

「赤との混色」(葉月雨音+岡和田晃)に続く〈「ポップカルチャー論」学生優秀作〉の第二弾は、「キューイジニエの旅」です。

これは、幻想世界ユルセルームを舞台にしたロールプレイングゲーム『ローズ・トゥ・ロード』(門倉直人、二〇一〇年版、エンターブレイン)を用いたワークシヨップ(ゲームセッション)に基づいて書かれた小説です。

ただし、オリジナル・デザイナーの許可を得て、岡和田晃が作成した簡易版『ローズ・トゥ・ロード』を、実際の講義では使用しています。

『ローズ・トゥ・ロード』については、拙著『世界にあげられた弾痕と、黄昏の原郷』(アトリエサード、二〇一七)および「図書新聞」二〇一七年一〇月二八日号に掲載された門倉直人氏との対談「文学としてのゲーム研究」をあわせてご参照ください。

「キューイジニエの旅」は、『ローズ・トゥ・ロード』を用いたワークシヨップのリリース小説として書かれたもので、グルメ本からとったと思しきネタを、ファンタジーにうまく融合させている意外性を評価しました。

また、文章力は高く、採録にあたっては最低限しか手を入れずに済みました。

なお、簡易ルールを以下に明記しておきます（プレイにあたっては、『ローズ・トゥ・ロード』のルールブックおよび各種シートが必要です。ここには本小説を理解するために必要な、最低限の情報のみ記してございます）。

■ワークショップ用『ローズトゥ・ロード』（二〇一〇年版）簡易ルール Ver 2.0

（デザイン：岡和田晃）

『ローズ・トゥ・ロード』では、プレイヤー演じるキャラクターは中世ヨーロッパ風の幻想世界ユルセルムに生きる「魔法使い（逍遥舞人アムンマルバンダ）」になります。門倉直人「[ホシホタルの夜祭り](#)」や「[グンドの物語](#)」のような世界です。アーシュラ・K・ルングウィン『ゲド戦記』に登場する魔法使いのイメージによく似ています。逍遥舞人アムンマルバンダは、混沌の呪縛で不安に揺れる地を「自らの旅を通じて安堵」させていく、特殊な魔法使いです。「混沌から言葉や旋律などの「意味」を分かち、それにより詩歌や舞踊や物語などを生み出して、世界に「より見えやすい風景」を与え、

鎮めていく……。そんな魔法を使う旅人と言い換えることもできるでしょう」（門倉直人）

いわゆる一般的に連想されるRPGとは異なり、レベル・ダメージ・ヒットポイント・マジックポイント等の数値的な要素はありません。参加者相互の勝ち負けもありません。協力して物語を紡ぐのが目的です。

ワークシヨップでは、二人一組でペアになり、一人が魔法使いに、もう一人が語り部を演じます。魔法使いはキャラクターを作り、語り部はマップとシナリオを作って実際のゲームを主導します。

特殊なのは、魔法使いが使用するキャラクターシートに埋めるステータスや、冒険マップ&シナリオ背景シートに埋める「風景言葉」を、原則的に「言葉決め」によって抽出することです。

この「言葉決め」は、ルールブックに載っている表、ないし手持ちの本の好きな箇所を指さし、ランダムに言葉を抜き出すことで得られますが、二つの言葉をくっつけて造語することで、思いもよらない言葉を生み出すこともできます。

また、ワークシヨップで用いた冒険マップシートの舞台になる村は、「混沌の呪縛」に侵されています。村は一三箇所の「場所」によって構成されています。そのうち三つ

の「場所」に、「混沌の呪縛」による悪影響が具体的に入り込んでいるのです。それがどのようなものかも、また「言葉決め」で決定されるのです。

「混沌の呪縛」によって三箇所が生じた具体的な影響や原因、真相もすべて、想像力を働かせてユーザーが作成します。そして、混沌の呪縛を生み出した真相を解決するには、「魔法風景」を放たねばなりません。「魔法風景」は、逍遥舞人アムンマルバンダが旅の過程で獲得していきます（後述）。

魔法使いと語り部は対立する立場にはなく、協力して物語を紡いでいきます。ワークシヨップ内で「混沌の呪縛」をすべて解き放つことができれば、魔法使いと語り部は「勝利」したこととなります。逆に、時間内に「混沌の呪縛」のすべてを開放して真相を解き明かせなければ、魔法使いも語り部も「敗北」します。敗北したら混沌が広がり、ユルセルム世界は滅亡します（！）。

語り部が許可すれば、冒険マップシート内の好きな場所へ行くことができます（マップの外には出られません）。マップの具体的な箇所で何が起こるのかを想像し、語り合っ  
て互いにコミュニケーションを進めてください。

なお、あらゆる最終的な決定権は、語り部にあります。

魔法使いは、自分のステータスにあるいずれかの風景言葉と、語り部が設定した「混

沌の呪縛」の効果を、想像力と話術で一致させることができた場合、魔法を発動させて、汚染された場所を「透色」<sup>すきいろ</sup>に変えることができます。一致できたかどうかは、語り部が決定します。なお、魔法使いはそれ以外の能力は、普通の人間と変わりません。

透色になった「混沌の呪縛」は、「魔法風景」として魔法使いのうちに取り込まれます。(なお、取り込んだ「魔法風景」は、クエスト目的を解決するために、語り部が許可すればいつでも解き放つことができます(効果は語り部が決定します))