

# 感情後遺症表

※後遺症はロールプレイの指針であり、PCの行動を縛るものではありません。

※同じ後遺症を重複して振った場合、症状がより深刻になります。

※プレイヤーが望むなら、後遺症を必ず発症させたり、10～12を振った際、後遺症を消さないことを選んでもかまいません。

## 「喜」の後遺症

出目	後遺症
2～3	日々喜びを求めてしまう。
4	嬉しい時間が長続きしない。
5	素直に喜びを共有できないことがある。
6～7	小さなことで大きく喜びを感じる。
8～9	影響なし。
10～12	「喜」の後遺症をひとつ消してもよい。

## 「怒」の後遺症

出目	後遺症
2～3	始終不機嫌になる。
4	一度怒ると、なかなか収まらない。
5	怒りっぽくなる
6～7	怒りかたが激しくなる。
8～9	影響なし。
10～12	「怒」の後遺症をひとつ消してもよい。

## 「哀」の後遺症

出目	後遺症
2～3	一度涙が出るとなかなか止まらない。
4	夜、哀しいことを思い出して目が覚める。
5	不意に哀しい気持ちになる。
6～7	涙もろくなる。
8～9	影響なし。
10～12	「哀」の後遺症をひとつ消してもよい。

## 「楽」の後遺症

出目	後遺症
2～3	突然陽気になったり、不意に笑い出してしまう。
4	周りが楽しくなさそうだと不安になる。
5	楽しいことがないと落ち着かない。
6～7	些細なことでも笑ってしまう。
8～9	影響なし。
10～12	「楽」の後遺症をひとつ消してもよい。

## 「愛」の後遺症

出目	後遺症
2～3	少しでも気になる相手に愛を求めてしまう。
4	愛する相手（恋人・家族・ペット・空想）から離れたくない。
5	誰彼構わず優しくしてしまう。
6～7	ひとりしていると不安を感じる。
8～9	影響なし。
10～12	「愛」の後遺症をひとつ消してもよい。

## 「感」の後遺症

出目	後遺症
2～3	感動を共有できない相手を不信に思ってしまう。
4	嬉しくても哀しくてもすぐに涙が出る。
5	リアクションがオーバーになる。
6～7	ちょっとしたことで感動する。
8～9	影響なし。
10～12	「感」の後遺症をひとつ消してもよい。

2～3を振った場合、上記の結果に加え、任意の【記憶】が1つ、常に曖昧になる。