

「ローズトゥロードカルタ ver.2」マニュアル

・はじめに

企画・原案に数枚、版の完成まで数時間で出来たのに、いざ実際に作業したら、とんでもない時間がかかったバカ企画「ローズカルタ」の増補版です。以下、遊び方・各札の解説を掲載しますので、楽しんでいただければ幸いです。

・遊び方

このカルタには二つの遊びかたが伝えられている。一つは統一王朝時代に作られたと言われる“ラマーティルス”と呼ばれるゲーム、もう一つは四王国時代に広まった“ラムツキ”と呼ばれるゲームである。ラマーティルスは簡単なルールで、もっともスタンダードな遊びかたである。このルールは各地に広まり、それぞれの地域で独自の遊びかたが付加されたようだが、現在では不思議なことに、それらはほとんど伝えられておらず、ラムツキと呼ばれる新たな統一したルールによって変わられているのだ。

この2つの遊びの共通した特徴は、常に一人の勝者と一人の敗者を決めるということにある。この二者、特に敗者がなにを意味するかについては、学院を中心にさまざまな論が提唱された。これまでに、鬼族、貧民といった直感的なもの他に、デュラ、エンダルノウム、ユレーグや、イニアといったシンボリックなものを当てはめる論もある。しかし、私はこれらの中から一つ、お気に入りの論を紹介することで解説を終えたい。

『ラマーティルスで決するのは、
勝者たる統一王と、敗者たる人間である』

<ルール説明>

～ラマーティルス～ 何人でも

勝負に参加しない『預言者』を決める。

それ以外は『民』である。

預言者は予言の数を述べたあとに読み札を読み上げる

(例： 番目の予言だ。)

読み上げと同時に『民』は取り札から予言と合致するものを取り、自分のものとする。

(往々にして民は予言が成就する所にでくわすものだ)

43番目の予言が終わったところで、預言者は予言を終える。札を最も多く取ったものが勝者、最も少なく取ったものが敗者。同数の場合は、「私が統一王だ」と名乗りあげた方が勝者になる。両者が名乗りあげた場合は、預言者は名乗りが統一王にふさわしいと感じた者に勝利を与える。それでも両者が統一王たりうる威厳を称えているときは、最も文字数が多いカードを所持している者が勝つ。

～ラムツキ～ 3 5人用

勝負に参加しない「道化」を決める。

それ以外は「王」である。

各「王」は、エルロウダ、ストラディウム、ファライゾン、デュラのどこの王であるかを決める。

「道化」は読み札を読み、王は競って取り札を取る。このあたりのルールはラマーティルスに準ずる。

43枚目の予言が出たところで予言は終わる。

取り札は一枚一点になる。ただし、組み合わせによってボーナスをつける。以下はボーナスの提案だが、このリストにないものにも、道化が認めればボーナスがつく。

グドル点：1 (と + ほ)

ファライゾン点：1 (ぶ + は)

髭小人点：1 (ら + れ)

汁麺点：3 (き + し + で)

ユルセルーム点：1 (も + ゆ)

違う歌点：5 (な + ま + む + ち)

EX 違う歌点：+3 (違う歌点 + さ)

魔神点：6 (い+く+わ+む+と or ほ)

タトゥーノ点：5 (か + う + に)

魔法点：1 (め + へ)

四王国時代点：4 (き + し + ぶ + よ)

エラッタ多いよ点：-5 (え + す + ろ)

探索者点：1 (ち + 歌)

鮭点：1 (さ + 小)

リプレイ点：15 (ち+な+ま+む+る +何+歌+小+K)

得点が最も多い王が勝者となり、その国は栄える。最も少ない王が敗者となり、その国は滅びるだろう。同数だった時は、ボーナスの種類が多い者が勝ち、それも同数だった場合はカード枚数が少ないほうが勝つ。

～サンプルプレイ～ (ラマーティルス)

