

負け残り厄介ヒーロー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  負け残りレベル **0**

意気込み・伝えたいこと  
 プラン: 最近再開し、友達に戻ったばかりの幼馴染。ふとした拍子に思い出す過去の内容でキャラが定まるので、どんなエピソードがあったか考えてみよう。

名前	<input type="text"/>	クラス	凡庸
観測者との関係	再会した幼馴染	身長	普通
好きなもの	ぬいぐるみ	ファッション特徴	ヘアピン
嫌いなもの	お母さんのお節介		

**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	過ち	内容	普通の人。よくない噂がある。
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【青癡】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	<input type="text"/>
効果	<input type="text"/>
効果	<input type="text"/>
効果	<input type="text"/>