

まえがき

汎用TRPGシステムLUNAは、「Link Up Nerve Adventure」の頭文字から名づけられました。…ウソです。先に「LUNA」という名前を決めて、単語は後付けです。「だからなんだ」と言わればそれまでですが。

直訳すると「連接する、神経、冒険」となります。「nerve」には「勇気」という意味もあり、「勇気をつなぐ冒険」という感じの雰囲気の言葉だと思っておいてください(実際にはこの単語の順ではこんな訳にはなりませんが)。

勇気をつなぐ。このゲームでは、あらゆる能力の基準が「感情」になります。感情1つにつき1つのエフェクト(特殊能力)と1つのアイテムを得ることができます、その効果は感情の強さに合わせて強くなっています。そして、同じ感情を持つ者同士は協力することができ、相手への好意を持っている者は支援することができます。そして力を合わせて、人は人を超える力を発揮できるのです。

冒険。このゲームは平凡な人生をロールするゲームではありません。キャラクターたちは文字通り危険を冒して目的を達成します。クライマックス直前には感情の揺らぎが発生します。今まで愛していたものが嫌いになったり、好きという気持ちが弱まったりして、キャラクターが弱体化してしまうのです。ピンチを目の前にすると、人は弱く「Nervous」になってしまいます。しかし、それを乗り越える強さ「Nerve」も持っているのです。

ひとまずはこれで。すばらしい冒険が共にありますように。

このゲームの目的

LUNAにおいて、プレイヤーの目的は「全員で気持ちを合わせて困難を打ち破ること」です。

困難として、PC1人の力では到達できないほど高い目標値が設定されており、解決するためには「協力」や「支援」をして高い達成値を出す必要があります。このゲームに自動失敗が有るのに自動成功が無いのは、「偶然1人で問題解決できた」という事態を発させたくないからです。

「協力」をするためには、協力相手と同じ種類の感情を持つ必要があり、「支援」をするには支援相手に対する「好き」の感情を持つ必要があります。この意味で、「Link Up Nerve」する必要がある「Adventure」なのです。

ゴールデンルールについて

GMは、このページに記述されているあらゆるルールを、以下の規則に従う限りにおいて自由に改変することができます。基本的に「プレイヤーフレンドリー」「逸脱適用の禁止」を謳っていると思っておいてください。

なお、特に記述がなければ端数は全て切り捨てとみなしますので、ご注意ください。

1. 事前にGMからプレイヤーに対して、恒久的に、または1回のセッションの間適用されるルール改変を申し出て、プレイヤーからも異議が無い場合、GMの要望どおりにルールを改変する。GMは説得に時間を費やしてもよいが、セッション当日の説得は長くとも10分以内にとどめること。
2. GMにルールを確認する時間がなく(3分以上かかると感じたとき)、プレイヤーからも異議が無い場合、一時的にGMの解釈どおりにルールを改変する。
3. GMとプレイヤーとの間でルール解釈に差が出てしまった場合、3分以上議論しても結論が出ないならば、基本的にはGMの解釈に沿うように一時的に改変する。
ただし、GMはPC側が一方的に不利になるような解釈を押し通すことが無いように、部分的にでもプレイヤーの主張を認められるよう、最大限努力すること。
4. 一時的な改変については、時間に余裕があるときに正しいルールを確認すること。ルールの解釈に差が出てしまった場合、どのような解釈をするのかを後日相談の上で決定すること。
5. 一時的な改変が誤りであると感じた場合は、その理由を明らかにし、その場で指摘を行い、それ以降の処理を正しいルール解釈に沿って行うこと。既に処理してしまった事柄については、さかのぼって適用してはならない。

文中の略語について

略語	正式名称	解説
PC	プレイヤー・キャラクター	ゲーム中の登場人物(キャラクター)のうち、プレイヤーが操る人物のこと
NPC	ノン・プレイヤー・キャラクター	ゲーム中の登場人物(キャラクター)のうち、ゲームマスターが操る人物のこと
GM	ゲームマスター	ゲームへの参加者の1人だが、プレイヤーとは違い、NPC を操ったり、PC たちが置かれている状況の描写をしたりと、いわゆるストーリーテラー的な役割をする人
•D6	•ディーろく	6面体のサイコロを•個振ること、または振って出た目の合計のこと。LUNA では「判定」の場合のみ、出目 6 が出たら 10 とみなし、さらに振り足しをする
D66	ディーろくろく	6面体のサイコロを 2 個振り、小さい方の目を 10 の位、大きい方の目を 1 の位にして数を求めること、または求められた数のこと。ぞろ目は大小関係なくそのまま用いる
ROC	ロール・オア・チョイス	さいころを振って決めてよいし(Roll)、自分で選んでもよい(Choice)

第1章：キャラクター（作成・再調整）

キャラクター作成手順

1. 感情のレベル総計、感情数限界をGMが決める。
2. 個々の感情の対象、分類と好き嫌い、レベルを決める。対象が同じであっても、分類が違うと別の感情とみなす。
ちなみに、このゲームでは、一時的な感情は「ダメージ」のうちの一部として表現する。
3. 感情に付与されるエフェクトとアイテムを決める。同じ名前のエフェクトやアイテムを2つ以上持つことはできるが、同時に使うことはできない。
4. 年齢、性別などの任意データ(ランダムチャートを参照して決めてもよい)を決める。

キャラクター再調整手順

1. LUNAでは、キャラクターの持ち込みと経験点の使用は、基本的にOKとする。
2. 自分のキャラクターの感情のレベル総計と、GMが決めたレベル総計との差を求める。
3. 自分のキャラクターのほうが高ければ、(レベル差×10)点の経験点を、GMを含む参加者全員にそれぞれ譲渡する。
4. GMの許可があれば、感情に付与されるエフェクトやアイテムを決め直してもよい。
5. ただし、他のプレイヤーかGMのうち誰かが反対すれば、持ち込みキャラクターは不許可になる。
6. なお、「第5章：結」で述べる「神人」になったキャラクターは持ち込み不可とする。

感情のレベル総計と個々のレベル

1. GMは、下記の「感情実力関係表」を参考し、レベル総計を決めること。
2. キャンペーンなどの場合、
 - レベル総計が一番低い人のレベル総計をそのまま採用する
 - 初期のレベル総計+使用回数×3など、計算式を決めておく
 - レベル差は気にしないで、そのまま使い続ける
 など、各自工夫すること。
3. 個々の感情のレベルは、下記の「感情強度関係表」を参考し、決めること。ただし、
 - 5レベル以上の感情は1つしか持つことができない
 - 感情の感情限界数を超える数の感情を持つことができない
 - 最大レベルは6
 というルールがある。
4. キャラクターを継続して使う場合は、
 - 6レベル以上の感情は1つしか持つことができない（「神人」を除く）
 - セッションインの時点では、最大8個しか感情を持つことができない
 - 最大レベルは6（「神人」を除く）
 というルールがある。

感情実力関係表

実力	レベル総計	感情数限界
一般人	6	3
有能	10	4
一流	15	5
英雄	21	6
超人	28	7

感情強度相関表

レベル	好き	嫌い
0	感情喪失(データ上から消滅します)	
1	知人	義務感
2	友人	無視
3	親友	敵対
4	愛しい人	殺意
5	命に代えても	問答無用
6	唯一絶対	不俱戴天
7～	人知を超えた神の愛	人知を超えた神の怒り