預言者「みよ、新たな予言が誕生した。8番目の予言だ」

民A「ああ、おそろしい」

民B「ユルセルームはどうなってしまったのでしょうか？」

預言者「いいんですか？」

民B「預言者よ、それは私に聞いているのでしょうか？」

民A「そのカードはここに。私が取るといたしましょう」

預言者「よろしい。予言に感わされぬ心つき者こそ統一王たる資格がある。では次の予言だ…」

・各札の解説

文中の略語は以下の通りです。

旧ローズ=ツクダホビー版ローズ・トゥ・ロード

Bローズ=ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード

実戦RPG入門=Bローズでわかる実戦RPG入門

精霊の大地=Bローズでわかる実戦RPG入門 精霊の大地

Fローズ=ファー・ローズ・トゥ・ロード

芝居小屋=Fローズサプリメント No.1 スィーラの芝居小屋

月歌物語=Fローズサプリメント No.3 月歌物語

大旗戦争=Fローズサプリメント No.5 大旗戦争

新ローズ=エンターブレイン版ローズ・トゥ・ロード

違う歌=新ローズサプリメント No.1 ザ・ストレンジソング

タトゥーノ=新ローズサプリメント No.2 タトゥーノ「風

に絵を描く”かりそめの魔法」

GMS=新ローズサプリメント No.3 ゲームマスタースクリー

ーン ~忘却の呪縛、近づく頃~

R&R = Role&Roll

あかいとろるのうんち

【赤イトロルのうんち】

B・ローズ小説「ホシホタルの夜祭り」より。ユルセルームの魔法を描いた傑作小説。Roads to Lord PLAZA さんの Web サイトで公開中なので一読あれ。

URL <http://homepage1.nifty.com/urabetti/trpg/RtoL>

いいんですか

【いいんですか?】

新ローズ p.154。"偽るもの"カナーノにこう尋ねられたら、即座に「よくない!」と答えるのが無難。

うえにくろにくぬまうぬくろにくぬ

【ウェニクルニクヌ、マウヌクロクニクヌ】

タトゥーノ p.16。後ろからこんな声が聞こえたら、混沌の憑依による呪いが降りかかる前兆。

えらったがおおすぎます

【エラッタが多すぎます】

TRPG にはよくある...んですが、ローズのそれは他と比べてもかなり多いのは周知の事実。ローズの場合、エラッタを適用しないでそのまま遊ぶことも多い。古くは「すべて転倒」、最近では「ロバの値段」などが記憶に新しい。書き間違いこそファンタジーの起源の一つという事で。

おかえりなさい

【お帰りなさい】

R&Rvol.4「夢の涯てまでも」より。この言葉を聞いたときあなたのキャラクターはどんな反応を見せたろうか。私のキャラ? 涙ながらに許しを請いました...

かぜにえをえがくかりそめのまほう

【“風に絵を描く”かりそめの魔法】

タトゥーノの副題。素敵サブリなので、新ローズを買うときは一緒に購入を。マジックイメージを組み合わせて魔法を作るシステムはローズならではの楽しさですよ。

きたのまこくのこけそば

【北の魔国の苔蕎麦】

月歌物語 p.26。ローズにおける悪の帝国デュラの名物といえは黒龍騎兵とこれ(?)苔蕎麦は苔粉末とそば粉を等量に混ぜて作った乾麺。水でもどして食べます。一緒に苔蒸しパン、苔茶もどうぞ。

くじらにのまれたちちをさがして

【鯨に飲まれた父を探して】

GMSp.14。南海の船乗りが旅立つ時の一例。これを見るとローズじいさんは皆一様に「それクジラじゃない!」と突っ込む。詳しくは新ローズ p.149 参照のこと。

げきしようしたのでじさつした

【激情したので自殺した】

F ローズでは 10 種類の感情が数値として現され、上限を超えると激情状態に陥り、その感情にとらわれてキャラクター

が動き出す。例えば「やるせなさ」が激情すると生きる意志を失い、生きることをやめようとする。ちなみに自殺はしないので気を付けて。

ことばをしゃべるいぬめそん

【言葉を喋る犬メソン】

タトゥーノの広告とか大旗戦争 p.126 とかを参照。正しくは“いけない言葉を喋る犬”。なぜ言葉を喋る犬がメソンなのかといえば...この解説文には文中では決して明らかにならない謎が一つあります、ということであつた。

