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。

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

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。

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 2

ファイター：攻撃1D6+4 回避 1D6+4 HP 4

タンク：攻撃1D6+2 回避 1D6+2 HP 6

AP：メイジ　アサシン

メイジ：攻撃 2D6 回避 1D6+4 HP 3

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　HP2

ガンク：攻撃　2D6　回避　1D6+3　HP2

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以上だすことで失敗する　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）

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

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→1

状況 PL1 HP２ 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