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）

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