

## フラスワン 増員

同じNPCがもう1体存在する

+ 1

S001

解説

NPCカードの一部を重ねて使用する。重ねたNPCカードと同じ内容のカードが、もう1枚存在するとみなす。

## フラスワン 増員

同じNPCがもう1体存在する

+ 1

S002

解説

NPCカードの一部を重ねて使用する。重ねたNPCカードと同じ内容のカードが、もう1枚存在するとみなす。

## フラスワン 増員

同じNPCがもう1体存在する

+ 1

S003

解説

NPCカードの一部を重ねて使用する。重ねたNPCカードと同じ内容のカードが、もう1枚存在するとみなす。

## フラスワン 増員

同じNPCがもう1体存在する

+ 1

S004

解説

NPCカードの一部を重ねて使用する。重ねたNPCカードと同じ内容のカードが、もう1枚存在するとみなす。

## フラスワン 増員

同じNPCがもう1体存在する

+ 1

S005

解説

NPCカードの一部を重ねて使用する。重ねたNPCカードと同じ内容のカードが、もう1枚存在するとみなす。

## フラスワン 増員

同じNPCがもう1体存在する

+ 1

S006

解説

NPCカードの一部を重ねて使用する。重ねたNPCカードと同じ内容のカードが、もう1枚存在するとみなす。

## フラスワン 増員

同じNPCがもう1体存在する

+ 1

S007

解説

NPCカードの一部を重ねて使用する。重ねたNPCカードと同じ内容のカードが、もう1枚存在するとみなす。

## フラスワン 増員

同じNPCがもう1体存在する

+ 1

S008

解説

NPCカードの一部を重ねて使用する。重ねたNPCカードと同じ内容のカードが、もう1枚存在するとみなす。

## フラスワン 増員

同じNPCがもう1体存在する

+ 1

S009

解説

NPCカードの一部を重ねて使用する。重ねたNPCカードと同じ内容のカードが、もう1枚存在するとみなす。

## フラスワン 増員

同じNPCがもう1体存在する

+ 1

S010

解説

NPCカードの一部を重ねて使用する。重ねたNPCカードと同じ内容のカードが、もう1枚存在するとみなす。

レベル 1 | **ピース断片**

レベル1のNPCとして扱う

**HP = 1**

S011

解説  
能動的な行動を一切行うことができないが、○枚のカードを減らす際にレベル1のNPCとみなして消費させることができる。

レベル 1 | **ピース断片**

レベル1のNPCとして扱う

**HP = 1**

S012

解説  
能動的な行動を一切行うことができないが、○枚のカードを減らす際にレベル1のNPCとみなして消費させることができる。

レベル 1 | **ピース断片**

レベル1のNPCとして扱う

**HP = 1**

S013

解説  
能動的な行動を一切行うことができないが、○枚のカードを減らす際にレベル1のNPCとみなして消費させることができる。

レベル 1 | **ピース断片**

レベル1のNPCとして扱う

**HP = 1**

S014

解説  
能動的な行動を一切行うことができないが、○枚のカードを減らす際にレベル1のNPCとみなして消費させることができる。

レベル 1 | **ピース断片**

レベル1のNPCとして扱う

**HP = 1**

S015

解説  
能動的な行動を一切行うことができないが、○枚のカードを減らす際にレベル1のNPCとみなして消費させることができる。

レベル 1 | **ピース断片**

レベル1のNPCとして扱う

**HP = 1**

S016

解説  
能動的な行動を一切行うことができないが、○枚のカードを減らす際にレベル1のNPCとみなして消費させることができる。

レベル 1 | **ピース断片**

レベル1のNPCとして扱う

**HP = 1**

S017

解説  
能動的な行動を一切行うことができないが、○枚のカードを減らす際にレベル1のNPCとみなして消費させることができる。

レベル 1 | **ピース断片**

レベル1のNPCとして扱う

**HP = 1**

S018

解説  
能動的な行動を一切行うことができないが、○枚のカードを減らす際にレベル1のNPCとみなして消費させることができる。

レベル 1 | **ピース断片**

レベル1のNPCとして扱う

**HP = 1**

S019

解説  
能動的な行動を一切行うことができないが、○枚のカードを減らす際にレベル1のNPCとみなして消費させることができる。

レベル 1 | **ピース断片**

レベル1のNPCとして扱う

**HP = 1**

S020

解説  
能動的な行動を一切行うことができないが、○枚のカードを減らす際にレベル1のNPCとみなして消費させることができる。

エンカウト	レベル
<b>敵対勢力</b>	<b>×3</b>
反動発生時に戦闘発生	
イラスト募集中	
S021	
解説	
反動が発生するときに、同時に戦闘も発生する。この戦闘は「必要なイベント」には含めない。	

