

負け残り厄介ヒロインTRPG
ブルービートダウン
 Losing Protagonist TRPG
BlueBeatDown.
 平野累次 / 冒険企画局
キャラクターシート



称号

意気込み・伝えたいこと

プラン：明るくて気安い子演技している、計算高いヒロイン。その計算高さの根幹にあるものが何であるか、観測者はそれにどう関わるのかを描いてみよう。

名前		クラス	陽気
観測者との関係	親友	身長	低め
		ファッション特徴	スニーカー
好きなもの	おまんじゅう	嫌いなもの	過干渉

属性

1. 《妬み》 2. 《冷酷》 3. 《臆病》 4. 《卑しい》 5. 《過ち》
 6. 《無謀》 7. 《厄介カワイイ》 自分の属性を○で囲む

ヒロインマテリアル

属性	冷酷	内容	どこか冷たい印象がある。明るい人。
属性		内容	
属性		内容	
属性		内容	
属性		内容	
属性		内容	

潜伏アビリティ

- こっちを見て** 修得方法 潜伏シーン中、特定のタイミングで《妬み》を1点支払うことで修得可能。このアビリティ修得時に、自分は【青癖】を1枚獲得する。
- 許さない** 修得方法 潜伏シーン中、特定のタイミングで《冷酷》を1点支払うことで修得可能。1回の判定につき1回まで、スポットシーンゾーンにいるPCのプレイヤーが振ったサイコロをすべて振り直させられる（修得者1人につき1回）。
- 不安の伝染** 修得方法 潜伏シーン中、特定のタイミングで《臆病》を1点支払うことで修得可能。自分以外のPCは、決戦判定中に振ったサイコロに「1」と「2」の目がある場合、ファンブルが発生する。
- 誘導** 修得方法 潜伏シーン中、特定のタイミングで《卑しい》を1点支払うことで修得可能。自分がスポットシーンに登場したとき、好きなPC（自分も可）の【属性ポイント】を1点選ぶ。選んだポイントを好きな属性に変更する。
- すべてを忘れて** 修得方法 潜伏シーン中、特定のタイミングで《過ち》を1点支払うことで修得可能。自分がスポットシーンゾーンにいる状態で観測者判定を行う場合、2D6を振らず代わりに「観測者ファンブル」を発生させられる。
- 不退転** 修得方法 潜伏シーン中、特定のタイミングで《無謀》を1点支払うことで修得可能。自分がスポットシーンゾーンにいる場合、自分が決戦判定で振るサイコロの数が2個増える。
- ヒロインチャンス** 修得方法 潜伏シーン中、特定のタイミングで《厄介カワイイ》を1点支払うことで修得可能。このアビリティ修得時に、自分は「青春ジャッジ」を1回行う。また、自分は【許さない】【不安の伝染】の効果を受けない。

属性ポイント

妬み ○○○○ 卑しい ○○○○
 冷酷 ○○○○ 過ち ○○○○
 臆病 ○○○○ 無謀 ○○○○
 厄介カワイイ ○○○○

負け残りスキル

効果	
効果	
効果	
効果	