

大石油王 RPG：ルールサマリー

■判定

①チェック

出たサイコロの目を全て足す。

②ジャッジ

難易度以上の出目のサイコロの数を数える
※難易度は対決の場合、相手の対抗力

影響力とサイコロの対応表

影響力	使うサイコロ
S	20 面体
A	12 面体
B	10 面体
C	8 面体
D	6 面体
E	4 面体

■資産の使い方

使用済にすることで、どちらかの効果を受ける。

- ①判定の時に影響力ボーナスを受ける
- ②オーダーを使用する

■石油王の特権

①サイコロの振り直し

好きな数のサイコロを振り直す。サイコロ1つにつき10万ドル。

②予定のキャンセル

予定をなかったことにする。[(予定をキャンセルした回数+1)の2乗×10万]ドル。

③資産の再利用

資産を未使用にする。[未使用にする資産のコスト×10万]ドル。

④資産の準備

購入した資産の準備欄のチェックを1つ付ける。100万ドル。

ターンの進め方

①ターン開始の処理

- ・市場に資産を補充する
- ・PCを未行動にする
- ・PCの予定を決定する



②PCの手番

「自由行動」「資産の購入」「市場の整理」を好きな順番で行なう。

①自由行動

以下の中から1つ選ぶ。

A. 計画行動

種別が計画のオーダーを使用する。

B. ミッションの実行

ミッションの判定に挑戦する。

C. 資産運用

使用済の資産を好きなだけ未使用にする。

D. マネーロンダリング

[[経済力] チェックの達成値×10万]ドルのキャッシュを増やす。

②資産の購入

市場の資産1つを購入する。条件に影響力が満たない場合、足りない段階だけコストを+1して計算する。

③市場の整理 (10万ドル消費)

市場から資産1つを消し、ランダムに1つ補充する。



③ターン終了の処理

・資産の準備

購入後、まだ使用できない全ての資産の準備欄にチェックを付ける。

これを1ターンとして、交戦フェイズ移行まで繰り返す。

交戦フェイズの進め方

①開戦

キャラクターを未行動にする。



②プロットイング

以下から1つ選んでサイコロでプロット。

1. 【開発力】：「技術戦争」
2. 【情報力】：「情報戦争」
3. 【経済力】：「経済戦争」
4. 【政治力】：「外交戦争」
5. 【軍事力】：「武力行使」
6. 【人間力】：「直接交渉」



③交戦

プロットイングで選ばれた交戦が順番に発生する。

- ・プロットイングによって発生した交戦に対しては、全員が強制参加。
- ・行なう交戦に対応した影響力での全員がジャッジを行なう (相手陣営のキャラクターの中で最も高い対抗力が難易度)。陣営内で最も高い成功度を比べ合い、高い方の陣営が勝利する。同じ場合は、引き分け。
- ・PC側が勝利した場合：PC側のジャッジの成功度の合計の数だけ、敵陣営のキャラクターの名声が減少。
- ・敵側が勝利した場合：PCは、全員名声を1点失う。
- ・引き分けの場合：名声の変動は無し。



④休戦

再戦するか終戦するか決める。意見が割れたら【経済力】チェックの達成値が高い方が優先。



⑤再戦

②～④を繰り返す。



⑥終戦

勝敗を決める。敵の名声が0なら完全勝利！