エンカウト	レベル
<b>敵対勢力</b>	<b>×3</b>
反動発生時に戦闘発生	
イラスト募集中	
S022	
解説	
反動が発生するときに、同時に戦闘も発生する。この戦闘は「必要なイベント」には含めない。	

シェアオール	レベル
<b>一蓮托生</b>	<b>×4</b>
反動が全員に発生	
イラスト募集中	
S023	
解説	
反動が発生するときに、プレイヤーキャラクター全員に同じダメージを適用する。	

シェアオール	レベル
<b>一蓮托生</b>	<b>×4</b>
反動が全員に発生	
イラスト募集中	
S024	
解説	
反動が発生するときに、プレイヤーキャラクター全員に同じダメージを適用する。	

ストレスフル	レベル
<b>過重負荷</b>	<b>×2</b>
成功で反動発生、経験点とコイン獲得	
イラスト募集中	
S025	
解説	
情報収集の結果が「成功」だったときにも「反動」が発生し、さらに経験点1D6点とコイン1枚を追加で得る。	

ストレスフル	レベル
<b>過重負荷</b>	<b>×2</b>
成功で反動発生、経験点とコイン獲得	
イラスト募集中	
S026	
解説	
情報収集の結果が「成功」だったときにも「反動」が発生し、さらに経験点1D6点とコイン1枚を追加で得る。	

ディファイルト	レベル
<b>解決困難</b>	<b>×3</b>
ぎりぎりでも失敗、経験点とコイン獲得	
イラスト募集中	
S027	
解説	
情報収集の結果が「ぎりぎり」だったとき、「失敗」と同じイベントをクリアできず、さらに経験点1D6点とコイン1枚を得る。	

ディファイルト	レベル
<b>解決困難</b>	<b>×3</b>
ぎりぎりでも失敗、経験点とコイン獲得	
イラスト募集中	
S028	
解説	
情報収集の結果が「ぎりぎり」だったとき、「失敗」と同じイベントをクリアできず、さらに経験点1D6点とコイン1枚を得る。	

ワンスイベント	レベル
<b>通過儀礼</b>	<b>÷2</b>
失敗でもイベントクリア	
イラスト募集中	
S029	
解説	
情報収集の結果が「失敗」だったとき、「ぎりぎり」と同じイベントをクリアできる。小数点以下は切り捨てとする。	

ワンスイベント	レベル
<b>通過儀礼</b>	<b>÷2</b>
失敗でもイベントクリア	
イラスト募集中	
S030	
解説	
情報収集の結果が「失敗」だったとき、「ぎりぎり」と同じイベントをクリアできる。小数点以下は切り捨てとする。	

## TRPGとは

数人で協力して、1つの物語をその場で作り上げるゲームである。

会話が進めていくので見た目は地味だが、特別な道具も不要なので安く手軽に遊べるのが特長だ。

物語の舞台を表す世界観ごとにルールがあり、ルールを守って遊ぶことでゲームとして楽しむことができる。

集まった数人のうち、1人は物語の下手となるシナリオを用意するゲームマスターに、残りは物語の主要人物を演じるプレイヤーになる。ゲームマスターは端役や障害となる人物を演じ、ルールの審判も努める。

ゲームの目的は「全員が楽しむこと」である。競争や対立を楽しむこともあるが、本気の戦いになったり、不機嫌になったりさせたりしないよう注意すること。そのためには「言いたいことはだまらず穏やかに伝える」「発言には理由も添える」「自分を正し直し決めつけない」「有限な時間を有意義に使う」ことを心がけるとよい。