感情分類表

出目(D6・ROC)	分類	解説
1	個人	特定の個人。有名度によって「無名・地域内・国内・世界中」に細分化。「特定業界のみ」を指定可
2	組織	特定の組織や団体。有名度によって「無名・地域内・国内・世界中」に細分化。「特定業界のみ」を指定可
3	民族	特定の民族や種族。種類によって「地域内・小分類・大分類・全般的」に細分化。「異性」「同性」を指定可
4	生物	知的生命体を含まない、特定の生物。種族によって「個体・小分類・大分類・全般的」に細分化
5	物品	特定の非生物や概念、または食物としての生物。種類によって「固有・小分類・大分類・全般的」に細分化
6	地形	特定の街や地域、自然など。種類によって「固有・小分類・大分類・全般的」に細分化

例えば、日本の TRPG デザイナーはたいてい「個人・国内・特定業界のみ」になります。ほとんどの TRPG サークルは「組織・無名」でいいでしょう。「TRPG」そのものは、ルールブックそのものであれば物品ですし、ゲームそのものをさすなら概念ということでやはり物品になります。特定の作品が好きなら「固有」、TRPG 全般なら「小分類」、カードゲームなどのアナログゲーム全般を含むなら「大分類」になります。豚や鯨などは「生物・小分類」ですが、食物としての豚や鯨は「物品・小分類」とします。

同じ「鯨が好き」であっても、生物として好きであれば殺さず守ろうとし、食物として好きであれば絶滅しない程度に殺して食べようとすると思います(全滅すると二度と食べられなくなるので)。

架空の生物については、知的生命体は民族、そうでなければ生物とします。

人類以外の知的生命体がいる世界では、全般的は「魔物」「人系種族」など、大分類は「エルフ」のような1種族全て、小分類は「海エルフ」「森エルフ」のようなもう1段階限定されたものになります。人類のみの場合は全般的は「人類」「宇宙人」など、大分類は特定の民族群や文化圏(ラテン系民族、漢字文化圏など)、小分類は特定民族や国民(アングロサクソン、日本国民など)になります。

感情対象参考表

出目(D66・ROC)	関係
11	著名人・有名人
12	特定の民族
13	配偶者・婚約者
14	父・母
15	兄弟・姉妹
16	息子・娘
22	祖父・祖母
23	その他の親戚
24	級友・同僚
25	後輩・部下
26	先輩・上司
33	ペット・動植物
34	友人
35	幼なじみ
36	ライバル
44	後援者
45	所属組織
46	非所属の組織
55	特定の趣味
56	特定の地形
66	愛用の品

感情の対象範囲の広さによる判定修正

感情の分類によって、それぞれの感情には「判定修正」が設定されます。これらの修正は、「第3章：承」で行う「調査判定」「回復判定」と、「第4章：転」で行う「解決判定」の達成値に加える値です。

ただし、「PC」に対する判定修正は、常に「±0」とします。

分類	細分化	判定修正	解説
個人	無名	+15	特に誰にも知られていないような無名の人物
	地域内	+10／+15	町内、都市内など、特定地域のみで有名。「特定業界のみ」で有名な場合は右の値に
	国内	+5／+10	国内で有名。「特定業界のみ」で有名な場合は右の値に
	世界中	±0／+5	世界中に名が知れ渡っている。「特定業界のみ」で有名な場合は右の値に
組織	無名	+10	特に誰にも知られていないような無名の組織
	地域内	+5／+10	町内、都市内など、特定地域のみで有名。「特定業界のみ」で有名な場合は右の値に
	国内	±0／+5	国内で有名。「特定業界のみ」で有名な場合は右の値に
	世界中	-5／±0	世界中に名が知れ渡っている。「特定業界のみ」で有名な場合は右の値に
民族	地域内	+5／+10	特定地域の民族、または特定地域の住人。「異性」「同性」に限定する場合は右の値に
	小分類	±0／+5	特定の民族、または特定国内の住人。「異性」「同性」に限定する場合は右の値に
	大分類	-5／±0	特定の民族群や種族、または一文化圏内の住人。「異性」「同性」に限定する場合は右の値に
	全般的	-10／-5	地球人、宇宙人、魔物など、全般的なもの。「異性」「同性」に限定する場合は右の値に
生物	個体	+10	ペットなど、特定の知的生命体以外の生物。名前をつけること
	小分類	+5	豚、鯨、桜、牡丹など、特定の動物、または植物。食料としての好き嫌いは「物品」にすること
	大分類	±0	哺乳類、爬虫類、花、木など、大きな範囲の動植物。食料としての好き嫌いは「物品」にすること
	全般的	-5	動物、植物など、全般的なもの。食料としての好き嫌いは「物品」にすること
物品	固有	+10	聖剣エクスカリバー、「13」など、名前をつけて呼ぶべき固有の物品。抽象概念を含む
	小分類	+5	剣、斧、雪、数字、漢字など、一般的な物品。抽象概念を含む
	大分類	±0	武器、水分、文字、会話、日本語など、物品の大きな枠組み。抽象概念を含む
	全般的	-5	兵装、機械、言語など、大分類よりも大きな枠組み。抽象概念を含む
地形	固有	+10	富士山、板橋区、玉置神社など、名前をつけて呼ぶべき固有の地形、都市、建物
	小分類	+5	世界の名山、東京都、神社など、特定の地形、地域、場所
	大分類	±0	あらゆる山、日本、パワースポットなど、大きな枠組みの地形、地域、場所
	全般的	-5	あらゆる自然、地球など、大分類よりも大きな枠組み

エフェクト

1. 世界ごとに設定されているものから選択すること。
2. 下記は現代地球の例であるが、「全世界共通」は「第2章:起」で PC に対する感情を得たときに自動的に与えられるものである。
3. 同じ名前のエフェクトを2つ以上持つことはできるが、同時に使うことはできない。

名称	推奨する感情対象	解説
共有(全世界共通)	PC	このエフェクトを、相手が持っているエフェクトのどれかに書き換える。一度行うと元に戻せない。

アイテム

1. 世界ごとに設定されているものから選択すること。
2. 下記は現代地球の例であるが、「全世界共通」は「第2章:起」で PC に対する感情を得たときに自動的に与えられるものである。
3. 同じ名前のアイテムを2つ以上持つことはできるが、同時に使うことはできない。

名称	推奨する感情対象	解説
贈り物(全世界共通)	PC	このアイテムを、任意のアイテムに書き換える。一度行うと元に戻せない。

第1章第2節：任意データ決定ランダムチャート

このチャートのあらゆるダイスはROCになります。

年齢

2D6	1D6	年代	年齢
2	—	子供	1D6+6歳
3	—	子供	1D6+8歳
4	—	少年	1D6+10歳
5	—	少年	1D6+12歳
6	—	青少年	1D6+15歳
7	—	青年	1D6+18歳
8	—	青年	1D6+21歳
9	1~4	壮年	1D6+27歳
	5~6	壮年	1D6+33歳
10	1~2	壮年	1D6+39歳
	3~4	中年	1D6+45歳
	5~6	中年	1D6+51歳
11	1	初老	1D6+57歳
	2	初老	1D6+63歳
	3	老年	1D6+69歳
	4	老年	1D6+75歳
	5	古老	1D6+81歳
	6	古老	1D6+87歳
12	—	年齢不詳	外見年齢を決めるために振り直す

性別

2D6	性別
2	女装の男性
3	男装の女性
4~6	女性
7~9	男性
10	中性的な女性
11	中性的な男性
12	性別不詳・両性具有(外見性別を決めるために振り直す)

