

LoLTRPG

プレイヤーは2,4,6,8,10人で行えるゲームである。また、TRPG要素を用意しているが、基本的にはダイスを使うボードゲームという雰囲気で作成している。

ゲームのおおまかな内容としては、キャラクター作成、チーム編成、試合、結末の4幕構成で行う。

試合では、レーン戦フェーズ、集団戦フェーズの2幕構成で行う。レーン戦フェーズは4ラウンドで行い、全員の行動決定、スキルの発動、行動の判定、最終リザルトを1ラウンドとする。基本的にラウンドは全て同時に行う。そのためキャラクターごとに行動を選択して一斉に開始するというスタンスである。そのため、HPが0になろうが、行動判定は発生する。集団戦フェーズでは、プレイヤーの行動が変わる。集団戦フェーズでは、途中でオブジェクトファイトが存在しており、集団戦フェーズのラウンド5経過後に発生する。最終的にタワーを3回折ることで勝利する。

レーン戦フェーズでは ファーム、アタック、リコールを行うことができる。チーム編成時に決めたレーンの相手のみが対象となる。しかし、JG はどの相手も対象とできる。

ファーム：ファームポイントを5獲得 回避の際の判定に対して-3

アタック：プレイヤーに対して攻撃を行う ファームポイント2獲得
相手がリコール、死んでいる場合はFP+5。

SUP は行うことができない

リコール：ファームポイントを利用してアイテムを購入できる

サポート：対象レーンを選んで、選んだ選択肢によって効果を発揮する
エンチャント 対象レーンの味方に対して1D3のバフを付与
フック 対象レーンの敵に対して1D3のデバフを付与
タンク 対象レーンの味方に対する攻撃を肩代わりする

集団戦フェーズでは、サイドプッシュ、アタック、リコールを行うことができる。毎ターンアクション後FP+1

サイドプッシュ：タワーに対して3のダメージ 次のラウンドに強制的にリコールを行わせる また、回避判定に-4追加

アタック：プレイヤーに対して攻撃を行う 攻撃が成功するとタワーに1ダメージ
対象が存在しない場合はタワーに1ダメージ

リコール：アイテムの購入を行える

スキル：範囲攻撃などのスキル持ちはスキル宣言を行うことでスキルを使用することができる。

サポート：対象レーンを選んで、選んだ選択肢によって効果を発揮する
エンチャント 対象レーンの味方に対して1D3のバフを付与
フック 対象レーンの敵に対して1D3のデバフを付与
タンク 対象レーンの味方に対する攻撃を肩代わりする

オブジェクトファイトは、集団戦フェーズの4ラウンドに発生する。チームごとに攻撃判定を行い、合計値が大きいチームに+5の判定を3ラウンド付与する。

プレイヤーは、AP、AD、JG、SUP の 4 種類に分かれる

AD：マークスマン ファイター タンク

マークスマン：攻撃 3D6 回避 1D6 HP 3

ファイター：攻撃 1D6+4 回避 1D6+4 HP 5

タンク：攻撃 1D6+2 回避 1D6+2 HP 7

AP：メイジ アサシン

メイジ：攻撃 2D6 回避 1D6+4 HP 4

アサシン：攻撃 2D6+2 回避 2D6+3 HP 1

JG：ファーム ガンク

ファーム：攻撃 1D6+4 回避 2D6+3 HP3

ガンク：攻撃 2D6 回避 1D6+3 HP2

SUP：サポート HP1

プレイヤーはスキルを所持している。スキルはラウンド開始に宣言するものと、行動の判定の際に宣言するものが存在する。また、発動する際は、スキル名宣言後に、効果について宣言を行う。