TRPGは「コミュニケーションのゲーム」であり、コミュニケーションの基礎は必要不可欠である。

さて、物語の舞台は剣と魔法のファンタジーあり、現代社会の裏側で人知れず戦う世界あり。ありとあらゆるフィクションをごちゃ混ぜにした世界もある。そんな世界で危険を冒す、ワクワクする物語を作り上げよう！

S031

## リーベラートルとは

科学文明が崩壊した未来の地球を支配する爬虫人と戦う、剣と魔法のファンタジーTRPGである。プレイヤーは何かを解放する冒険を行う運命を背負った解放者(リーベラートル)を演じることになる。

このゲームでは自分も敵も専用のカードで表現され、他に必要なのは付属のチップと普通のサイコロ1つだけ。初期レベルで遊ぶなら筆記用具すら不要。だが手軽さだけがウリではない。

サイコロの出目で決まるカードの効果はランダム性が高いためパーティーゲーム的な面白さがあり、情報収集の成功や経験点で得られるボーナスを駆使してランダムをくつがえす戦術的な面白さも同居している。

プレイヤーが演じる主人公たちは、冒険者と呼ばれる被差別階級の人間になる。差別される理由は、何らかの理由で「人間になりすぎた爬虫人が人類を支配している」ことを知ったから。支配階級である爬虫人にとって、邪魔な存在になったのだ。公的には「元」犯罪者として扱われ、村や町では旅人の宿に隔離されることが多い。しかし、命の危険がある仕事を安価でこなすため、実は無くてはならない存在である。

冒険者たちの目的は様々だが、何かを解放するために戦う者はみな助け合う仲間～解放者～なのである。

S032

## これまでの地球

はるか昔、人類がまだ文明を築き上げる前、2種の宇宙人～爬虫人と爬虫人～が地球を開拓に訪れた。爬虫人は魔法の、爬虫人は科学の知識をもらい、人類を大きく繁栄させた。やがて両者は対立し、爬虫人が勝利した。だが科学技術の大半を失った爬虫人は、魔法技術を得るために爬虫人になりすぎ、亜龍族となった。魔法の道具として人類の血肉を求めはじめた爬虫人は、人類を洗脳、または恐怖によって服従させた。

爬虫人は爬虫人の血を引く者を根絶やしにするために大規模な戦争や事故を何度も起こし、ついには地球上の爬虫人の大半を死滅させる暴挙を犯した。魔力の塔＝原子力発電所の破壊と、病の源たる蠅の王＝細菌兵器の放出である。

壊れた魔力の塔の近く～爬虫人の血を引く者が多かった弓状の列島～に住んでいた人間は、汚れた魔力の影響で最も醜い野蛮な鬼族に姿を変えた。蠅の王は死や病気のみならず、亜人や知性ある獣などの異形の生物を多数創り出した。

汚染されていない土地を求めた鬼族は、人間や亜人とあちこちで戦い、互いに滅びかけた。爬虫人たちは満を持して乱入し、魔法で鬼族を撃退したが、戦争は続く。人命を奪う口実として戦争が必要だからだ。

S033

## この時代の地球

科学的な文明のレベルはおおよそ15世紀と同じで、魔法によって17世紀頃、産業革命直後の水準に保たれている。貴族たる爬虫人たちは人間に情報と人権を与え過ぎないよう文明を低いレベルに押さえつけており、自らも高度文明を活用することはほとんど無い。発電所や通信網などの大規模設備は稼働できない。

教育は義務ではなく、先進的な領土以外の土地では文字すら読めない者が多い。仕事は長男が世襲し、次男以降は兵士になることが多い。女性は誰かの嫁になるか、口減らしのために売られることが多い。親元を離れた者の半数近くは爬虫人の魔法の生贄となって死ぬ。この現状に疑問を抱く者はいるが、少数派だ。

爬虫人には亜龍族と呼ばれる純血種と、人間との混血種が4種、計5種族が存在する。いずれも完全に人間と同じ姿をしているが、極度の興奮時や人間の血を使った儀式をするときなどに正体を現すことがある。

蜥蜴族は最も格下だが、自らを全知全能だと思っている。蛇脚族は用心深く、知略や誘惑を得意とする。鱗牙族は激しやすく、虐殺や強姦を犯すことがある。亀甲族は頑固者で、持論のためにどんな罪も犯す。

