

プロパガンダ

ようこそ、『プロパガンダ』の世界へ。こちらはテーブルトークロールプレイングゲーム(以下 TRPG)のルールブックとなります。複数のプレイヤー(P L)が扮する書記長(PC)を操り、サイコロと筆記用具、それから少々のおしゃべりを用いて物語を作っていく遊びとなります。GMはいなくてもこのゲームは遊べるので、誰もこのゲームに慣れていないときは全員 P L で遊んでみていいでしょう。

立てよ国民!

君たちは優秀な思想、その指導者だ。

君の思想が広まりさえすれば、世界はきっとよくなる!

……かもしれない。たぶん、きっと。

キャラメイク

PL はまずゲームに参加するために、キャラクター(PC)を作成します。単体で遊ぶ場合は、特技表の中から3つ、TWELVE ルールで遊ぶ場合は自由に6つ特技を選びます。選んだ特技一つ一つが PC の影響力ある支持基盤となります。

単体で遊ぶ場合は、以下の表から特技を3つ選択します。

- 2 無所属：どこにも所属していない浮動票です。
- 3 犯罪組織：アンダーグラウンドに影響力を持ちます。
- 4 スラム：治安の悪い地域に影響力を持ちます。
- 5 地域団体：地域団体とのコネを持ちます。
- 6 NPO：非営利組織にコネを持ちます。
- 7 WEB：ネットで影響力を持ちます。
- 8 学校法人：学校組織に影響力を持ちます。
- 9 営利法人：営利法人にコネを持ちます。
- 10 商工会：業者団体にコネを持ちます。
- 11 公共法人：公共事業を手掛ける団体にコネを持ちます。
- 12 公官庁：公的な組織に影響力を持ちます。

特技を選んだら、次はスキルを選びます。単体ならば一つ、TWELVE ルールならば合計で3つスキルを選びます。最後に PC の体力である HP を 6 と書き込めば作成完了です。

職業		
2	無所属	2
3	犯罪組織	3
4	スラム	4
5	地域団体	5
6	NPO	6
7	WEB	7
8	学校法人	8
9	営利法人	9
10	商工会	10
11	公共法人	11
12	公官庁	12

1	論理飛躍	シナリオ 1 回
効果：自身を含む誰かの判定の直前に宣言する。指定特技をダイス1つ分まで移動させることができる。シナリオ中1回宣言できる。		

2	理論武装	シナリオ 3 回
効果：自身を含む誰かの判定の直前に宣言する。指定特技を1つ移動させる。シナリオ中3回宣言できる。		

3	たとえ話	常時
効果：自身の判定に常に+1の修正を得る。		

4	口コミ	常時
効果：自身の判定で得た効果を、常に1上昇させる。		

5	演説	シナリオ 1 回
効果：自身の判定の直前に宣言する。判定のダイスを1つ追加する。シナリオ中1回宣言できる。		

6	街宣車	シナリオ 1 回
効果：自身を含むの判定の直後に宣言する。判定のダイスを1つ1~6の好きな目に変更する。シナリオ中1回宣言できる。		

行為判定

ゲーム中、成功するか失敗するかわからない行為を行うとき、その成否を決定するために【行為判定】を行います。【行為判定】は以下の流れで行います。

①指定特技の決定

判定に使用する特技をGMなどが決定し、【指定特技】とします。ルールで指定されている場合はそれを使用し、PLから提案があれば、GMは不自然でなければその提案を採用してもよいでしょう。

②特技の確認

【指定特技】を持っているか確認します。もし、持っていなかった場合、別の特技を【代用特技】として使用することができます。

③目標値の確認

【指定特技】を持っていた場合、目標値は5となります。【代用特技】で判定を行う場合、〔5+指定特技から代用特技までのマス数〕が目標値となります。このとき、マスの数には特技と特技の間にあるギャップも数えることに注意しましょう。計算で算出するばあいは【指定特技】から【代用特技】の数字を引き算して、出た数字の絶対値（±を取る）に+5、分野が1ずれるたびに+2と計算するとよいでしょう。ちょっと賢く見えます。

④ダイスロール

ダイス2つを振り、出目の合計が目標値以上になれば判定は成功となります。目標値未満であれば失敗となります。

⑤スキル

スキルの中には達成値を変化させるものがあります。詳細はスキルの効果を参照してください。スキルの効果を加えた値を達成値と呼びます。

スペシャル

行為判定で6の目が2つ以上出ることを、【スペシャル】と呼び、目標値に関わらず判定は成功としてあつかい、移動距離は12点と数えます。【スペシャル】は後述する【ファンブル】よりも優先され、【スペシャル】と【ファンブル】が同時に発生したなら【スペシャル】の効果のみ適用されます。

ファンブル

行為判定で1の目が2つ以上出ることを、【ファンブル】と呼び、目標値に関わらず判定は失敗として扱います。

セッションの流れ

『プロバガンダ』では、一回のゲームのことをセッションと呼び

ます。単体でのセッションでは『サイクル開始』→『行動順決定』→『プロバガンダ判定』→『行動順決定』→と繰り返し、全PCが行動を終えるまでを1サイクルとし、このサイクルをPCの人数回繰り返すとセッションは終了となります。

サイクル開始

サイクル開始ではまず全てのPCがダイスを2つ振り、小さい目を十の位、大きい目を一の位として行動順の決定に使用します。

行動順決定

行動順の決定ではサイクル開始で決めた行動順の数値を確認します。未行動のPCの中で行動順の出目が一番大きいPCは、後述するプロバガンダ判定を行います。

このとき、特技を1つも持っていないPCがいた場合、ダイス2つを振り、TWELVEルールならば更にダイスを1つ振って分野を決め、出目の合計の特技を獲得します。

プロバガンダ判定

行動順が回ってきたPCはまず自身の持っている特技から指定特技の一つを決め、判定を行います。

プロバガンダ判定ではまず、達成値のみを算出します。算出した達成値で、成功している特技を全て獲得します。このとき、例えば7WEBを持つPCが目標値5の判定を行い、達成値が8だったとします。すると範囲は3広がり、4スラム～10商工会までの特技を獲得できます。

また、プロバガンダ判定で他のPCが持つ特技を獲得したとき、その特技を獲得する代わりに、相手の特技を消滅させることができます。複数人が同じ特技を持っている場合は、誰か一人を選び、消滅させてください。こうして消滅させた特技1つにつき、得点を1点獲得することができます。スキル『ロコミ』を持っていた場合、このとき獲得する得点の合計が1上昇します。

プロバガンダ判定に失敗すると、PCはプライドが傷つき、1点のダメージを受けます。

プロバガンダ判定を終えると再び行動順決定に戻ります。

HP

プロバガンダ判定失敗でダメージを受けたPCはHPを減少します。HPは減少しても特別なペナルティは発生しませんが、0になった場合はセッションから脱落します。単体で遊ぶ場合であれば0になる危険はありませんが、TWELVEルールで遊ぶ場合は気をつけましょう。

決着

以上で説明したサイクルを PC の人数分繰り返すか、もしくは1人を除いて全員脱落したとき、セッションは終了します。もし、複数の PC が脱落せずに残っていた場合は、得点をもっとも多い PC が真の勝者となります。

TWELVE ルール

TWELVE ルールではミドルルール・クライマックスルールの2つに分け、ルールを採用します。クライマックスルールでは単体で遊ぶときと同じルールで遊びます。

ミドルルールで遊ぶ場合は、サイクル数を3として遊んでください。