身長

2D6	身長
2	(平均身長×81%)+2D6 cm
3	(平均身長×84%)+2D6 cm
4	(平均身長×87%)+2D6 cm
5	(平均身長×90%)+2D6 cm
6	(平均身長×93%)+2D6 cm
7	(平均身長×96%)+2D6 cm
8	(平均身長×100%)+2D6 cm
9	(平均身長×105%)+2D6 cm
10	(平均身長×110%)+2D6 cm
11	(平均身長×115%)+2D6 cm
12	(平均身長×120%)+2D6 cm

日本人の平均身長

年齢	男性	女性
6	116.7 cm	115.9 cm
7	122.7 cm	122.0 cm
8	128.5 cm	127.7 cm
9	133.6 cm	133.9 cm
10	138.9 cm	140.7 cm
11	145.1 cm	147.1 cm
12	153.0 cm	151.9 cm
13	159.8 cm	155.1 cm
14	165.2 cm	156.6 cm
15	168.4 cm	157.2 cm
16	169.6 cm	157.5 cm
17	170.7 cm	157.9 cm
18	171.1 cm	158.1 cm
19	171.3 cm	158.1 cm
20~24	171.9 cm	158.7 cm
25~29	172.1 cm	158.8 cm
30~34	172.0 cm	158.7 cm
35~39	171.7 cm	158.7 cm
40~44	171.6 cm	158.2 cm
45~49	170.7 cm	157.5 cm
50~54	169.5 cm	156.6 cm
55~59	167.9 cm	155.0 cm
60~64	166.5 cm	153.9 cm
65~69	164.4 cm	152.2 cm
70~74	163.3 cm	150.8 cm
75~	162.3 cm	149.5 cm

参考:総務省統計局 > 体力・運動能力調査 > 平成20年度 > 年度次 > 2008年度の「2 年齢別体格測定の結果」

体重

2D6	体重
2	(標準体重×68%) + 2D6 kg
3	(標準体重×72%) + 2D6 kg
4	(標準体重×76%) + 2D6 kg
5	(標準体重×80%) + 2D6 kg
6	(標準体重×84%) + 2D6 kg
7	(標準体重×88%) + 2D6 kg
8	(標準体重×100%) + 2D6 kg
9	(標準体重×120%) + 2D6 kg
10	(標準体重×140%) + 2D6 kg
11	(標準体重×160%) + 2D6 kg
12	(標準体重×180%) + 2D6 kg

身長別標準体重

身長	91 cm	92 cm	93 cm	94 cm	95 cm	96 cm	97 cm	98 cm	99 cm	100 cm
標準体重	13.2 kg	13.5 kg	13.8 kg	14.1 kg	14.4 kg	14.8 kg	15.1 kg	15.4 kg	15.7 kg	16.1 kg
身長	101 cm	102 cm	103 cm	104 cm	105 cm	106 cm	107 cm	108 cm	109 cm	110 cm
標準体重	16.4 kg	16.7 kg	17.1 kg	17.5 kg	17.8 kg	18.2 kg	18.5 kg	18.9 kg	19.3 kg	19.7 kg
身長	111 cm	112 cm	113 cm	114 cm	115 cm	116 cm	117 cm	118 cm	119 cm	120 cm
標準体重	20.1 kg	20.5 kg	20.9 kg	21.3 kg	21.7 kg	22.1 kg	22.6 kg	23.0 kg	23.4 kg	23.9 kg
身長	121 cm	122 cm	123 cm	124 cm	125 cm	126 cm	127 cm	128 cm	129 cm	130 cm
標準体重	24.3 kg	24.8 kg	25.3 kg	25.8 kg	26.3 kg	26.8 kg	27.3 kg	27.8 kg	28.3 kg	28.8 kg
身長	131 cm	132 cm	133 cm	134 cm	135 cm	136 cm	137 cm	138 cm	139 cm	140 cm
標準体重	29.4 kg	30.0 kg	30.6 kg	31.2 kg	31.8 kg	32.4 kg	33.0 kg	33.6 kg	34.2 kg	34.8 kg
身長	141 cm	142 cm	143 cm	144 cm	145 cm	146 cm	147 cm	148 cm	149 cm	150 cm
標準体重	35.5 kg	36.2 kg	37.0 kg	37.7 kg	38.4 kg	39.2 kg	39.9 kg	40.7 kg	41.5 kg	42.3 kg
身長	151 cm	152 cm	153 cm	154 cm	155 cm	156 cm	157 cm	158 cm	159 cm	160 cm
標準体重	43.1 kg	44.0 kg	44.9 kg	45.8 kg	46.7 kg	47.6 kg	48.5 kg	49.5 kg	50.4 kg	51.4 kg
身長	161 cm	162 cm	163 cm	164 cm	165 cm	166 cm	167 cm	168 cm	169 cm	170 cm
標準体重	52.5 kg	53.6 kg	54.7 kg	55.8 kg	57.0 kg	58.1 kg	59.3 kg	60.5 kg	61.7 kg	63.0 kg
身長	171 cm	172 cm	173 cm	174 cm	175 cm	176 cm	177 cm	178 cm	179 cm	180 cm
標準体重	64.3 kg	65.7 kg	67.1 kg	68.5 kg	69.9 kg	71.4 kg	72.9 kg	74.3 kg	75.9 kg	77.4 kg
身長	181 cm	182 cm	183 cm	184 cm	185 cm	186 cm	187 cm	188 cm	189 cm	190 cm
標準体重	79.1 kg	80.8 kg	82.6 kg	84.4 kg	86.2 kg	88.0 kg	89.9 kg	91.8 kg	93.7 kg	95.6 kg
身長	191 cm	192 cm	193 cm	194 cm	195 cm	196 cm	197 cm	198 cm	199 cm	200 cm
標準体重	97.8 kg	99.9 kg	102.1 kg	104.4 kg	106.6 kg	108.9 kg	111.2 kg	113.6 kg	115.9 kg	118.4 kg
身長	201 cm	202 cm	203 cm	204 cm	205 cm	206 cm	207 cm	208 cm	209 cm	210 cm
標準体重	121.0 kg	123.7 kg	126.5 kg	129.3 kg	132.1 kg	135.0 kg	137.9 kg	140.8 kg	143.8 kg	146.8 kg
身長	211 cm	212 cm	213 cm	214 cm	215 cm	216 cm	217 cm	218 cm	219 cm	220 cm
標準体重	150.1 kg	153.5 kg	156.9 kg	160.3 kg	163.8 kg	167.4 kg	170.9 kg	174.6 kg	178.2 kg	181.9 kg

この標準体重は、統計データを参照しつつ、(身長が高い人はより多くの筋肉が必要になるため理想的な BMI がより高くなる、という思想に基づいて)身長の増加に合わせて基準となる BMI を一定の割合で上げて仮決定し、そこから逆算する、という独自の手法で算出した値です。現実とはかけ離れている可能性があります。

誕生日

季節

1D6	季節
1	冬(1月～2月)
2	春(3月～4月)
3	初夏(5月～6月)
4	夏(7月～8月)
5	秋(9月～10月)
6	初冬(11月～12月)

誕生時期

1D6	日にち	冬	春	初夏	夏	秋	初冬
1	1日～10日	1月上旬	3月上旬	5月上旬	7月上旬	9月上旬	11月上旬
2	11日～20日	1月中旬	3月中旬	5月中旬	7月中旬	9月中旬	11月中旬
3	21日～31日	1月下旬	3月下旬	5月下旬	7月下旬	9月下旬	11月下旬
4	1日～10日	2月上旬	4月上旬	6月上旬	8月上旬	10月上旬	12月上旬
5	11日～20日	2月中旬	4月中旬	6月中旬	8月中旬	10月中旬	12月中旬
6	21日～31日	2月下旬	4月下旬	6月下旬	8月下旬	10月下旬	12月下旬

