

ブルービートダウン

Losing Protagonist TRPG

BlueBeatDown.

平野累次 / 冒険企画局

ブルービートシート

テーマ属性

お話のテーマ

現在のラウンド / 終了ラウンド

観測者

参加者

	追跡
	追跡
	追跡
	追跡
	追跡
	追跡

追跡欄にチェックが入っているPCは、ブルービートダウンの決戦判定にサイコロ+1

このゲームの勝利条件

テーマ属性のポイント + 《厄介カワイイ》のポイント

この2つの合計がもっとも高いPCが**最終的な勝者となる!**

注意! テーマ属性のポイントが0点のPCは、最終的に「失格」となる。

ラウンドの進行

- ①ラウンドの開始 (182ページ)
ラウンドを開始する。
- ②ブルービートダウン (183ページ)
PC全員で決戦判定を行う。
勝者がスポットシーンゾーンへ、それ以外は潜伏シーンゾーンへ。
サイコロを振るときに「降りる」ことも可能(サイコロの目がすべて0になる)。
- ③スポットシーン (186ページ)
観測者の物語を読み上げた後、スポットシーンゾーンのPCが青春ジャッジを行う。ゲームマスターが2D6を振り、1ゾロの場合「観測者ファンブル」が発生。
- ④潜伏シーン (187ページ)
潜伏シーンゾーンのPCは各自ランダムに【属性ポイント】を1点獲得。
その後、PCは「●募る想い」「●暗躍」「●観測者の追跡」のうち1つを選んで行う。各行動についてはシーンサマリーか、176ページを参照。
- ⑤ラウンドの終了 (190ページ)
シナリオで定められているラウンドの回数まで、①から⑤を繰り返す。
規定のラウンド数が終了した場合、⑥へ。
- ⑥結果発表 (192ページ)
ルールに従い、このゲームの勝者を決定する。

スポットシーンゾーン

観測者
置き場

ブルービートダウンに
勝ったらこのゾーンに配置

潜伏シーンゾーン

ブルービートダウンに
負けたらこのゾーンに配置