スキル種類

【絶対成功】 発動可能なダイスが全て最大値として算出される

2 回目からは 1D6 で 2 以上出すことで失敗する

失敗した場合ダイス一個を 1 として換算する

【範囲攻撃】 攻撃対象を全体まで増やせる

2 回目からは 1D6 で 3 以上出すことで失敗する

失敗した場合攻撃に-6 の判定を追加する。ただし、攻撃対象は全体のまま

【妨害】 相手のダイス一つを 1 として計算する

2 回目からは 1D6 で 3 以上を出すことで失敗する

失敗すると自身の判定に-3

【固定値増加】 ダイスに対して+4 の判定を付与する

2 回目からは 1D6 で 3 以上を出すことで失敗する

失敗すると-2 の判定を付与する

【ダイス個数増加】 判定時に 1D6 ダイスを追加することができる

2 回目からは 1D6 で 3 以上出すことでスキルが失敗する

失敗した場合判定時に-1d6 ダイスを追加する

ファイト 相手の攻撃のダイスと自身の回避のダイスで戦う 攻撃が当たったら HP が 1 削れる 死ぬと相手に 8 ファームポイントと相手が次のラウンドで行動が行えなくなり、HP が全回復する 同じ数字の場合はもう一度行う

タワー 5HP 3 回壊したら勝ち

プレイヤーはリコールをする際にアイテムを購入することができる。アイテム名は自由に設定する。アイテムは同じ効果のものを複数購入できない

アイテム

靴：回避に+3 ファームポイント 10

弓：攻撃に+3 ファームポイント 10

ハンマー：タワーへのダメージに+1 ファームポイント 15

鎧：HP+2 ファームポイント 10

剣：HP ダメージ+1 ファームポイント 15

指輪：1D6 ダイスを追加 ファームポイント 20

本：スキル判定時に失敗判定を軽減 ファームポイント 15

キャラクリエイト例

キャラ名：ゼラス

役職：AP メイジ

スキル：「ゼラスウルト」（範囲攻撃）

試合例 (2vs2)

レーン戦フェーズ お互い 1 体 1 で行う どちらと戦うかは何とかして決める

1 PL1 (アタック) PL2 (ファーム)

PL1(AD マークス)攻撃 $3D6 = 12$ PL2(AP アサシン)回避 $2D6 + 3 - 3 = 8$

PL2 にダメージ $2 \rightarrow 1$

状況 PL1 HP 2 FP2 PL2 HP1 FP5

2 PL1 (アタック) PL2 (アタック)

PL1 攻撃 $3D6 = 5$ PL2 回避 $2D6 + 3 - 3 = 8$ 失敗

PL2 攻撃 $2D3 + 3 = 7$ PL1 回避 $1D6 = 3$ 成功

PL1 にダメージ 1

状況 PL1 HP1 FP4 PL2 HP1 FP7

3 PL1 (アタック) PL2 (アタック)

PL1 攻撃 $3D6=10$ PL2 回避 $2D6+3-3=8$ 成功

PL2 攻撃 $2D3+3=5$ PL1 回避 $1D6=6$ 失敗

PL2 にダメージ 1

状況 PL1 HP1 FP14 PL2 HP0 FP9

4 PL1 (リコール) PL2 ()

PL1 が「スイフトネスブーツ」(靴)を購入

状況 PL1 HP1 FP4 「スイフトネスブーツ」 PL2 HP2 FP9

修正点

レーン戦フェーズ TOP JG MID ADC SUP の順番で実行を行う

リコール判定 → ファーム → アタック → 死亡判定 → リコール帰宅

ハウスルール

アクションの順番を作る

AI 用メモ

基本的にラウンドは全て同時に行いたいため、キャラクターごとに行動を選択して一斉に開始するというスタンスでお願いします

全員の行動選択 スタート 判定開始 全ての判定終了後、HP 関係の処理 です

レーン戦フェーズでの判定は以下に示します。

A ファーム B 攻撃

A は FP を 5 手に入れた上で回避にデバフ B は FP を 2 手に入れた上で A に対して攻撃開始

A 攻撃 B 攻撃

A は FP を 2 手に入れた上で B に対して攻撃開始 B は FP を 2 手に入れた上で A に対して攻撃開始 また、判定は A チームから行いますが、B の HP が 0 になった場合でも、B の攻撃判定は行われます。

A リコール B ファーム

A はリコールを行い、アイテムの購入を行う B はファームを行い、FP5 を手に入れます

A 攻撃 B リコール

A は攻撃をしかけましたが、B はリコール中なので行動がファームに変化します。そのため、FP を 5 手に入れます