日にち

1D6	1D6	上旬	中旬	下旬
1	1～3	1日	11日	21日
	4～6	2日	12日	22日
2	1～3	3日	13日	23日
	4～6	4日	14日	24日
3	1～3	5日	15日	25日
	4～6	6日	16日	26日
4	1～3	7日	17日	27日
	4～6	8日	18日	28日
5	1～3	9日	19日	29日
	4～6	10日	20日	30日
6	1～3	振り直し	振り直し	31日
	4～6	誕生日不明		

「下旬」でありえない日付になった場合、「振り直し」に置き換えてください。この振り直しは、「日にち」表のみを振り直すようにするといいでしょう。

血液型

1D6	血液型
1	A型
2	B型
3	O型
4	AB型
5	不明(調べていない)
6	珍しい血液型(メインの血液型を決めるために振り直す。重複あり)

珍しい血液型

2D6	珍しい血液型
2	異星人、または人類以外の血液型
3	Rh(null)型(抗原 CcDEe なし)
4	-D-型(抗原 CcEe なし)
5	Jr(a-)型(凝集や溶血反応が激しいと言われている)
6	Fy(a-)型(Duffy 式、a-b+と a-b-があり、a-b-は極稀)
7	Rh(-)型(抗原 D なし)
8	Di(b-)型(Diego 式、a+b-はあるが、a-b-は未確認)
9	cisAB 型(AB 型遺伝子を持つ特殊な AB 型)
10	p[Tj(a-)]型(P 式血液型。P1 か P2 が一般的、日本人は P2 が多い)
11	Ko[ケーゼロ]型(Kell 式血液型。日本人のほぼ 100% は K-k+)
12	Bombay(Oh)型(H 抗原がない特殊なO型)

血液型については、日本で有名な ABO 式血液型、Rh 式血液型のほかに、HLA 型、Duffy 式、MN 式、Se 型、Kidd 式、Ii 式、P 式、Xg 式、Kell 式、Vel 式、Diego 式、Lewis 式、Colton 式、Auberger 式、Wright 式、Lutheran 式、Yt 式、Gerbich 式、Sm-Bua 式、Dombrock 式などがあるのだそうです。

肌の色

2D6	肌の色	人種が決まっている場合(2D6)		
		ヨーカソイド(白人)	モンゴロイド(黄色人種)	ネグロイド(黒人)
2~3	真珠色	2~5	2	—
4~5	薄卵色(色白)	6~9	3~4	—
6~7	薄橙(肌色)	10~11	5~7	2
8~9	薄茶	12	8~9	3~4
10~11	褐色	—	10~11	5~8
12	黒茶	—	12	9~12

瞳の色

2D6	瞳の色	肌の色に関連付けたい場合(2D6)					
		真珠色	薄卵色	薄橙	薄茶	褐色	黒茶
2	紫	5	4	3	12	11	10
3	青	6	5	4	2	12	11
4	碧翠(青緑)	7	6	5	3	2	12
5	緑	8	7	6	4	3	2
6	琥珀	9	8	7	5	4	3
7	茶	10	9	8	6	5	4
8	黒	11	10	9	7	6	5
9	灰	12	11	10	8	7	6
10	銀	2	12	11	9	8	7
11	金	3	2	12	10	9	8
12	赤	4	3	2	11	10	9

髪の色

2D6	髪の色	肌の色に関連付けたい場合(2D6)					
		真珠色	薄卵色	薄橙	薄茶	褐色	黒茶
2	銀	2	2	2	—	—	—
3	青	3	3	3	2	—	—
4	緑	4	4	4	3	2	—
5	黄	5	5	5	4	3	2
6	金	6~8	6~7	6	5	4	3
7	瞳の色と同じ	9~10	8	7	6	5	4~5
8	茶	11	9~10	8	7	6	6
9	赤	12	11	9	8	7	7
10	黒	—	12	10~11	9~10	8~10	8~10
11	灰	—	—	12	11	11	11
12	白	—	—	—	12	12	12

髪型

1D6	男性的	女性的	中性的	突飛な(男)	奇抜な(女)
1	丸刈り	ポニーテール	セミロング	リーゼント	縦ロール
2	オールバック	三つ編み	セミショート	モヒカン	インテーク
3	ショートヘア	ロングヘア	ボブカット	スキンヘッド	ツインテール
4	ネープレス(刈り上げ)	パーマ(ウェーブ)	引き詰め髪	パンチパーマ	盛り髪
5	「突飛な」表へ	「奇抜な」表へ	「男性的」表へ	アフロ・ドレッド	鬚(日本髪)
6	「中性的」表へ	「女性的」表へ	「女性的」表へ	「女性的」表へ	「男性的」表へ

第2章:起(開始前調整～事件への導入)

ゲームの流れ

- プレセッション:キャラクター作成や再調整を行い、セッションを始める準備を整える。
- 起:セッションイン。事件に関与するきっかけを与えられる。
- 承:リサーチ。情報収集を行ってキーワードを集めて、事件の謎に迫る。
- 転:クライマックス。感情のゆらぎが起こり、苦しんだ後、事件を解決する。
- 結:セッションアップ。事件の結末を確認し、各自演出を行う。
- ポストセッション:演技評価を行い、成長やその他の処理を行う。

プレセッション

1. 最初に、GMが今回のシナリオにおける感情のレベル総計を決める。
2. キャラクターを持ち込みたい人がいる場合、
 - 参加プレイヤー全員に確認し、全員がOKであれば許可する
 - 持ち込むプレイヤーに経験点譲渡を行ってもらう(「第1章:キャラクター」参照)
 - 感情に付与されるエフェクトやアイテムを、決め直してもいいかどうか判断し、プレイヤーに告げる
- 以上を行う必要がある。
3. ルールを知らない人が1人でもいれば、ルールの説明を一通り軽く行い、GMが提示するサンプルキャラクターからどれかを選んでもらう。
4. ルールを知っている人や、どうしても作成したいという人には作成を許可してもよい。ただし、時間制限を設けること(1時間～1時間半)。

セッションイン

1. 各PCに、それぞれ、今回起こる事件に関わる導入のシーンが与えられる。1人当たり5分を限度とし、判定の機会は一切与えられない。
2. GMから、キーワードを1つ与えられ、キーワードに対する感情を得る。分類や判定修正は、GMが決定する。
 - 「好き」で獲得するなら、2レベルで獲得
 - 「嫌い」で獲得するなら、3レベルで獲得
 - 既に同じキーワードを持っているなら、1レベル上昇
(「神人」以外がこれによって7レベルになることはなく、レベル上昇の代わりに経験点を100点得る)
- キーワードに対する感情を決めて、レベルを獲得する。
3. GMから、感情に付与されるエフェクトとアイテムが与えられる。重複していても変えることはできない。
4. 左隣のPCに対する感情を得る。「好き」「嫌い」に関係なく1レベルで獲得、または1レベル上昇。
「PC」に対する判定修正は、常に「±0」とするので注意すること。
(「神人」以外がこれによって7レベルになることはなく、レベル上昇の代わりに経験点を100点得る)
5. PCに対する感情に付与されるエフェクトとして「共有」を、アイテムとして「贈り物」を得る。
6. この時点でのレベル総計に、下記の人数修正を加えたものを、気力の初期値とする。人数が少ないときに気力を多く与える理由は、主に情報収集の人数不足を補うためである。
7. セッションインの前後に、それぞれイベントを発生させることもできる。イベントについては「第3章:承」を参照。

