



## 第一章

### 4. 感情表

#### ■冒険者たちの心の磁石が差す光

『P J』においてPC間でお互いにどう思っているのかを明確化するのが[感情表]である。

各PCは、PC全員に感情を設定すること。

#### ■感情の光と闇が表すモノ

PCは対象に[プラス感情]と[マイナス感情]を1つずつ設定する。2つとも必ず設定すること。

#### ▼プラス感情

主に好意的な感情のこと。

#### ▼マイナス感情

主に嫌悪的な感情のこと。

#### ■PC以外の感情表の設定

PC以外にもゲーム中に出てきたNPCに対して[感情表]による感情の設定ができる。

#### ■感情の喪失

PC間の[感情表]の感情は喪失させることで、特殊な効果を生み出す。

感情の喪失のタイミングの指定は特になく、GMの判断に委ねる。

ゲーム中のシナリオの展開上、効果的に感情の喪失をおこなうこと。

GMは、感情の喪失を選択ルールとしてルールの適用を制限しても良い。

#### ▼プラス感情を喪失した場合

対象のPCに対して[プラス感情]の喪失をおこなった場合、対象に対して[プレシャスカード]の使用ができなくなる。([ワールドカード]による[プレシャスカード]の効果を含む)) [財産点]による効果も同様に使用ができなくなる。

#### ▼マイナス感情を喪失の場合

対象のPCに対して[マイナス感情]の喪失をおこなった場合、対象がジャッジメント判定時に[ジャンクカード]を使用した場合に、[プレシャスカード]で対抗できる。

#### ▼両方の感情を喪失した場合

対象のPCに対して両方の感情を喪失した場合、対象のPCの行動に対して同調や裏切りなどのサイコロやカードなどによる反応は一切できない。

[プラス感情の喪失]や[マイナス感情の喪失]の効果も得て使用することもできない。

#### ☆冒険王誕生!!～その3

ここでは、[感情表]による仲間が私をどう思っているかを決定するのじゃ。

まずは、[コンダクター]のさくら(日本人)への[プラス感情]を(コロコロ)[執着]か。若い女子に[執着]する還暦トレジャーハンターか・・・まあ、いい。次は[マイナス感情]はと(コロコロ)ぐあっ！[偏愛](涙)。これって、ただの変態じゃん！！

・・・ジョーンズの苦悩は続く。