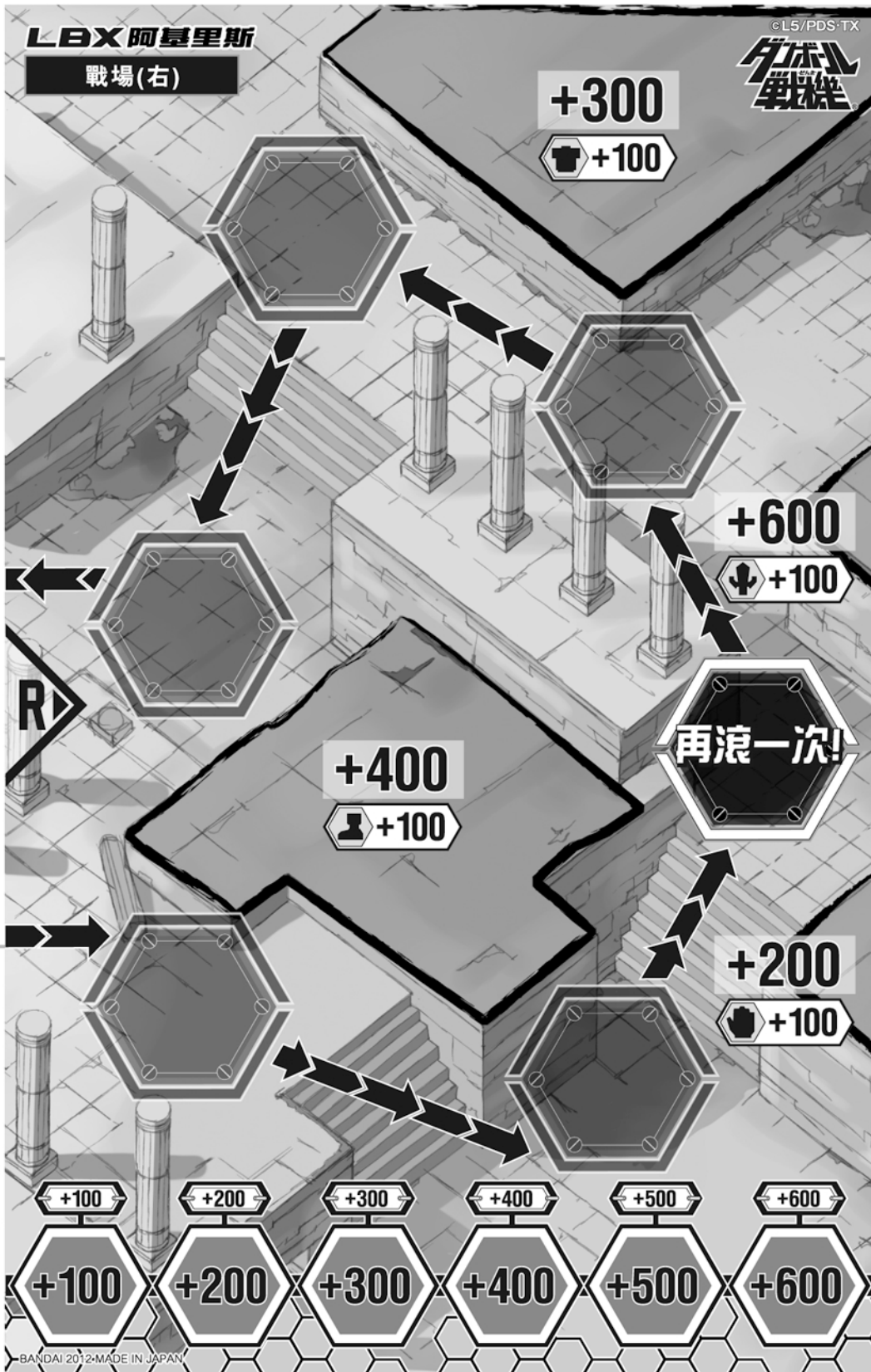


4 改裝LBX · AP骰子

- LBX與AP骰子時常要相連互動
- 若把LBX的部件交換，相同部位的AP骰子版面也要交換。

【例】把阿基里斯的手換上了蓮空的手時，AP骰子也要換上蓮空的手版面。

- 部位以『頭/身體/手/腳』為必需部分。
- 雙版面：部分LBX的一個部位會持有兩塊版面。(像腳部通常都有兩塊。)這稱之為『雙版面』。交換這些部件時，必需跟從換上兩塊版面，不能只換一面。(像阿基里斯、蓮空的手各一使用等。)