爬虫人同士は立場上協力しあうもの、たいていは反目しあっている。

S034

## キャラクター作成、成長

1レベルキャラクターの作成(全て取得)	
1. 武装技能3つ(重複可)	
2. 前提条件が「自分が選択した武装」の特殊技能1つ	
3. 前提条件が「脳内」の情報技能1つ(重複可)	
4. 「探索」「調査」「交渉」「運動」を全て	
「武装」技能一覧	
片手	剣、斧、棍、槍、拳、短剣、鞭、風輪、地石、聖印、治療、盾、幻身
両手	大剣、戦斧、鉄槌、長槍、弓、火杖、水鏡、楽器、蘇生
胴体	鎧、甲冑、力場、再生
「情報」技能一覧	
片手or胴体	探索、調査、交渉、運動
脳内	感知、知識、信用、軽業
レベルアップ	
1レベルにつき1つ、任意の技能を修得	
経験点の獲得(全て獲得、小数点以下切り捨て)	
1. 排除した敵のレベル総計÷プレイヤー人数	
※敵強化：技能+1でレベル総計+2(反応は+5)	
2. 突破したイベントのレベル総計÷プレイヤー人数	
3. 情報収集に「成功した回数」×2	
4. 情報収集に「大成功した回数」×2 D6	
経験点の使用	
アイテムの購入が可能、残った経験点が10、30、60、100、…、となるたびに、ゲーム開始時のコイン+1枚	

S035

## ゲーム進行

総則
ゲームマスターの左隣から時計回りに進行
1人1回ずつターンを獲得し、全員終了で1ラウンド
ゲーム開始前に装備するカードを決め、所定枚数の手札を入手。さらにコイン1枚(GMは人数枚)入手
ゲーム終了後に経験点獲得、クリア時にレベルアップを行う
ターン
セットアップ、アクション、クлинаップの順に処理する
手札と場札が0枚、行動不能の者はターン獲得不可
セットアップ
行動済みの場札を未行動に戻す
セットアップに効果を決める状態カードの処理
前のターンが「チェンジ」であれば、下記の処理
1. 手札と場札を全て、最大枚数まで補充
2. コインを1枚獲得
アクション(下記から1つ選択)
「行動」カードを1枚使用 & 「場札」があれば全て使用
パス & 「場札」があれば全て使用
※プレイヤーがクリアしたイベントの数がラウンド数より多い場合、パスになる(場札も使用できない)
チェンジ(装備を選択し直す)
チャージ(ゲームマスターのみ、コインをプレイヤー人数枚獲得)
※行動カードや場札の「対象」は、出目確定後に決定
クлинаップ
クлинаップに効果を決める状態カードの処理

S036

## ゲーム進行・補足

リアクション
アクションに対して、「反応」カードを誰か1人が1枚出せる
ただし「自分〇」に対するリアクションは不可能
装備
「片手」2つor「両手」1つ、「胴体」1つ、「脳内」1つ
さらに、装備した技能を「前提条件」とする特殊技能を全て
それぞれ技能ごとに指定された「回数」枚の手札を得る
ただし「使役」は場札になる
チェンジ
習得している技能の範囲内で、装備を変更できる
アクションを1つ使い、次の自分のターン開始時に完了
チェンジ中、状態カード以外の手札・場札を使えない
手札と場札が一瞬でも両方0枚になると、失敗する
成功すると場札も全て復活、さらにコインを1枚獲得
ブレイク
ゲームマスターが戦闘終了時などに宣言できる
プレイヤー 除去1、回収3
ゲームマスター 障害となるNPCを出す権利の回復
コイン
枚数 用途
1枚 1D6の振り直し(自分のみ)
1枚(2枚) 行動カードを1枚回収(自分のみ)
2枚(4枚) 反応カードを1枚回収(自分のみ)
不可能 使役・NPCカードを回収
※特殊技能のカードの場合、( )内の枚数を適用

