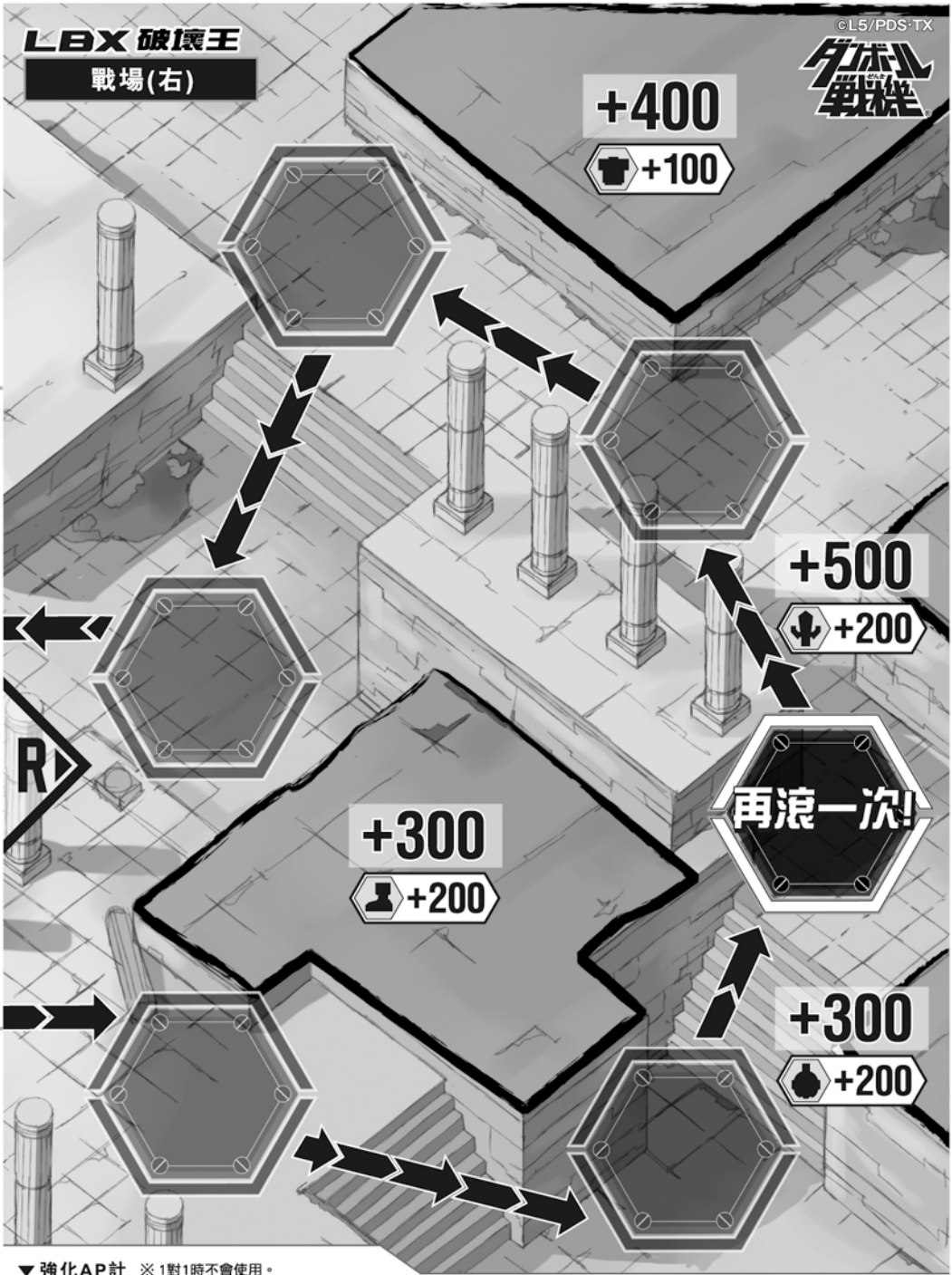


4 改裝LBX · AP骰子

- 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】把破壞王的腳換上了蓮空的腳時，AP骰子也要換上蓮空的腳版面。
- 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。(像手部通常都有兩塊。)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。(像破壞王、阿基里斯的手各一使用等。)



LBX的移動

- 以AP骰子值再增加AP骰子值增加技的總和來移動LBX。移動格數為『100AP=1格』。

【例】AP骰子值：500 + (1+400) + (2+100) = 1000AP → 移動10格

- 輔助跳躍：若前方有同組的LBX存在，透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)或以上的移動數就能跳過同伴。

直立AP

當AP骰以直立形式停止時會計算為1000的AP骰子值，位置最高的話也可得到①的加成。

④ 重心AP

當AP骰子版面正停在在該個版面中間的話，從底會得到兩個版面的AP骰子值的總和。位置最高的版面會得到①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骰子的版面或戰場加成區域的部位相同，就會額外得到部位加成。

※ 若只碰到戰場加成區域外的數字部分，不會得到任何加成。
※ 若碰到格數不同的戰場加成區域，則只會計算①及②合計值，較大的一區為準。

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，需要暫停一回合。(停留在犯規一次！格除外) ● 沒進入場內的場合為『FOUL』，這回合完結，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

LBX戰鬥

- AP強化：當自己的LBX遇上對手LBX後還有移動力，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的基礎力加成，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)

6 遊戲過程 · 2

- 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。)

【例】1. 自己的LBX → AP骰子值：200 + AP強化：600 + AP骰子值增加技：0 = 攻擊AP骰子值：800
2. 對手的LBX → AP骰子值：500 + (戰場加成區域+400) + (部位加成+100) = 攻擊AP骰子值：1000
3. 對手LBX勝出！(AP骰子相差值：對手1000 - 自己800 = 200)
4. 戰敗的己方LBX由於與對方相差200AP，因此要後退2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。

● 以自創的玩法來遊玩也OK囉！

再滾一次!

若停在『再滾一次!』格的話，該LBX能再滾動AP骰子一次。(若在戰鬥後，因LBX後退而停在該格的話則無效。)