人数	2人	3人	4人	5人	6人
修正	気力+10	気力+6	気力+3	気力+1	気力±0

ハンドアウト

GMには、オープニングの2.と3.で与えられるキーワードと技能の組み合わせを、「ハンドアウト」として事前にプレイヤーに開示することを推奨する。

ただし、「好き」にするか「嫌い」にするかはプレイヤーに決めさせることを推奨する。

第3章: 承(事件解決のための調査)

LUNAでは、1つのシナリオの中にいくつかの「ターン」があります。

規定のターン数以内に解決できなかった場合、事件を解決できないままエンディングを迎えます。

各ターンに1回、特定の「キーワード」を調査するための「判定」か、力を回復するための「判定」を行うことができます。このときどちらにも、達成値には使用する感情の対象範囲の広さによってボーナスやペナルティが加わります。

「承」では、あらゆる行動を1回の判定で解決します。時間がかかりそうな行動であっても、すべて1回の判定で処理します。

全員が行動を終えると1ターン終了します。ターン終了時に「感情変化」を1回発生させることができます。

なお、ターンとターンとの間にイベントが発生することもあります。

ターン数とイベント

ターン数は、基本的に4ターンとします。その他に「エクストラターン」が1回、設けられています。エクストラターンは事件解決が間に合わなかったとき用の予備時間であり、ここでポストステージの「感情変化」を行うことはできません。

時間の経過、あるいはPC側の何らかの行動などをきっかけにして、イベントが発生することがあります。PCたちに悪影響を及ぼすものもありますが、影響が無いものやいい影響を及ぼすものもあります。一時的な感情を抱くようなことが起きた場合、「特定のダメージを与える」ことにもいいでしょう。

小規模の戦闘や話し合いが発生する場合、「調査判定」の一種として処理してしまうか、「第4章:転」のルールを流用してください。ただし、登場させられる敵の数や種類には制限があります。

事件の解決を行うクライマックスのシーン(「第4章:転」を参照)も、基本的にはイベントの一種として扱います。

ターンの流れ

- プレステージ:プレイヤー間で話し合い、誰がどの順番に何をするのかを決める。
- ステージイン:誰か1名が行動宣言し、演技する。同伴者がいてもいいが、スポットライトが当たるのはステージインした人のみ。
- 判定:調査判定、または回復判定を行う(ダイスロール)。
- ステージアップ:判定結果を獲得し、追加行動するかどうかを決める。する場合はステージインに戻る。
ステージインからステージアップまでをステージと呼び、全員のステージが終わったらポストステージへ。
- ポストステージ:感情変化を行い、イベントの発生、または次ターンが来るの待つ。

調査判定

1. 特定のキーワードを調査するために使用できるものは、
 - キーワードそのものに対する感情
 - キーワードについて知りたいそうな人物に対する感情のいずれかになる。
2. 後述の「判定」を行い、達成値が10以上であれば、そのキーワードに関する基本的な情報を入手できる。以後10点刻みでより詳しい情報が手に入る可能性がある。達成値9以下は失敗とみなす。
3. その他に、(達成値 ÷ 10)個のパスを得ることができる。
4. 「パス」は、他のキーワードへのつながりのことをさす。これによって、未知のキーワードへのパスができた場合は、新しいキーワードを獲得することができる。なお、得られたパスの数が多い場合、芋づる式に新しいキーワードを複数与えられる場合もある。
5. 気力-1すると、もう1回調査判定をすることができる。気力をさらに-2するとさらにもう1回、さらに-3するとさらにもう1回、と、気力が0未満にならない限り、1ターンで何度も判定を行うことができる。
6. パスを1つ得る代わりに、「経験点+10」を得ることもある。これは、不適切な人物などへの感情で判定をした場合や、情報が出尽くした場合などに発生する。GMは、なるべくパスを与えるようにすること。
ただし、わざと不適切な人物への感情で判定をして、これらの効果を得ることもできる。
7. 同じキーワードに対して、何回調査してもかまわない。
8. GMは、獲得していないパスがもう残っていないキーワードについては、「これ以上情報を得られない」ことを宣言すること。
9. キーワードのうち、首領などの主要な敵NPCの感情は、全部の感情(対象、好き嫌い、レベル、付与エフェクト、付与アイテム)がセットで1つのキーワードとして扱う。

回復判定

1. 自分のために行う場合は、任意のキーワードを使用できる。
2. 他人のために行う場合は、回復する相手に対するキーワードを使用できる。
3. 後述の「判定」を行い、(達成値÷10)回だけ、「気力+1」か「ダメージ1種類除去」を得ることができる。

判定

1. 基本的には、達成値=1D6+(使用する感情のレベル×レベル)+(判定修正)
例えれば、1レベルの感情を使うなら「1D6+1」、5レベルなら「1D6+25」になり、これに感情ごとの判定修正を加えることになる。
適切な感情を持っていなければ、0レベル(1D6±0)で判定することもできる。ただし、この場合は「判定修正」は加わらない。
ダイス数が0個以下のときと、全部の出目が1のときは自動失敗(達成値=0)になる。出目が6だったダイスについては、数値としては「10」として扱い、さらに「振り足し」を行う。振り足した後の出目1は、自動失敗には含めない。
2. GMは、判定前の演技の内容によって、ダイスに+1D6のボーナスを与えることができる。
3. 気力を-1するごとに、ダイスを+1D6することができる。これによって気力がマイナスになってはならない。ただし、ダイスを振る前でなければならない。
4. 経験点を-10するごとに、達成値を+1することができる。これによって経験点がマイナスになってはならない。ダイスを振った後で行うことができるが、自動失敗の時には意味が無い(達成値=0のままである)。また、一度達成値を確定させたら、それ以上の追加はできない。
5. 「嫌い」の感情を使うときには、ダイス数増加などとは別に、気力-1される。
6. 判定に失敗した場合、「気力+1」される。人は失敗から学ぶ生き物であり、次こそはと願う生き物もある。
7. 判定をすると(達成値の1の位)点の経験点を得る。自動失敗の時には20点の経験点を得る。
8. 解決行動(「第4章:転」を参照)では、対象と分類が全く同じ感情を持つ者同士は、「協力」することができる。
9. 他人の判定に対して、「支援」や「妨害」を行うこともできる。
10. 気力が0以下になると、1以上に戻るまでの間行動不能になる。

「協力」

対象と分類が全く同じ感情を持つ者同士が、2人以上で同時に同じ行動をする。参加者全員が自分の手番を使用する。
全員の感情レベルを合計したものをレベルとみなし、全員が1D6を振って出目を合計して達成値を求める。GMからの演技ボーナスは各々に与えられ、各々が気力や経験点を消費できる。なお、全員のダメージの影響を全て受ける。判定修正は一度だけ加える。

「支援」

気力を-1して、「好き」の感情を持っている相手の判定時のレベルに、自分の「好き」の感情のレベルを加えることができる。ただし、ダイスを振る前でなければならない。

なお、相手が自分に「嫌い」の感情を持っている場合、相手の気力が-1される。

「妨害」

気力を-1して、「嫌い」の感情を持っている相手の判定時のレベルから、自分の「嫌い」の感情のレベルを引くことができる。ただし、ダイスを振る前でなければならない。

なお、これによってレベルがマイナスになった場合、マイナス同士の掛け算を行い、結果としてプラスになるので注意が必要。

感情変化

1. ポストステージで全員、1回ずつ感情変化を行う。ただし、「エクストラターン」では感情変化は発生しない。
2. 可能なことは下記の3種類。

- 任意の1種類の感情のレベルを+1する
- 任意の1種類の感情のレベルを+2して、別の1種類の感情のレベルを-1する
- 任意の2種類の感情のレベルをそれぞれ+1して、別の1種類の感情のレベルを-1する