S037

## 判定、情報収集、戦闘

判定
1D6を振り、出た目の行に書かれている効果を発揮
手札は1枚だけ出すことができ、その後捨て札になる
場札は1枚ごとに効果を求め、その後タブされる
情報収集
ダメージ イベント 反動 コイン 経験点
大成功 クリア なし 2枚 2D6点
成功 クリア なし 1枚 1D6点
きりぎり クリア あり! なし なし
失敗 失敗! あり! なし なし
行動カードや場札を使う際、効果確定後に対象を決定
1D6枚の場札を捨てると効果消却(枚数不足は失敗)
敵の手札と場札が共に0枚のまま次のターンになると終了
任意の情報収集に成功すれば「逃亡」できる
1回の戦闘をイベント1つ分とみなす
NPCカード(場札)
〇枚の手札か場札を失う際、枚数を「レベル」枚とみなす
レベルに余りがあれば、余り同数の「断片」カードを得る
攻撃に参加できるのはプレイヤー人数×2体まで
NPCのレベル総計(小数点以下切り捨て)
基準：プレイヤー人数×2+キャラクターレベル平均
雑魚：基準×1.5以下(無制限)
副将：基準×2以下(2回)、基準×2.5以下(1回)
大将：基準×3以下(1回)

S038

## ダメージ一覧

ダメージ 解説
ミス ダメージを受けない!
〇枚 〇枚の手札、または場札を失う
回収〇 1人の捨て札から〇枚回収(手札のみ)
全回収 1人の捨て札を全て回収(手札のみ)
除去〇 1人の状態カードを〇枚除去
負傷 何もしない、負傷2つで重傷と交換
重傷 手札と場札全喪失・出目1で死亡
気絶 行動不能・意識不明
侵食 出目①～⑤で出目と同数の手札か場札を失う
圧倒 出目①～③で行動・使役・NPC「ミス」
放心 出目①～④で反応カード「通し」
魅了 出目①～③で行動を操作される
隠密 相手は反応カードを使用不可
高揚 行動・反応・NPCカードの出目+1
警戒 行動・反応・NPCカードの出目-1
硬化 出目①～②が出ると攻撃無効
龍威 2回行動できる
通し ダメージを通常通り適用
防御 ダメージを受けない!
相討ち 行動の対象と行動した者の両方にダメージ
反射 行動した者にのみダメージ
再利用 プレイしたカードを自分の手札に戻す
自分〇 〇の効果必ず自分に適用する
再起 事前に指定した場札1枚回収・断片全除去

S039

## チャート：冒険者になった理由

出目 理由
①④ 爬虫人のスパイとして冒険者になりすぎている
①② 知人に化けた爬虫人の正体を知ってしまった
①③ 上流階級に紛れた爬虫人の正体を知ってしまった
①④ 爬虫人に恋をしていたが、正体を知って離れた
①⑤ 爬虫人の怒りを買ってしまい、おとしめられた
①⑥ 爬虫人を直接目撃してしまい、逃げ出した
②② 親が冒険者であり、冒険者として育てられた
②③ 冒険者から世界の秘密を聞いてしまった
②④ 冒険者に恋をしてしまい、後を追いかけた
②⑤ 冒険者に助けられ、憧れて自分も冒険者になった
②⑥ 冒険者の戦いを見て世界の秘密を知ってしまった
③③ 家業を継げなかった、または継ぎたくなかった
③④ 家族に捨てられて、生きるために冒険者になった
③⑤ 家族が死んでしまい、生きるために冒険者になった
③⑥ 口減らしのため、自ら家族の命を去った
④④ 理不尽な理由で生活を奪われてしまった
④⑤ 危険思想の持ち主だと言われ、追放された
④⑥ 村八分にされたい、生活できなくなった
⑤⑤ 犯罪者(濡れ衣含む)だが冒険者の力を使いたい
⑤⑥ 元犯罪者(濡れ衣含む)で、他の仕事に就けない
⑥⑥ 爬虫人の血を引いたため、命を狙われている
⑦⑦ ゲームマスターとみんなで相談して決める
※2D6を振り、出た目を低い順に並べて参照
サイコロを振らずに自分で選択してもよい