さけのさんらんをもくげきする

【鮭の産卵を目撃する】

違う歌 p.59。もうすっかり秋ですね。「たくさんのブヨに襲われ、かゆい」とか振ると最悪。

しるめんをたべる

【汁類を食べる】

月歌物語 p.14。我らが故郷にして“戦士の国”ストラディウムの名物といったら汁類。麺は米から出来ているという説が根強いが、ライバルのデュラが蕎麦であることを考えると小麦から出来てるかもね。

すべててんとう

【すべて転倒】

違う歌 p.88 ほか。ローズシリーズでファンブルしたときの伝統的リアクション。旧ローズのアクセシビリティ表の誤植が起源。これをどう処理するかで GM としての技量が問われる。

せいかつとなべとへいわ

【生活と鍋と平和】

新ローズ p.158。人間族平民の特技。鍋料理を作って戦いをやめさせ、その後の食器の後片付けまで出来そうな感じ。まあ、色々出来るってことで。

そのほうがぶけいいやーもやるきがでるでしょう

【そのほうがプレイヤーもやる気が出るでしょう?】

新ローズ p.199。シナリオの作りかた解説の一文より。依頼人のエルフをきれいな女性に、と書いた後の補足説明に僕は肯いた。全くその通りです、門倉直人先生!

たたかいはおろかならばどこでもおこるもの

【闘いは愚かならばどこでも起こるもの】

R&Rvol.4「夢の涯てまでも」より。正しくは、「暴力としての戦闘」は愚かな人ならば、どこでも勝手に起きて、勝手にできるもの、となる。まあ、そんなもんです。

ちがうたのたんさくしゃ

【違う歌の探索者】

違う歌収録リプレイに登場したキャラクター、ディバン、ルーバス、カレット、エトピリカに与えられた称号。君のキャラクターも同サブリの添付シナリオ「違う歌」をクリアして、この称号を名乗ろう。

つくだほびーからでてました

【ツクダホビーから出てました】

はい、そうですね。今となってはゲームはおろか、会社も絶版って感じです。悲しいことは忘れて、エンターブレインから発売されている復刻版新ローズを楽しみましょう。僕の旧ローズは埋めておきます。

でゅらでこどもができました

【デュラで子供が出来ました】

月歌物語 p.24。Fローズではキャラクターの成長の時、地域別に用意された経験表を用いる。まかり間違ってもデュラの帝都グスリダンに行ったりすると大変なことになるので注意。

とりひきをしよう

【取り引きをしよう】

新ローズ p.137。旧エンダルノウムの廃墟に住まう“骨の商人”グドルと取り引きするときは注意。なにしろ「約束を寸分違えることなく、相手を(半ば自らの無知で)破滅に追い込む」のが大事というとてもない御方なので。

なないろのこえのうたいて

【7色の声の歌い手】

違う歌より。正しくは「7つの声の歌い手」。あなたは、違う歌、見付けましたか？ 7つの歌とは違う歌、8番目の歌にして、色鮮やかにして無色、高き音にて低き音、唄われずして唄われし...う~ん、なんとなくニュアンスが伝わってくる誤植だとは思いますが。エラッタが多すぎますね、このカルタ。

にわとりがすきてたまらない

【ニワトリが好きでたまらない】

タトゥーノ p.17。もしあなたのキャラクターが、ニワトリが好きでたまらなかつたら、ちょっと立ち止まって今までの自分を思い出してみてください。それは呪いかもしれませんよ？

ぬくせんはいんけんでしゅうねんぶかい

【ヌクセンは陰険で執念深い】

大旗戦争 p.147。Fローズにおける最大の悪役の一人。PCゲーム「忘れぬ炎」でその活躍が拝めるとか。グドルと取引するとろくな事にならないという好例。

ねむっていますおこさないでね

【眠っています。起こさないでね】

新ローズ p.11 ほか。ほとんど人間と変わらない(はずの)外見を持つ魔族「眠人<シリリリ>」は、まぶたを閉じている時しか目が見えない。眠る時はまぶたを開いていて、この時非常に美しい緑色の目が見える。う~ん、不思議。

