

石油王の花嫁 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

■絆ルール

①悪だくみの無視

絆 - [1D4] 点：ターン中、悪だくみを1つ無視。

②振り直し

絆 - 1点：サイコロを1つ振り直す。

③わがまま

絆 - [1D6] 点：ランダムに資産を入手する。

④資産の再利用

絆 - [コスト] 点：同じ資産をもう1回使える。

⑤一生のお願い

絆 + [好きなサイコロ1個] 点：3回まで使える。

ターンの進め方

①ターン開始の処理

- ・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」「プレゼントを受け取る」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。

■「石油王と過ごす」場合

絆を1D点回復+悪だくみを受けない。

A. おねだりする

資産を石油王から貰う。

B. のんびりする

王の怒りが1点減少する。

C. 遊びに行く

遊び表（石油王）を振る。

■「ひとりで過ごす」場合

A. 計画行動

オーダーを使用するか、その他の行動。

B. ミッションの実行

ミッションの判定に挑戦する。

C. 遊びに行く

遊び表（ひとり）を振る。

②プレゼントをもらう

「資産自動生成ルール」を使用して、ランダムに資産を1つ生成し、それを獲得する。



③ターン終了の処理

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増加。
- ・敵側が勝利した場合：王の怒りが上昇する。
- ・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。敵の名声が増えたら完全勝利！