

安全確保 & キャリブレーションカード

家庭用印刷版

ロールプレイ は各プレイヤーの即興によって常に状況が変化します。そのため、キャラクターとしてではなくプレイヤー個人として受け入れがたい局面を迎えたり、ファシリテーターの狙いに全く沿わない方向へゲームが進んだりすることもあります。このカードは、個々のプレイヤーがゲーム内で許容できる（または、許容できない）展開をプレイヤー間で明らかにし合うことで、誰にとっても安全で無理なく楽しめるようにするためのカードです。

全てのカードをどのゲームにも一律で採用する必要はありません。TRPGの方が生かすようなカードもあれば、LARPの方が取り入れやすいようなカードもあります。また、ゲームのシステムやシナリオによっては、カードの内容が既に盛り込まれているものもあります。ファシリテーターの皆様は、ぜひゲームを始める前にどのカードを取り入れるのか、あらかじめ考えてください。GMの関与が少ないゲームなら、事前のグループディスカッションを通して、どのカードを採用するのか参加者同士で決めさせるのも良いでしょう。ゲームの安全性は採用する枚数に応じて確保されるわけではないのです。

重要なことは、ゲームの参加者全員が無理なくカードを使えるようにすることです。そのためには、ゲームを始める前にカードの使い方をよく説明し、実際に使用する練習をすることです。また、ゲーム上どのような展開が起こりうるのか、あらかじめ話し合うことで、誰かがカードを使いやすくすることも大切です。このカードは、参加者同士が互いに信頼しあい、全員の安全を確保しようとする姿勢がなければ全く役に立ちません。

グループ内で採用したカードについては、いつ誰がどの場面で使用しても構いません。また、カードを使用した理由について、そのプレイヤーに質問するのは避けましょう。「ありがとう」と参加者同士で感謝を伝え合えばいいのです。

このカードについてのもっと詳しい情報は、

<https://dtwelves.com/>

を参照ください。

クレジット:

カットとブレイク: Nordic larp コミュニティ, Emily Care BossとMatthijs Holter翻案

メタ発言: US larp コミュニティ

ライン (線引き)とベール (ぼかし): Ron Edwards

ルックダウン: Johanna KoljonenとTrine Lise Lindahl

キャラ離脱 (OOC): Maury Brown, Johanna KoljonenやUS/Nordic larp コミュニティ

OKチェクイン: Maury BrownやSarah Lynn BowmanとHarrison Green製作, Johanna KoljonenとNordic larp コミュニティ翻案