のるだれあごでぎりりゅーん

【ノルダレア語でギリリユーン】

2ちゃんねるローズスレより。キャラクター名が“クマウタ”だと言ったら、誰かがこっそり教えてくれました。そう言われるとたしかにローズらしい名前な気がする不思議。セッション中は、クマクマ叫んでたけど。

はなやかなりしきょうのまち

【華やかなりし故郷の街】

新ローズ p.2。ファライゾンへの入り口、セリル湖とシリネラ湖に挟まれた街“フェリア”の別称。シリーズを通してこの街に関する記述はほとんどないが、そういわれるとかえって気になるのが人間のサガって奴で。

びるべをくってたばこをすう

【ビルベを喰って、煙草を吸う】

精霊の大地 p.158。ビルベには可燃性ガスが詰まっているので火気厳禁。転じて“とっても危険な様子”。覚えた？

ぶんかのかおりのするところ

【文化の香りのする所】

新ローズ p.4。ユルセルームの文化の中心といえば“ファライゾン”。クステが“大龍の瞳”の者にとっては鬼門。

へるふぁいあすとーむ

【ヘルファイア ストーム】

新ローズ p.41。術者の“仲間を除く”すべての対象に[1D100×術者のレベル]という凄まじいダメージが行く魔法。発動した時は、必ずパーティー内に緊張が走る。

ほねのしょうにんぐどる

【骨の商人グドル】

「とりひきをしよう」の項を参照。ところで新ローズだと称号“死の商人”になってるけど、まるでニュアンス違うんじゃない...武器商人にでもなったか？

まきまきまきまきゆめのなか

【まきまきまきまき 夢の中】

違う歌より。同サブりで何度も目にするようになるが、やはり一番印象深いのは「さよならの城」冒頭。特に意味があるわけではないが、なんとなく耳に残る。

みしらぬふたごのたびびと

【見知らぬ双子の旅人】

R&Rvol.4「夢の涯てまでも」より。王の道を歩いていると両脇で足を休めている。問い掛けても、何も言わない。処置に困ったGMが重要NPCとして、泣く泣く活躍させてました。ローズにはよくあること。

むれわたるつめあと

【群れ渡る爪痕】

違う歌より。魔族“ヴィゴラスコオ”の二つ名。腐敗と疫病の力を持っていて、硬くて、強い。抱擁で下僕にされたり、疫病の接触で消滅させられたり。このシナリオに「エンディング」という名の「解答」はありません。

めるへんないっけんや

【メルヘンな一軒家】

新ローズ p.38。「安息の館」の魔法が発動すると、術者はメルヘンな一軒家に姿を変える。死者すら蘇る可能性もある驚きの魔法。さすがメルヘン。

もえぎいろなすかりそめのだいち

【萌黄色なすかりそめの大地】

ローズ・シリーズの背景世界“ユルセルーム”のこと。このカルタで遊んだあなたは、既にユルセルームへと行く鍵を持っているはず。こっそり私に貸して下さい。

やしがにおどりをおしえてやろう

【ヤシガ二踊りを教えてやろう】

R&Rvol.6「そして、幕は開く」より。南西海に伝わる伝統芸能。Bローズの添付シナリオで遊んだ人は、この踊りに思うところが色々ある。

ゆるせるーむはとおくない

【ユルセルームは速くない】

RPG マガジン誌に連載された F ローズのプレイガイド。藤浪智之、司史生、金澤尚子・著(敬称略)。実はユルセルーム、速くはないけどあまり近くもない。最近では近くなりつつあるので、小林正親さんに声援を送ろう。