ただし、「神人」を除き、6レベル以上の感情を2つ以上持つことはできない。

レベルを変更した感情は、それぞれ「好き」か「嫌い」かを変更することもできる。

第4章:転(事件解決のための一大イベント)

LUNAでは、1つのクライマックスをいくつかの「ターン」に分割しています。

クライマックスの開始時に、必ず「感情のゆらぎ」が発生します。クライマックス以外のイベントを、クライマックスのルールで処理する場合は発生しません。また、クライマックスが2回以上ある場合、その都度発生します。

規定のターン数以内に解決できなかった場合、または逃走した場合、「第3章:承」に戻ります。

各ターンに1回、事件を解決するための「判定」を行うことができます。「追加行動」をすることはできませんが、「協力」ができるようになります。

全員が行動を終えると1ターン終了します。ターン終了時に「感情操作」を1回発生させることができます。「第3章:承」の「感情変化」とはルールが異なりますので、注意してください。

なお、ターンとターンとの間に必ずディザスターが発生します。

ターン数とディザスター

ターン数は、6ターンしかありません。

時間の経過、あるいはPC側の何らかの行動などをきっかけにして、ディザスターが発生することがあります。イベントとは違って、敵が増援されるとか、PCたち全員に特定のダメージが与えられるとか、よくないことばかり起こります。

なお、戦闘における敵NPCの反撃も、ディザスターの一種としてカウントされます。

ターンの流れ

- プレアクション:プレイヤー間で話し合い、誰がどの順番に何をするのかを決める。
- アクションイン:誰か1名が行動宣言し、演技する。「協力」する場合はここで宣言すること。
- 判定:解決判定を行う(ダイスロール)。
- アクションアップ:判定結果を反映する。
アクションインからアクションアップまでをアクションと呼び、全員のアクションが終わったらポストアクションへ。
- ポストアクション:感情操作を行い、ディザスターの発生を待つ。

感情のゆらぎ

自分が今まで信じていたものが、肝心なときに限って、急に信じられなくなることがあります。LUNAでは必ず、クライマックスの開始時に「感情のゆらぎ」が発生します。

1. 「好き」で取得しているあらゆる感情に対して「感情のゆらぎチェック」を行う。1D6を振り、出目が現在の感情レベル以下であれば、「ゆらぎ」が発生する。
2. 「ゆらぎ」が発生した感情に対して、以下の2つのうち、いずれかを実行すること。
 - 感情レベルを1レベル下げる
 - 「好き」から「嫌い」への変更

解決判定

事件を解決するために行える行動は色々なものがあります。すべて、自分の行動手番を使って行うことができる行動です。

方法	判定に使う感情	目標値	効果
攻撃	相手に対する感情	相手の気力×2 相手の気力×5 相手の気力×10	物理的な攻撃のみならず、精神的なゆさぶりや社会的な圧力を含む。 成功すると相手に1種類のダメージを与える。 達成値が相手の気力×2以上×5未満の場合、ダメージの種類は相手が(「死亡」以外から)選択できる。 気力×5以上の場合、自分が(「気絶」「致命」「死亡」以外から)選択できる。 気力×10以上の場合、「気絶」「致命」のダメージを与える権利を得る。
防御	守る相手(味方)に対する感情	なし	味方1人への攻撃を、代わりに自分が受けることができる。さらに、攻撃の目標値の基準となる気力が一瞬だけ「1D6+レベル」点(判定扱い)上昇。
交渉	相手に対する感情	相手の気力×2	話し合うことにより、相手の感情を変化させることができる(だますのも含む)。 先に、相手の感情のうち1種類を指定する。 判定に成功すると、自分が望む方向に1レベル分だけ感情が変化する。 判定に失敗すると、相手が望む方向に1レベル分だけ感情が変化する。
請願	相手に対する感情(「嫌い」はレベルをマイナスとして扱う)	相手の気力×10	相手にお願いをして、望む行動を1回だけ、行わせることができる。 判定のときに使うレベルには、請願の内容に、対象が持つ感情のレベルを足したり引いたりすることがある。これによって合計レベルがマイナスになつたら、請願は自動的に失敗する。 「好き」を肯定する内容ならそのレベルをプラス 「好き」を否定する内容ならそのレベルをマイナス 「嫌い」を肯定する内容ならそのレベルをマイナス(請願側の気力-1) 「嫌い」を否定する内容ならそのレベルをプラス(請願側の気力-1)
解除	GMが指定	GMが指定(通常は開始時10~30)	ある不利な状況を解除する。 成功すると、達成値を「合計達成値」にプラスすることができる。 合計達成値が「目標値×10」に届けば解除完了。 届かない場合は、「目標値+1」されて処理続行。 判定に失敗すると、解除を試みた側は1種類のダメージを受ける。
説得	相手に対する感情(「嫌い」は使用不可能)	(逆転させたい感情のレベル)×(逆転させたい感情のレベル)	よく話して、相手の感情を大きく変化させることができる。 「解除」のルールを使用し、合計達成値が「目標値×10」に届けば、相手の感情の「好き」と「嫌い」を、強制的に逆転させることができる。
逃走	何らかの感情(逃がす相手に対する感情)	10+(敵の人数)-(残る人数) 「中堅」を含むなら+5 「首領」を含むなら+10	敵から逃げ出す。誰かを逃がしたり、一部だけ逃げたりもできる。 自分が逃げるときは、どの感情を使用してもかまわない。 「解除」のルールを使用し、合計達成値が「目標値×10」に届けば、逃げ出した者たち全員は安全な場所まで避難でき、イベントを終了させられる。
回復	何らかの感情(回復相手に対する感情)	10	(達成値÷10)回分、「気力+1」または「ダメージを1種類除去」することができる。ただし、敵NPCは自分を回復することはできない。 自分に対して行うときは、どの感情を使用してもかまわない。 これによって「行動不能」が解除されたり、「気力が1以上まで回復」したりすると相手は行動可能になる。
協力	協力相手と全く同じ感情	協力相手の行動の目標値と同じ	「第3章:承」で説明されている「協力」を行うことができる。

ダメージ

LUNAでは、一時的な感情の変化、肉体的、社会的な状況の変化などは、全てダメージという形で表現されます。ほとんどが不利になる変化ですが、中には有利になる変化を起こすものも混ざっています。20種類あり、うち「逃走」は敵専用のダメージです。

