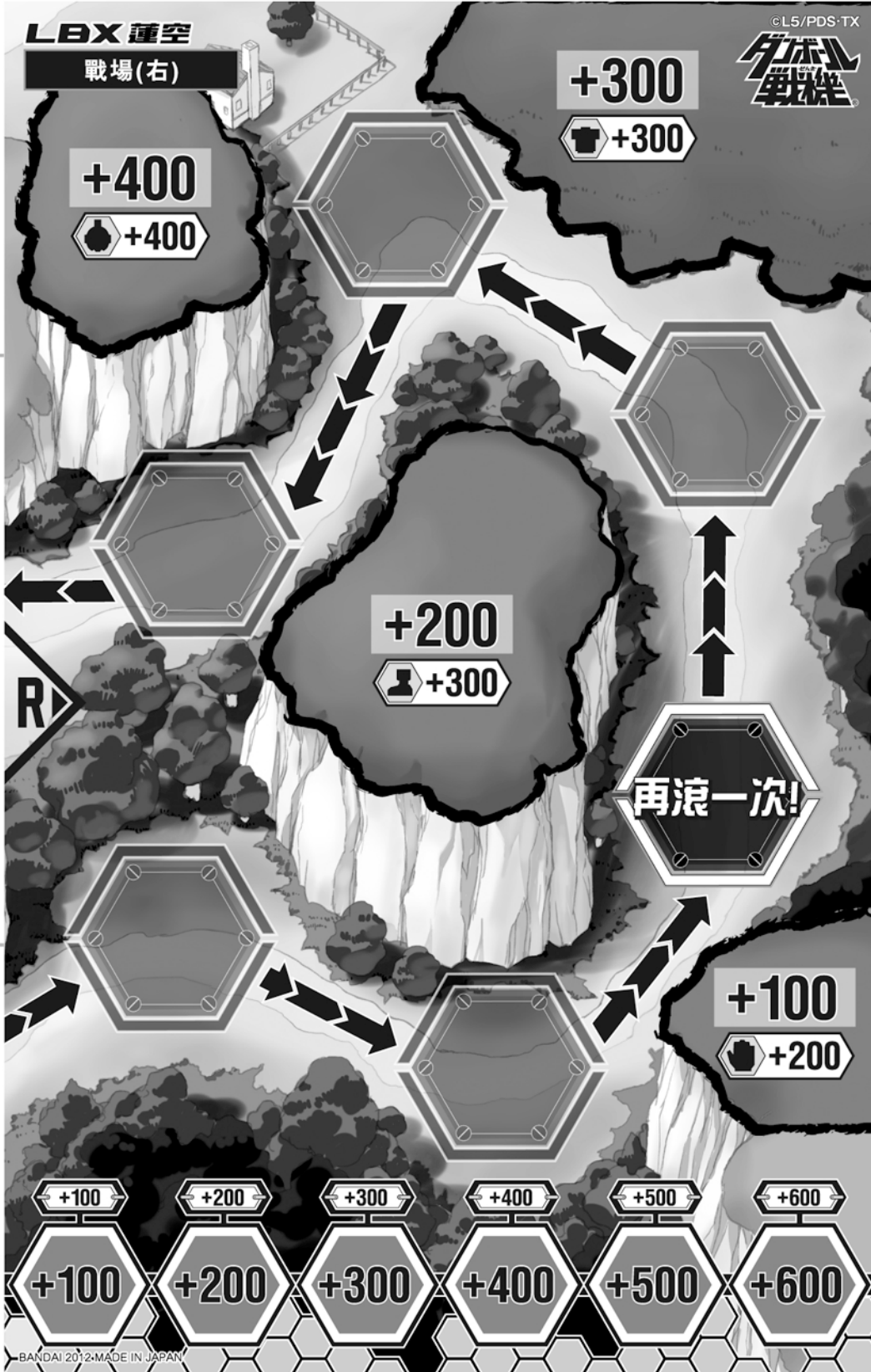


# 4 改裝LBX・AP骰子

- 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】把蓮空的手換上了阿基里斯的手時，AP骰子也要換上阿基里斯的手版面。

- 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。(像蓮空、阿基里斯的手各一使用等。)



# 6 遊戲過程・2

## LBX戰鬥

- 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。
- LBX戰鬥：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。(使用兩套時的場合)

# 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。)

戰敗的一方要把雙方AP的差值化成步數後退。

- 【例】
- 1.自己的LBX → AP骰子值：500 + AP強化：600 + AP骰子值增加技：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。

## 再滾一次!

若停在「再滾一次!」格的活，該LBX能再滾動AP骰子一次。

(若在戰鬥後，因LBX戰而停在該格的活則無效。)

# 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：200 + (1) + 300(+) = 500AP → 移動5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適合計算為1000的AP骰子值，位置連續的話也可得到①的加成。
- ④ 會心AP  
當AP骰子版面正好停在該區域中間的活，就會得到兩層版面的AP骰子值的累加。位置連續的活會得到①②的加成，但②則無效。

- ## AP骰子值增加技
- 移動LBX與戰鬥時，雙方的滾動也屬有效。
- ① 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。
  - ② 部位加成  
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。
- \*若只碰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。以後以互相交換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，需要罰牌一回合。(停滾在再滾一次!格除外。)
  - 沒進入場內的場名為「FOUL」，這回合完結，並輪到對手回合。
  - 必需滾動已滾動的AP骰子結果把相連的LBX移動。
  - 使用兩套骰子的場合，可在自己的回合內連續移動同一部LBX，又或是以互相交換的形式移動兩部LBX也行。

- ## 5 遊戲過程・1
- ### 滾動AP骰子
- 從這裡滾動AP骰子!

H002

# 骰子滾動地帶

從這裡滾動AP骰子!