ようせいのわでとばされた

【妖精の輪で飛ばされた】

新ローズ p.5。エルロウダに行ったら、キノコに囲まれた丸い草地に注意。テレポートの魔法でどこかに飛ばされてしまうので。

らっかするひげこびと

【落下する髭小人】

芝居小屋のマスタースクリーンより。クトゥルフのパロディとして描かれた生物の大きさ比較を見ると、何故か髭小人は落下している。上空のミナミチエモモンガから落ちたとの説が、今では一般的。

りらーでゆきせいとであった

【リラーで雪精と出会った】

新ローズ p.15。旧ローズのシナリオ「シリ山脈の氷宮(小泉雅也氏・著)」でもリラーで雪精と出会う…(*д*)

るえるゆーんのけんにちかいをかけて

【ルエルユーンの剣に誓いをかけて】

実戦 RPG 入門より。菊地たけし氏によるヒロイックファンタジー。“成せばなる 成さねばならぬ 何事も”“ナセルはアラブの大統領！”お後がよろしいようで。

れらるいう` あれらゆぶけう` あ

【レラ ルイ ヴァ!レラ ユブケ ヴァ!】

R&Rvol.3「フォーゲット・ミー・ノット・ブルー」より。ガルブ語で「風が吹いた! 激しい風だ!」の意。……そして、落下する髭小人。

るばをうってうまをかう

【ロバを売って馬を買う】

新ローズ p.162。誤植によりロバ 1 頭の値段が乗用馬で 30 頭、軍用馬なら 20 頭と等価値だったために、この頃ロバ泥棒が横行したりしなかったり。

わらいはいちでいーせんにちごにしょうめつする

【笑いはい 1D1000 日後に消滅する】

新ローズ p.138。“最初の笑い”ウィルバーレは立ち去った後も、「笑い」だけを残していくので非常に迷惑。

~以下は、忘却の呪縛近づく頃、ナーハン以西で使われたラムキで使用された札である。これらの札が、何故、この時代に用いられたのか、今に伝える資料は残されていない。あるいは、忘却の呪縛が近づく頃、ユルセルーム各地に現れたという“魔術使い”タトゥーノ=メノンが残そうとした“隠された想い”なのかも知れない。

増補に辿りこれらのうち 4 枚を紹介するに至った。ラムキのルールで遊ぶ際、これらのカードを加えても良い。ただしこの場合も、予言は 43 番目で終わる。

なにいろのろーずかな

【何色の『ローズ』かな?】

R&Rvol.8「失われた歌をもとめて」より。鬼の島に桃尻ファイターと行くローズらしい。きっと素敵な色に違いない。

うたのたんさくしゃたち

【歌の探索者たち】

最初はイーフィー、レーゼ、ミンディ、イグニス の 4 人だった歌の探索者たちも、リラにユリン、カラスが加わり今や総勢 7 名の大所帯。まあ、旅は道連れ世は情け。たくさんの仲間を見つけて、たくさんの歌を探してください。

こばやしさんのばかばか

【小林さんのばかばか】

R&Rvol.9「序歌 骨の歌」より。井上鮭さんからの告発メールに僕らは皆喜びましたよ。ええ、そりゃもう! この後「私、あんなひどいこと言いませんよ。いや言ったけど、もっとやわらかい口調だったよ。」と続く。これが鮭クオリティ。

きるだな

【Killだな】

R&Rvol.11「魔法使いの歌」より。鈴木銀一郎さん演じるところのユリンの台詞。カッコいいなあ。ちなみに R&Rvol.12 では、ユリンと自宅近くにある孤児院の“管理人さん”とのすれ違いがある。この“管理人さん”は 1984 年に発表されたローズリプレイ「七つの祭壇」に登場したキャラクター。孤児院を運営していたのは同リプレイに登場した破戒僧「クリム太郎」。このリプレイが掲載された雑誌の当時の編集長が、鈴木銀一郎さんという嘘のようなホントの話。20 年の時を越えた壮大な再会は次の機会に。

原案	SillyWorks
企画	Mya-
カルタイラスト	Mya-、梶原一茶
遊び方デザイン	coyoteD20
監修・解説	o-9
テストプレイ	SillyWorks