離席: Eirik FatlandとNordic larp コミュニティ

画面修正: Beau Sheldon

たすけ船: Jay Sylvanoの"Support Signals"を元にTayler Stokes翻案

X-カード: John Stravropoulos

美術・レイアウト: Dale Horstman

著者: Karen Twelves

プロジェクトマネージャー: Ash Cheshire

カード製作: Lizzie Stark, Sean Nittner

日本語訳: 加藤さゆり

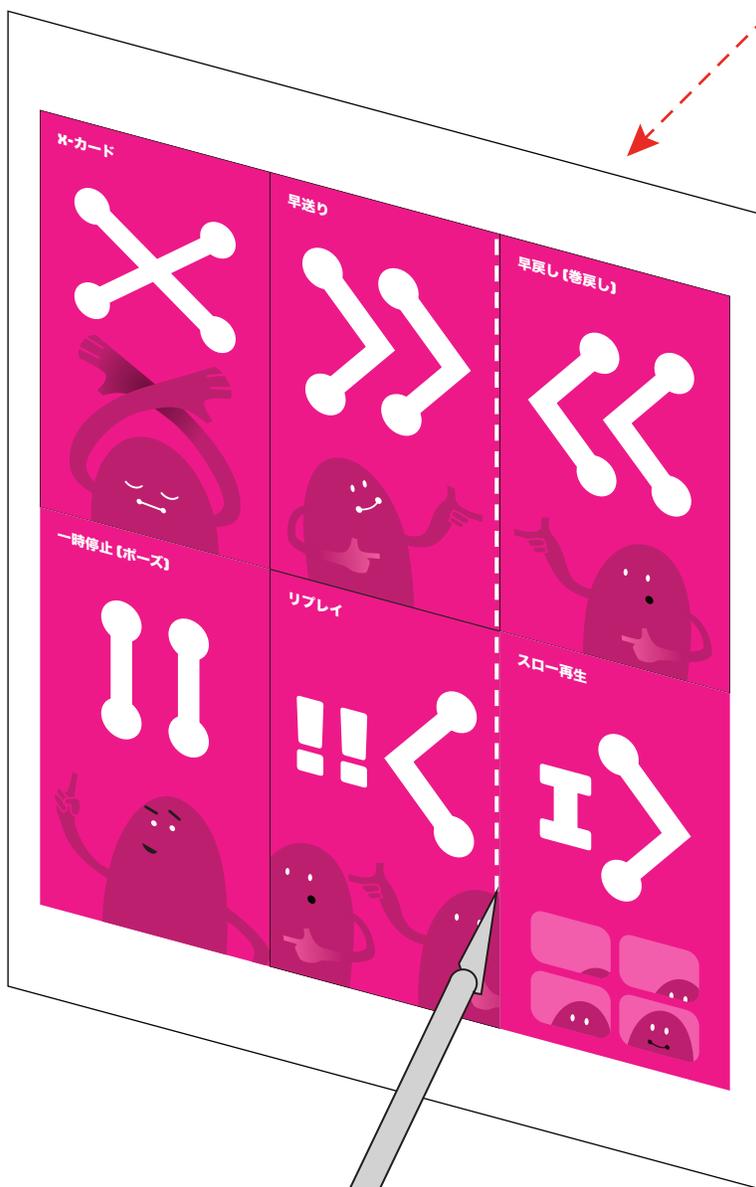
レイアウト (日本語版): Björn-Ole Kamm

日本語版発行者: 日本RPG学研究会 (<https://jarps.net>)



おうちで印刷するには

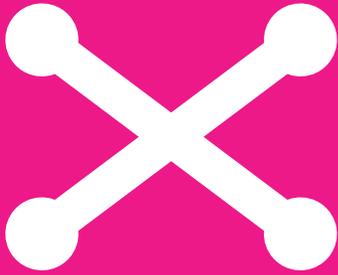
4ページ以降の偶数ページにはカードの説明がついています。家庭用プリンタで両面印刷した時に多少ずれてもカードとして使えるよう、こちらのページには切り取り線はありません。



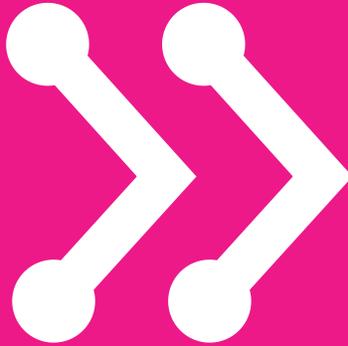
カードを全部印刷できたら、切り取り線に従い定規とデザインカッター等で一枚ずつ切り離してください。珍しいコーナーラウンダーパンチを手に入れて、カードの角をクリッピングすると、最も素敵なカードセットになります。

印刷する片面が奇数ページとなるよう、3ページから始めてください。裏面にカードの説明が印刷できるようプリンターの印刷設定に注意してください。

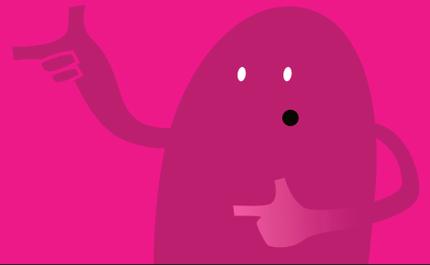
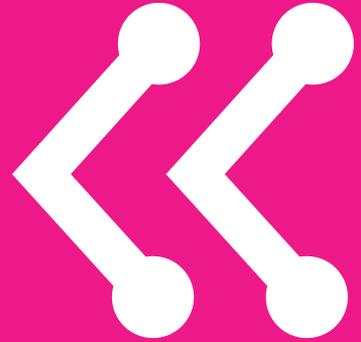
X-カード



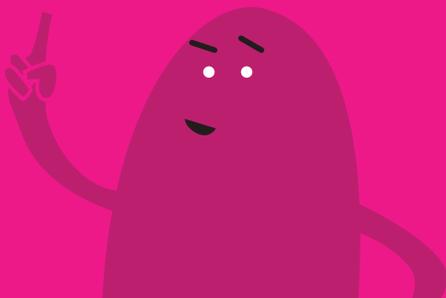
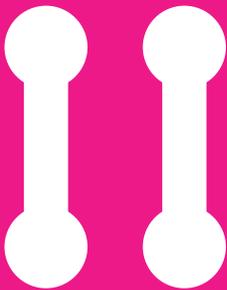
早送り