S040

## ゲーム進行

総則
ゲームマスターの左隣から時計回りに進行
1人1回ずつターンを獲得し、全員終了で1ラウンド
ゲーム開始前に装備するカードを決め、所定枚数の手札を入手。さらにコイン1枚(GMは人数枚)入手
ゲーム終了後に経験点獲得、クリア時にレベルアップを行う
ターン
セットアップ、アクション、クлинаップの順に処理する
手札と場札が0枚、行動不能の者はターン獲得不可
セットアップ
行動済みの場札を未行動に戻す
セットアップに効果を決める状態カードの処理
前のターンが「チェンジ」であれば、下記の処理
1. 手札と場札を全て、最大枚数まで補充
2. コインを1枚獲得
アクション(下記から1つ選択)
「行動」カードを1枚使用 & 「場札」があれば全て使用
パス & 「場札」があれば全て使用
※プレイヤーがクリアしたイベントの数がラウンド数より多い場合、パスになる(場札も使用できない)
チェンジ(装備を選択し直す)
チャージ(ゲームマスターのみ、コインをプレイヤー人数枚獲得)
※行動カードや場札の「対象」は、出目確定後に決定
クлинаップ
クлинаップに効果を決める状態カードの処理

S036

## ゲーム進行・補足

リアクション
アクションに対して、「反応」カードを誰か1人が1枚出せる
ただし「自分〇」に対するリアクションは不可能
装備
「片手」2つor「両手」1つ、「胴体」1つ、「脳内」1つ
さらに、装備した技能を「前提条件」とする特殊技能を全て
それぞれ技能ごとに指定された「回数」枚の手札を得る
ただし「使役」は場札になる
チェンジ
習得している技能の範囲内で、装備を変更できる
アクションを1つ使い、次の自分のターン開始時に完了
チェンジ中、状態カード以外の手札・場札を使えない
手札と場札が一瞬でも両方0枚になると、失敗する
成功すると場札も全て復活、さらにコインを1枚獲得
ブレイク
ゲームマスターが戦闘終了時などに宣言できる
プレイヤー 除去1、回収3
ゲームマスター 障害となるNPCを出す権利の回復
コイン
枚数 用途
1枚 1D6の振り直し(自分のみ)
1枚(2枚) 行動カードを1枚回収(自分のみ)
2枚(4枚) 反応カードを1枚回収(自分のみ)
不可能 使役・NPCカードを回収
※特殊技能のカードの場合、( )内の枚数を適用

S037

## 判定、情報収集、戦闘

判定
1D6を振り、出た目の行に書かれている効果を発揮
手札は1枚だけ出すことができ、その後捨て札になる
場札は1枚ごとに効果を求め、その後タブされる
情報収集
ダメージ イベント 反動 コイン 経験点
大成功 クリア なし 2枚 2D6点
成功 クリア なし 1枚 1D6点
きりぎり クリア あり! なし なし
失敗 失敗! あり! なし なし
行動カードや場札を使う際、効果確定後に対象を決定
1D6枚の場札を捨てると効果消却(枚数不足は失敗)
敵の手札と場札が共に0枚のまま次のターンになると終了
任意の情報収集に成功すれば「逃亡」できる
1回の戦闘をイベント1つ分とみなす
NPCカード(場札)
〇枚の手札か場札を失う際、枚数を「レベル」枚とみなす
レベルに余りがあれば、余り同数の「断片」カードを得る
攻撃に参加できるのはプレイヤー人数×2体まで
NPCのレベル総計(小数点以下切り捨て)
基準：プレイヤー人数×2+キャラクターレベル平均
雑魚：基準×1.5以下(無制限)
副将：基準×2以下(2回)、基準×2.5以下(1回)
大将：基準×3以下(1回)

S038

## ダメージ一覧

ダメージ 解説
ミス ダメージを受けない!
〇枚 〇枚の手札、または場札を失う
回収〇 1人の捨て札から〇枚回収(手札のみ)
全回収 1人の捨て札を全て回収(手札のみ)
除去〇 1人の状態カードを〇枚除去
負傷 何もしない、負傷2つで重傷と交換
重傷 手札と場札全喪失・出目1で死亡
気絶 行動不能・意識不明
侵食 出目①～⑤で出目と同数の手札か場札を失う
圧倒 出目①～③で行動・使役・NPC「ミス」
放心 出目①～④で反応カード「通し」
魅了 出目①～③で行動を操作される
隠密 相手は反応カードを使用不可
高揚 行動・反応・NPCカードの出目+1
警戒 行動・反応・NPCカードの出目-1
硬化 出目①～②が出ると攻撃無効
龍威 2回行動できる
通し ダメージを通常通り適用
防御 ダメージを受けない!
相討ち 行動の対象と行動した者の両方にダメージ
反射 行動した者にのみダメージ
再利用 プレイしたカードを自分の手札に戻す
自分〇 〇の効果必ず自分に適用する
再起 事前に指定した場札1枚回収・断片全除去