特に記述が無い限りは、あらゆるダメージの効果は重なります。

なお、これはダメージではありませんが、気力が0以下になると、1以上に戻るまでの間行動不能になります。

種類	効果	解説
萎縮	気力消費のとき消費量が2倍に	普通のことはできるけど、本気を出すことができず、すぐみあがってしまう
苦痛	気力消費によるダイス増加をしても、意味が無くなる	あまりにも苦しいせいで、がんばることができない
激怒	次回、気力を0にするまでダイス増加をする義務発生。気力0になると自動的に除去	心が怒りに包まれる。全力でヤツをぶちのめす！
高熱	判定のダイスの数が常に-1個される	熱に浮かされて思うように行動することができない
高揚	出目2を出目1に変更し、出目5を出目6に変更する。変更後の出目を使って、自動失敗や振り足しの有無を判断	自信がみなぎっていて、何でもできるような気がする
孤立	支援、妨害、防御、協力ができない。影響を受けることも無い	自分の味方なんて誰もいない。聞く耳を貸さない
混乱	あらゆるエフェクトを使用することができなくなる	ここはだれ？ わたしはどこ？ 何かしなくちゃいけないと思っていたんだけど、何だっけ？
憎悪	好きの感情を使う判定ができなくなる。さらに、付与エフェクトや付与アイテムも一時的に使えなくなる	憎しみの感情がわきあがり、「好きなこと」を考えることすらできない
眠気	出目1が1つ以上出ると自動失敗になる	眠い。がんばろうと思えば思うほど、失敗してしまう
悲嘆	最大レベルの感情を使う判定ができなくなる。さらに、付与エフェクトや付与アイテムも一時的に使えなくなる	悲しい。一番強い気持ちこそが、その悲しみを引き起こす
疲労	攻撃、交渉、説得、請願を受けるときの目標値が半分に	疲れた。もう何をされても言われてもかまわない。休みたい
負傷	出目6が振り足し不可、しかも数値が「0」として扱う	ふとした拍子に傷が痛み出す。好調なときほど痛むのだ
不動	あらゆるアイテムを使用することができなくなる	転倒、捕縛などにより身動きがとれず、物を使えない
放心	嫌いの感情を使う判定ができなくなる。さらに、付与エフェクトや付与アイテムも一時的に使えなくなる	ほけー？ よくわからないけど、いやなことはしたくないけど、ぶんだよー
流血	アクションアップ時、新たに1種類のダメージを受ける	血が流れ出し、どんどん身動きが取れなくなっていく
冷却	あらゆる判定の達成値が半減する	寒いせいで体も頭も思うように動いてくれない
気絶	行動不可能になるが、以後ダメージを受けなくなる	倒されたあなたを、敵は無視して行動する。あるいはさらわれるかもしれません
致命	次回ダメージを受けると必ず死亡。他のダメージの影響を全て無視	次は無い。そう思うと、今までの苦しみが一時的に消えた、そんな気がする
死亡	行動不可能になる。このダメージは除去不可能	キャラクターシートを破り捨て、新しいシートを用意すること
逃走	NPC専用。次の行動が必ず逃走になり、絶対に成功する。逃走後、自動的に除去	まずい、今逃げられると仲間に連絡されてしまう

感情操作

1. ターン終了時に全員、1回ずつ感情操作を行う。
 2. 可能なことは下記の2種類。
 - 任意の1種類の感情のレベルを+1して、別の1種類の感情のレベルを-1する
 - 何もしない
- ただし、「神人」を除き、6レベル以上の感情を2つ以上持つことはできない。
3. レベルを変更した感情はそれぞれ、さらに気力を(変更後のレベル)点使うと「好き」か「嫌い」かを変更することもできる。

敵 NPC の種類と運用方法

敵 NPC の一部は「士気値」を持っています。受けたダメージの個数が「士気値」を上回ると、通常のダメージに加えて、「逃走」のダメージを受けます。

敵 NPC は、「雑魚」、「中堅」、「首領」の3種類に分かれます。「首領」は1シナリオに1体のみ、「中堅」は1シーンに1体のみしか登場させられません。

クライマックス以外で登場する敵のうち、「雑魚」と「首領」は、「士気値=0」になります。「首領」が「逃走」するときは、GM は余裕のある態度を見せ付けるよう心がけてください。なお、「中堅」には「士気値」はありません。

クライマックスで登場する敵のうち、「雑魚」と「中堅」は、「士気値=戦うための理由となる感情の個数」になります。たとえば首領や組織への忠誠、人質の存在などです。「中堅」が「逃走」するときは、GM は「首領を裏切る」とか、「増援を求める」とか、それらしい理由を付けるよう心がけてください。もちろん、「首領」には「士気値」はありません。

3種類の敵 NPC の強さについては、下の表を参照してください。なお、データ簡略化のために、敵 NPC が持てる感情の数は、最大4種類とします。感情が3種類以下のときは、感情の最大レベルが4に満たない分だけ上昇します。

また、登場する時点での感情のレベルは、それぞれ違う値にする必要があります。

敵 NPC は自分を回復することができません(味方を回復することはできます)。また、感情操作を行うことはできません。その代わり、「中堅」と「首領」は毎ターン気力が増えていきます。これはディザスター開始時(反撃の判定の直前)に行われます。

PC に神人がいない場合の敵の強さ

種類	感情の最大レベル(4種類のとき)	初期気力	その他
雑魚	5または(首領の最大レベル-2)のうち低いほう	(感情レベル)の総計 ÷ 2	神人不可
中堅	6または(首領の最大レベル-1)のうち低いほう	(感情レベル)の総計	神人可、毎ターン気力 +1
首領	(PC の気力の初期値の総計) ÷ 10 + 2	(感情レベル)の総計 × 2	神人可、毎ターン気力 +2

PC に神人がいる場合の敵の強さ

種類	感情の最大レベル(4種類のとき)	初期気力	その他
雑魚	6または(首領の最大レベル-4)のうち低いほう	(感情レベル)の総計 ÷ 2	神人不可
中堅	首領の最大レベル-2	(感情レベル)の総計	神人可、毎ターン気力 +2
首領	(PC の気力の初期値の総計) ÷ 10 + 神人 PC の人数 + 3	(感情レベル)の総計 × 2	神人可、毎ターン気力 +3 2回行動可能

感情の最大レベル

感情の種類数	4	3	2	1
感情の最大レベル	±0	+1	+2	+3

第5章:結(事件の結末～終了後処理)

セッションアップ

- 各PCに、それぞれ、今回起る事件に関わる結末を確認し、演出するシーンが与えられる。1人当たり3分を限度とし、判定の機会は一切与えられない。

ポストセッション

- セッションに最後まで参加できなかった人は、退場した時点のデータをそのまま持ち越すことになる。以降の処理を全て無視すること。
- (「好き」の種類数 - 「嫌い」の種類数)が0の場合、何もない。
 - プラスの場合、(「好き」の種類数 - 「嫌い」の種類数) × 10点の経験点を得る。
 - マイナスの場合、(「嫌い」の種類数 - 「好き」の種類数)レベル分、任意の感情のレベルを下げる必要がある。
- 「第3章:承」において、規定の4ターンより少ないターン数で事件を解決できた場合、1ターンにつき100点の経験点を得る。
- 1レベル以上残った感情のうち、もっとも上手に演じられたものを1レベル上昇させることができる。
その場に残っている自分自身を含めた全員で、多数決で決めること。
同率1位のものがあった場合、演じたプレイヤーがどれを変更するかを決めてよい。
評価に参加したプレイヤーは10点、GMは100点の経験点を獲得できる。これを1人ずつ行うこと。
- 時間切れで評価を受けられなかったキャラクターがいた場合、GMが得られる経験点は、評価を受けられなかったキャラクター1人につき100点減少する(0以下にはならない)
- 事件を解決できなかった場合、参加者全員が全ての感情を1レベルずつ減少させる必要がある。GMは、演技評価で得られる予定の経験点を÷10する必要がある。
- この時点で感情が7レベルになっている場合、「神人」になる権利を得る。これを放棄する場合、その感情は6レベルまで下がり、代わりに経験点を100点得る。
- 演技評価によって6レベルの感情が2つ存在することになった場合、片方を5レベルまで下げる必要がある。代わりに経験点を100点得る。ただし、「神人」にはこの項目は適用されない。
- 1回だけ任意の1種類の感情のレベルを+1して、別の1種類の感情のレベルを-1することができる。これによって7レベル以上の感情を得ることは(「神人」であっても)できない。「神人」を除き、6レベル以上の感情を2つ以上持つことはできない。
- 感情の種類が9種類以上ある場合、8種類まで減らす必要がある。これによって捨てられた感情1種類につき、経験点100点を得る。