早戻し【巻戻し】



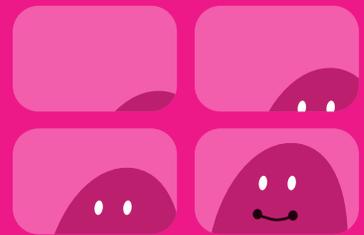
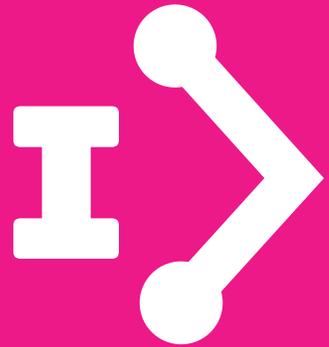
一時停止【ポーズ】



リプレイ



スロー再生



早戻し 〔巻戻し〕

【ゲーム開始前】
誰もが取りやすい場所に置いてください。

【発動条件】
「早戻し（巻戻し）」と言う、またはこのカードを掲げてください。このカードは、プレイ中いつでも使用できます。

【カードの効果】
任意のプレイまで戻り、内容を修正することができます。

TRPG - 画面修正の一部

早送り

【ゲーム開始前】
誰もが取りやすい場所に置いてください。

【発動条件】
「早送り」と言う、またはこのカードを掲げてください。このカードは、プレイ中いつでも使用できます。

【カードの効果】
任意のプレイまでスキップすることができます。

TRPG - 画面修正の一部

X-カード

【ゲーム開始前】
誰もが取りやすい場所に置いてください。

【発動条件】
このX-カードを掲げる、または腕や指で「X」を作ってください。このカードは、プレイ中いつでも使用できます。腕や指での「X」はLARPでも使用可能です。

【カードの効果】
望ましくないプレイしたこと・シーンを任意に削除することができます。

TRPG

スロー再生

【ゲーム開始前】
誰もが取りやすい場所に置いてください。

【発動条件】
「スロー再生」と言う、またはこのカードを掲げてください。このカードは、プレイ中いつでも使用できます。

【カードの効果】
以降のロールプレイを、ゆっくりまたはコマ送りで進めます。参加者間で慎重に確認したいことがある時に役立ちます。

TRPG - 画面修正の一部

リプレイ

【ゲーム開始前】
誰もが取りやすい場所に置いてください。

【発動条件】
「リプレイ」と言う、またはこのカードを掲げてください。このカードは、プレイ中いつでも使用できます。

【カードの効果】
これまでのロールプレイを、ゆっくりまたはコマ送りで繰り返します。細部を明確にしたい、こだわりを共有したい時に役立ちます。

TRPG - 画面修正の一部

一時停止 〔ポーズ〕

【ゲーム開始前】
誰もが取りやすい場所に置いてください。

【発動条件】
「一時停止（ポーズ）」と言う、またはこのカードを掲げてください。このカードは、プレイ中いつでも使用できます。

【カードの効果】
ロールプレイを小休止します。場面について確認や修正はしません。

TRPG - 画面修正の一部

再開



ライン【線引き】



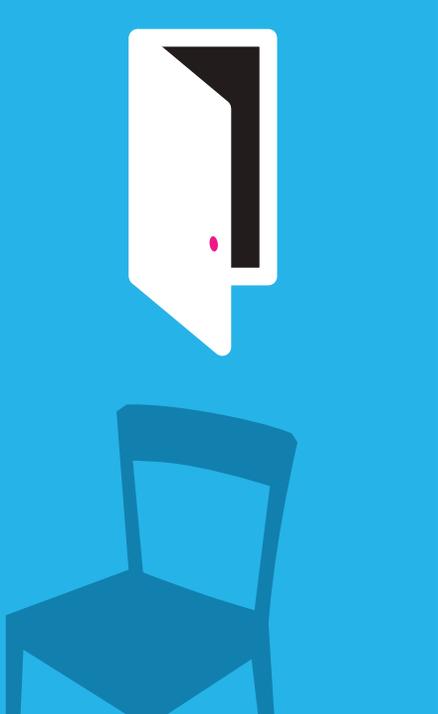
ベール【ぼかし】



たすけ船



離席



キャラ離脱 (OOC)