S039

## チャート：冒険者になった理由

出目 理由
①④ 爬虫人のスパイとして冒険者になりすぎている
①② 知人に化けた爬虫人の正体を知ってしまった
①③ 上流階級に紛れた爬虫人の正体を知ってしまった
①④ 爬虫人に恋をしていたが、正体を知って離れた
①⑤ 爬虫人の怒りを買ってしまい、おとしめられた
①⑥ 爬虫人を直接目撃してしまい、逃げ出した
②② 親が冒険者であり、冒険者として育てられた
②③ 冒険者から世界の秘密を聞いてしまった
②④ 冒険者に恋をしてしまい、後を追いかけた
②⑤ 冒険者に助けられ、憧れて自分も冒険者になった
②⑥ 冒険者の戦いを見て世界の秘密を知ってしまった
③③ 家業を継げなかった、または継ぎたくなかった
③④ 家族に捨てられて、生きるために冒険者になった
③⑤ 家族が死んでしまい、生きるために冒険者になった
③⑥ 口減らしのため、自ら家族の命を去った
④④ 理不尽な理由で生活を奪われてしまった
④⑤ 危険思想の持ち主だと言われ、追放された
④⑥ 村八分にされたい、生活できなくなった
⑤⑤ 犯罪者(濡れ衣含む)だが冒険者の力を使いたい
⑤⑥ 元犯罪者(濡れ衣含む)で、他の仕事に就けない
⑥⑥ 爬虫人の血を引いたため、命を狙われている
⑦⑦ ゲームマスターとみんなで相談して決める
※2D6を振り、出た目を低い順に並べて参照
サイコロを振らずに自分で選択してもよい

S040

リーベラトール キャラクターカード	
名前：	
プレイヤー：	経験点
技能	
	レベル：
	年齢：
	性別：
	cm
	kg
	肌：
	瞳：
	髪：
	服飾：
	他：
理由：	
S041	

リーベラトール キャラクターカード	
名前：	
プレイヤー：	経験点
技能	
	レベル：
	年齢：
	性別：
	cm
	kg
	肌：
	瞳：
	髪：
	服飾：
	他：
理由：	
S042	

リーベラトール キャラクターカード	
名前：	
プレイヤー：	経験点
技能	
	レベル：
	年齢：
	性別：
	cm
	kg
	肌：
	瞳：
	髪：
	服飾：
	他：
理由：	
S043	

リーベラトール キャラクターカード	
名前：	
プレイヤー：	経験点
技能	
	レベル：
	年齢：
	性別：
	cm
	kg
	肌：
	瞳：
	髪：
	服飾：
	他：
理由：	
S044	

リーベラトール キャラクターカード	
名前：	
プレイヤー：	経験点
技能	
	レベル：
	年齢：
	性別：
	cm
	kg
	肌：
	瞳：
	髪：
	服飾：
	他：
理由：	
S045	

リーベラトール キャラクターカード	
名前：	
プレイヤー：	経験点
技能	
	レベル：
	年齢：
	性別：
	cm
	kg
	肌：
	瞳：
	髪：
	服飾：
	他：
理由：	
S046	

リーベラトール キャラクターカード	
名前：	
プレイヤー：	経験点
技能	
	レベル：
	年齢：
	性別：
	cm
	kg
	肌：
	瞳：
	髪：
	服飾：
	他：
理由：	
S047	

リーベラトール キャラクターカード	
名前：	
プレイヤー：	経験点
技能	
	レベル：
	年齢：
	性別：
	cm
	kg
	肌：
	瞳：
	髪：
	服飾：
	他：
理由：	
S048	

リーベラトール キャラクターカード	
名前：	
プレイヤー：	経験点
技能	
	レベル：
	年齢：
	性別：
	cm
	kg
	肌：
	瞳：
	髪：
	服飾：
	他：
理由：	
S049	

リーベラトール	
TURN PLAYER	
カード	
S050	