LoLTRPG

レーン戦フェーズ、集団戦フェーズの2段階で行う。

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。

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、死んでいる場合はファームと同じ判定

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　相手と被ると何もできない

デメリット　回避の際-4

アタック：プレイヤーに対して攻撃を行う　タワーに1ダメージ

相手がリコール、死んでいる場合はサイドプッシュと同じ判定

リコール：アイテムの購入を行える　何個も買えない

プレイヤーは、AP、ADの2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 回避 1D6 HP 5

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 2D3+3 回避 2D6+3 HP 2

プレイヤーはスキルを所持している。

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以上出されると失敗する

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4以下で攻撃に-6

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以上失敗　失敗すると判定に-3

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のターンが一つ減る　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

レーン戦フェーズ　4ラウンド

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10

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 10

キャラクリエイト例

ぜラス

AP メイジ

スキル「ゼラスウルト」（範囲攻撃）効果は発動時に宣言

アイテム

「スイフトネスブーツ」（靴）

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