再開

【ゲーム開始前】
誰もが取りやすい場所に置いてください。

【発動条件】
「場面修正」が終わった後、「再開」と言う、またはこのカードを掲げてください。

【カードの効果】
プレイを再開します。

ライン 【線引き】

【ゲーム開始前】
ゲーム内での判断がぶれないようにするため、何をゲームに存在させないでいくか、参加者同士で吟味してください。

【カードの効果】
プレイ中もいつでも使用でき、カードを使う対象について、ゲーム上全く存在しないものとして扱います。

ベール 【ぼかし】

【カードの効果】
カードを使う対象について、具体的な描写は避けるが、対象そのものは生きており、その後のシナリオにも影響させます。
(映像演出におけるパンまたはフェードアウトと同じ)

たすけ船

【ゲーム開始前】
誰もが取りやすい場所に置いてください。

【発動条件】
プレイ中、他のプレイヤーに対して自分が求める指向性を指してください。

【カードの効果】
(みどり) もっとやれ
(きいろ) そのまま
(あか) おさえて

本カードの別名は「同意フラワー」です。

離席

プレイヤーはいつでも、またどんな理由でもプレイヤー自身のために離席する権利があります。

「スマホを見たい」、「水が飲みたい」、「ゲームが合わない」何の理由でも構わないのです。

※ゲームへ完全に復帰しない場合は、GMや主催者、ファシリテーターに伝えましょう。

【発動条件】
「離席」と言う、またはこのカードを掲げてください。

キャラ離脱 【OOC】

場面の状況に合わせるため、プレイヤーがキャラクターになりきらない状態でロールプレイしたい時、このカードを使用してください。

【発動条件】
「キャラ離脱」と言った後、どの言動についてキャラクターになりきらないか説明してください。

例「『キャラ離脱』 私のキャラクターがあなたにキスしてもいいですか？」

ルックダウン

◀ 出口



メタ発言

“ ”



OK (平気?)

OK



親指を立てる【大丈夫】



親指を下に向ける【ダメ】



カット【中止】



OK [平気?]

LARP-OKチェックインの一部

他の参加者の心情を確かめるために使います。

【動作】

胸の前でOKサインを作り、参加者にアイコンタクトをとってください。相手の「親指を立てる(大丈夫)」/「親指を下に向ける(ダメ)」が出そうまで待ちましょう。

相手の返答が「大丈夫」以外の動作や無反応だった時は、「ダメ」と同じとします。

相手から「OK」の動作が返された時は「大丈夫」として構わないでしょうが、確認のためもう一度相手に「OK」で聞き返すと良いでしょう。

メタ発言

LARP

メタ発言をする時に使います。

【動作】

片方の腕を曲げ、頭の上に掲げてください。

類例

片方の腕を曲げ、横に掲げる
手の指二本を、伸ばしたまま交差させ、頭の上に掲げる。

ルックダウン

LARP

キャラクターはその場に存在しているが、プレイヤー自身はゲームや場面を中断せずに離れたい時に使います。

特に同時多発的に大勢の参加者が集うゲームで役に立ちます。

【動作】

目の前を手で覆ってください。

カット [中止]

LARP-カットとプレイヤーの一部

ゲームを中断したい時に使います。

カットした参加者以外の参加者は、主催者、GM、プレイヤーを問わず、ロールプレイを再開する前にこのセッションが誰にとっても安全・安心なものとなるよう、どのように修正すべきか協力しあわなければなりません。また、カットした参加者にその理由を問うことは避けましょう。

【動作】

「カット」と言う

または

手のひらを自分側に向けたまま腕を伸ばして交差させ、下に向ける。

親指を下に向ける [ダメ]

LARP-OKチェックインの一部

他の参加者から「OK」のサインを受けた際、OK/平気ではないことを伝えるために親指を下に向けましょう。

OKサインを出した人は、キャラクターから離れて、GMまたは主催者に支援を求める、あるいはゲームを始める前に決めたやり方（一緒にその場を離れる、プレイを中断する、全員がプレイできるようになるまで協議する 等）でOKではないプレイヤーの安全を確保します。

親指を立てる [大丈夫]

LARP-OKチェックインの一部

他の参加者から「OK」のサインを受けた際、ゲームの楽しんでいて、OK/大丈夫であることを伝えるために親指を立ちましょう。

その後、OKサインを出した人は、そのままロールプレイを続けます。

ブレーク (落ち着こう)



ブレーク 【落ち着こう】

参加者にシーンを突き詰めすぎないようにしたい時に使います。

【動作】

手のひらを下に向け胸の高さまで上げる

または

「ブレーク」と言う（「優しく」、
「落ち着いて」、
「ラルゴ」、
等ゲームにあった言葉に置き換えても良いでしょう。また、
ブレークの動作と一緒に
行っても良いでしょう。）