神人(かむど)

- 人間が持つうる感情(6レベル)を超える感情を持ち、人間とは呼べない存在になってしまった者のことをさす。
- 基本的にはNPCとして扱う。GMの許可があればPCとして使用してもよい。
- 感情に関するレベル制限が一切なくなり、無限に上昇させることができる。終了後処理の7と8で、レベルを下げて経験点を得ることができなくなる。
- 「感情変化」「感情操作」において感情のレベルを上げるときに、上昇後のレベルが6レベル以下であれば1レベルにつき「気力-1」、7レベル以上であれば1レベルにつき「気力-10」する義務が発生する。
- 他のGMのセッションへの持込が禁止される。ただし、GMを持ち回りでキャンペーンを行っている場合は、そのキャンペーン内部であれば別GMの元でも使用可能にしてもよい。
- 自分がNPC化した「神人」に、以下の条件で「助力」を求めることができる。
 - GMの許可が必要。却下された場合、経験点も行動も消費しない
 - 経験点を10点支払って、しかも自分の行動を消費する必要がある
 - NPCの利益に反しない範囲内で、何か1つだけ手助けをしてくれる(代わりに判定してくれる、など)
 - このとき、現在のPCが気力を代わりに消費すると、神人NPCを成長させられる
- 一度「神人」になった者が、再び普通の人間に戻ることは無い。
- GMの許可があれば、一度NPC化した神人をPCにすることができるし、再びNPC化することもできる。これはプレゼンションでのみ行うことができる。

参考資料

TRPG

●真・女神転生 TRPG 魔都東京 200X

「承」で行われる調査について、キーワードについて調査し、新しいキーワードへのパス(つながり)を発見することで事態を進展させるという手法の元になったルール。実際はわたしが参加しているキャンペーンで GM が使っているハウスマネジメントルールが元ネタなんんですけど、GM として情報を渡すときにすごく楽なので、LUNA では正式ルールにしました。

●ハンターズ・ムーン

ダメージを HP の減少ではなく、バッドステータスという形で表現しようという発想のきっかけになりました。このゲームではダメージを負うと体の部位を失い、様々な技能が使えなくなりますが、LUNA では行動に様々な制約がつくようになっています。

コンピュータ RPG

●ドラゴンクエスト IV

「白の魔王」の設定(魔王や勇者という存在など)に影響を与えています。

マンガ

●嵐のデスティニイ

「白の魔王」の設定(白の魔王自身や、世界設定など)に影響を与えています。

FAQ

Q. 「苦痛」と「激怒」を同時に受けているときは、どのような処理をすればいいのでしょうか？

A.まず、「激怒」しているので、ダイスを増やすために気力を全て消費する義務が発生します。そのうえで、「苦痛」ですので増加した意味が無くなり、気力を無駄に消費することになります。

Q. 「憎悪」と「放心」を同時に受けているときは、どんな行動ができますか？

A.「憎悪」と「放心」を受けて「好き」の感情も「嫌い」の感情も使えなくなると、感情を使わない0レベルでの判定しか行うことができなくなります。なお、どちらの付与エフェクトも付与アイテムも使えなくなるので、あらゆるエフェクトやアイテムが使えないことになります。

Q. 「萎縮」と「激怒」を同時に受けているときに、気力が奇数だった場合はどう処理しますか？

A.余分な1点の気力は、「端数切り捨て」の考えのため、無駄に消費されてしまいます。残り気力が11点なら+5D6して判定した後で、気力0になって行動不能になります。

Q. 「気絶」てしまえば、「流血」によってダメージを受けることはなくなりますか？

A.なくなります。ちなみに、「流血」を除去することなく「気絶」だけを除去した場合、再び流血が効果を発揮し始めます。

Q. レベルがもっとも高い感情が複数個ある場合、「悲嘆」の効果はどの感情に適用されますか？

A.レベルがもっとも高い感情のうちの「全て」に適用されます。

Q. クライマックスが規定ターン数以内に終わらなかった場合、その後はどう処理しますか？

A.いったんイベントが終了したとみなし、「第3章：承」に戻ります。ターン数にまだ余裕があれば、調査行動や回復行動をするチャンスが1回ずつ与えられ、再びクライマックスに突入します。もちろん、「感情のゆらぎ」は再び発生します。

Q. 「説得」を始めてから「交渉」で「逆転させたい感情のレベル」を下げるはどうなりますか？

A.いったん「説得」を始めてしまうと、感情レベルが変化しても「目標値」は変わらない、ものとします。

付表

レベル	レベル×2	レベル×5	レベル×10	レベル×レベル
1	2	5	10	1
2	4	10	20	4
3	6	15	30	9
4	8	20	40	16
5	10	25	50	25
6	12	30	60	36
7	14	35	70	49
8	16	40	80	64
9	18	45	90	81
10	20	50	100	100
11	22	55	110	121
12	24	60	120	144
13	26	65	130	169
14	28	70	140	196
15	30	75	150	225
16	32	80	160	256
17	34	85	170	289
18	36	90	180	324
19	38	95	190	361
20	40	100	200	400
21	42	105	210	441
22	44	110	220	484
23	46	115	230	529
24	48	120	240	576
25	50	125	250	625

レベル	レベル×2	レベル×5	レベル×10	レベル×レベル
26	52	130	260	676
27	54	135	270	729
28	56	140	280	784
29	58	145	290	841
30	60	150	300	900
31	62	155	310	961
32	64	160	320	1024
33	66	165	330	1089
34	68	170	340	1156
35	70	175	350	1225
36	72	180	360	1296
37	74	185	370	1369
38	76	190	380	1444
39	78	195	390	1521
40	80	200	400	1600
41	82	205	410	1681
42	84	210	420	1764
43	86	215	430	1849
44	88	220	440	1936
45	90	225	450	2025
46	92	230	460	2116
47	94	235	470	2209
48	96	240	480	2304
49	98	245	490	2401
50	100	250	500	2500

レベル	レベル×2	レベル×5	レベル×10	レベル×レベル
51	102	255	510	2601
52	104	260	520	2704
53	106	265	530	2809
54	108	270	540	2916
55	110	275	550	3025
56	112	280	560	3136
57	114	285	570	3249
58	116	290	580	3364
59	118	295	590	3481
60	120	300	600	3600
61	122	305	610	3721
62	124	310	620	3844
63	126	315	630	3969
64	128	320	640	4096
65	130	325	650	4225
66	132	330	660	4356
67	134	335	670	4489
68	136	340	680	4624
69	138	345	690	4761
70	140	350	700	4900
71	142	355	710	5041
72	144	360	720	5184
73	146	365	730	5329
74	148	370	740	5476
75	150	375	750	5625

レベル	レベル×2	レベル×5	レベル×10	レベル×レベル
76	152	380	760	5776
77	154	385	770	5929
78	156	390	780	6084
79	158	395	790	6241
80	160	400	800	6400
81	162	405	810	6561
82	164	410	820	6724
83	166	415	830	6889
84	168	420	840	7056
85	170	425	850	7225
86	172	430	860	7396
87	174	435	870	7569
88	176	440	880	7744
89	178	445	890	7921
90	180	450	900	8100
91	182	455	910	8281
92	184	460	920	8464
93	186	465	930	8649
94	188	470	940	8836
95	190	475	950	9025
96	192	480	960	9216
97	194	485	970	9409
98	196	490	980	9604
99	198	495	990	9801
100	200	500	1000	10000