6 遊戲過程 · 2

LBX戰鬥

- AP強化：當自己的LBX遇上對手LBX時，就可以以戰場下方的AP強化計去增加AP。AP強化的上限為600。

- 【例】
1. 自己與對手之間有3格距離
 2. 在自己的回合得到了合計1000AP (=10格)的移動力
 3. 自己的LBX移動3格，停在對手LBX前面，開始戰鬥。
 4. 攻擊側得到了「10-3=7」700AP的基礎加成，但由於超過上限所以只能得到600AP。
 5. 為方便計算，請把沒使用的AP骰子放在「AP強化計」上來提示加成。(使用兩者時的場合)

- LBX移動時若遇到對手的LBX，即使還有移動能力，也要停在對手前一格與對方戰鬥。
- 戰鬥的方式以互相輪流滾動AP骰子去進行。

- 比較雙方的AP骰子值，較大的一方勝出。(打和的話請雙方再滾動AP骰子。)

再滾一格

若停在「再滾一次」1格的狀態，該LBX就能再滾動AP骰子一次。(若在戰鬥後，因LBX滾動而停在該格的話則無效。)

- 比較雙方的AP骰子值，較大的一方勝出。(打和的話請雙方再滾動AP骰子。)

- 【例】
1. 自己的LBX → AP骰子值：300+AP強化：600+AP骰子增加技：0 = 攻擊AP骰子值：900
 2. 對手的LBX → AP骰子值：500+ (戰場加成區域+600) + (部位加成+100) = 攻擊AP骰子值：1200
 3. 對手LBX勝出！(AP骰子相差為：對手1200—自己900=300)
 4. 戰敗的己方LBX由於與對方相差300AP，因此要後退3格。

- 後退時，若遇到同組的LBX，會像輔助跳躍一樣省去一格計算，即是再退後多一格。
- 若後退到開始區域，該LBX就不能復活。

- 把對手所有LBX推到對手的開始區域為勝出遊戲。

LBX的移動

- 以AP骰子值再加上AP骰子值增加技的總和來移動LBX。移動格數為每『100AP=1格』。
- 【例】AP骰子值：400+(10+300)+100=800AP → 移動8格
- 輔助跳躍：若前方有同組的LBX存在，通過同伴時的那一格並不計數。這稱之為『輔助跳躍』！
- 【例】同組的LBX在前方兩格，只要得到2格(200AP)或以上的移動就能跳過同伴。

3 直立AP

當AP能以直立形式停止時，組合計算為1000的AP骰子值。位置連續的話也可得到①的加成。

4 重心AP

當AP骰子版面正好停在兩個版面中間的話，也會得到兩個版面的AP骰子值的總和。位置連續的話會得到①的加成，但②則無效。

戰場加成

只要AP骰子有任何部分進入戰場加成區域，就會得到該區域的AP加成。

部位加成

① 得到戰場加成後，若AP骰子的版面跟戰場加成區域的部位相同，就會額外的得到部位加成。

※ 若只滾到戰場加成區域外的數字部分，不會得到任何加成。

滾動AP骰子

● 遊戲前兩組先把所有AP骰子逐一滾動一次，合計AP骰子值較高的一方為先攻。以後以互相交替的方式為每一個骰子滾動一次AP骰子。

● AP骰子由骰子滾動地帶來滾動戰場。每個骰子每回合滾動一次。除此以外的滾動為犯規，需要罰停一回合。(停滾在再滾一次！格除外。)

● 沒進入場內的場名為「FOUL」。連回合完結，並輪到對手回合。

● 必需從已滾動的AP骰子結果把相連的LBX移動。

● 使用兩隻骰子的場合，可在自己的回合內連續移動同一部LBX，又或是以互相交替的形式移動兩部LBX也行。

AP骰子值增加技

● 移動LBX與戰鬥時，雙方的滾動也屬有效。

5 遊戲過程 · 1

骰子滾動地帶

從這裡滾動AP骰子！

H001