





<p>エンカウント 敵対勢力 ×3</p> <p>反動発生時に戦闘発生</p>	<p>エンカウント 敵対勢力 ×3</p> <p>反動発生時に戦闘発生</p>	<p>シェアオール 一蓮托生 ×4</p> <p>反動が全員に発生</p>	<p>シェアオール 一蓮托生 ×4</p> <p>反動が全員に発生</p>	<p>ストレスフル 過重負荷 ×2</p> <p>成功で反動発生、経験点とコイン獲得</p>
<p>イラスト募集中</p>	<p>イラスト募集中</p>	<p>イラスト募集中</p>	<p>イラスト募集中</p>	<p>イラスト募集中</p>
<p>S021</p>	<p>S022</p>	<p>S023</p>	<p>S024</p>	<p>S025</p>
<p>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。</p>	<p>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。</p>	<p>解説 反動が発生するときに、プレイキャラクター全員に同じダメージを適用する。</p>	<p>解説 反動が発生するときに、プレイキャラクター全員に同じダメージを適用する。</p>	<p>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。</p>
<p>イラスト募集中</p>	<p>イラスト募集中</p>	<p>イラスト募集中</p>	<p>イラスト募集中</p>	<p>イラスト募集中</p>

TRPGとは

数人で協力し合って、1つの物語をその場で作り上げるゲームである。会話で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て手軽に遊べることが特長だ。物語の舞台を表す世界觀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。集まつた数人のうち、1人は物語の下地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」「自分を正しいと決めつけない」「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であり、現代社会の裏側で人知れず戦う世界あり。ありあらゆるフィクションをこじらせて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

リーベラトールとは

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(リーベラトール)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く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まし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へ解放者へなのである。

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～竜人と爬虫人～が地球を開拓に訪れた。竜人は魔法の、爬虫人は科学の知識をもたらし、人類を大きめに繁栄させた。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竜人になりますし、亜龍族となつた。魔法の道具として人類の血肉を求めるはじめた爬虫人は、人類を洗脳、または恐怖によって服従させた。爬虫人は竜人の血を引く者を根絶やするために大規模な戦争や事故を何度も起こし、ついには地球上の生物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、病の源たる蟻の王＝細菌兵器の放出である。壊れた魔力の塔の近くへ竜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く野蛮な鬼族に姿を変えた。蟻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だした。

汚染されていない土地を求めて鬼族は、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るべきではない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、先進的な領主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力の生産となって死ぬ。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つ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。鰐牙族は激しく、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をも犯す。爬虫人同士は立場上協力しあうものの、たいていは反目しあっている。

S034

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、クリンア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「チキン」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
バス & 「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、バスになる(場札も使用できない)
チキン(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、出自確定後に決定
クリンアップ
クリンアップに効果を決める状態カードの処理

S035

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
チキン
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
チキン中、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
成功すると手札も全て復活、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
クリンアップに効果を決める状態カードの処理

S036

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、その後タップされる
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
ぎりぎり クリア あり! なし なし
失敗 失敗! あり! なし なし
戦闘
行動カードや場札を使つ際、効果確定後に対象を決定
1D6枚の場札を捨てる効果消却(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つとみなす
NPCカード(場札)
○枚の手札か場札を失う際、枚数を「レベル」枚とみなす
レベルに余れば、余りを同数の「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)

S037

ダメージ一覧

ダメージ	解説
ミス	ダメージを受けない!
○枚	○枚の手札、または場札を失う
回収○	1人の捨て札から○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○	1人の状態カードを○枚除去
負傷	何もなし、負傷2つで重傷と交換
重傷	手札と場札全喪失・出自1で死亡
気絶	行動不能・意識不明
侵食	出自1～5で出自とどの手札が場札を失う
圧倒	出自①～③で行動・使役・NPC「ミス」
放心	出自①～④で反応カード「通し」
魅了	出自①～③で行動を操作される
隠密	相手は反応カード使用不可
高揚	行動・反応・NPCカードの出自+1
警戒	行動・反応・NPCカードの出自-1
硬化	出自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○	○の効果を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

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、水鎧、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」×D6
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

チャート:冒険者になった理由

出自	理由
①①	爬虫人のスパイとして冒険者になりました
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ましたが、正体を知つて離れた
①⑤	爬虫人の怒りを買つてしまい、おしめられた
①⑥	爬虫人を直接自爆してしまつ、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つた
②④	冒険者に恋をしてしまつ、後を追いかげた
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つてしまつた
③③	家業を継がなかつた、または継ぎたくなつた
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、自ら家族の元を去つた
④④	理不尽な理由で生活を奪わfてしまつた
④⑤	危険思想の持ち主だとされ、追放された
④⑥	村八分にされてしまつ、生活できなくなつた
⑤⑤	犯罪者(濡れ衣含む)だが冒険者のフリをしている
⑤⑥	元犯罪者(濡れ衣含む)で、他の仕事に就けない
⑥⑥	竜人の血を引いたため、命を狙わfれている
⑦⑦	ゲームマスターとみんなで相談して決める
※ 2 D 6を振り、出た目を低い順に並べて参考	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