ODEAL OHID OTODY

SPA	CE SHIP STOR	プラネット・	プラン用ハンドアウトシート		
①発	展型ハンドアウト				
	フェロワーの成長	キーマン: 既に出会っており、自身の成長を望むNPC			
□ A	フォロワーの成長	キーアイテム: キーマンの心の支えとなる思い出の品 / ペット			
	ハンドアウト:キー	マンは管理惑星のために自分も成長したいと願っている。君はキーマ	?ンに協力することにした。		
	新施設の開発	キーマン: 施設の責任者となる予定の者			
□ 2	利ル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	キーアイテム:施設の管理 A			
	ハンドアウト: 君は	キーマンと共に新たな施設を作っている。協会から提供されたキーア	イテムも導入されるだろう。		
	治安の向上	キーマン: 柔軟な考えをもち治安向上に燃える者			
□ 3	加文の内工	キーアイテム ・協会から与えられた保女用ロホット群			
	ハンドアウト:君は	キーマンの適正を見抜き、治安維持を司る署長として抜擢し、補佐	としてキーアイテムを与えた。		
	食文化の革命	キーマン: 類まれなセンスをもった料理人			
□ 4		キーアイテム: 星外から取り寄せた非常に美味な動物			
	ハンドアウト:君は	キーマンの才能を見抜き、この星の食材とキーアイテムを組み合わせ *・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	た新しい美食の調理を任せた。		
	科学技術の躍進	キーマン:柔軟な思考をもつ学者			
□ 5		キーアイテム: 開発中の管理惑星製オリジナル A I			
	ハンドアウト:君は	キーマンとともにキーアイテムを開発している。これが完成すれば	この惑星も発展するだろう。		
	経済の活性化	キーマン:銀河交易協会の商人			
□ 6		キーアイテム: この惑星の特産物となる動物 or 機械			
	ハントアリト・キー	マンがこの惑星を視察にやってくる。君はキーマンにキーアイテムを	1売り込むことにした。		
7	医療技術の発達	キーマン:今まで管理惑星の技術で治療できなかった病人			
	ハンドアウト・尹は	キーアイテム: 他惑星から取り寄せた特殊な医薬品 キーマンを救うべくキーアイテムを取り寄せていた。治療が成功すれば。			
	ハノドノノド・石は	・ キーマン: 確かな腕を持ったベテランの職人	- 00年の個人に布宝が主まれる。		
□ 8	工業力の成長	キーアイテム:巨大なカラクリ仕掛け			
	}	: ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	 ?イテムの作成を仟せた。		
		キーマン・この見で信仰されている字数の勘慮な信往	1 7 2 1 1 1 1 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7		
□ 9					
	ハンドアウト:君は	: 、この星をよく知るにはキーマンやキーアイテムを通じて宗教を理!	 解するのが近道だと判断した。		
	宝事士の増士	・ キーマン:《戦略兵器》の操縦士 (あるいは整備士など)			
□ 10	軍事力の増大 10 11 12 13 15 16 17 17 17 17 18 18 19 19 19 19 19 19 19 19				
	ハンドアウト: 君はキーアイテムの導入を検討しているが、制御データの収集にはキーマンの協力が必要不可欠だ。				
	観光地への道	キーマン: 観光産業に興味を持ち惑星の地理に詳しい者			
	既ルル・シノ造	キーアイテム: この星のマスコットにする予定の生物			
	ハンドアウト:君は	この星を観光惑星として盛り上げていきたいと思っている。キーマンもそれに乗り気のようだ。			
	他星との交流	キーマン: この P C の知り合いで他惑星の重要人物			
□ Q		キーアイテム: キーマンのペット、もしくは愛用の品			
	÷	この星と交易可能な惑星に心当たりがある。キーマンに協力してもら	>えば何とかなるかもしれない。		
	遺跡の調査	キーマン:遺跡を調査している学者、あるいは冒険家			
	ハンドラウト・尹は	キーアイテム:遺跡から出土した謎の構造物	- + °		
	ハントアワト・岩は	ついに遺跡の調査をすることにした。キーマンも協力してくれるよ) /c.		
(4)依	頼型ハンドアウト		支度金		
	行方不明		1		
		「不明者が発生しています。自主的にいなくなるような動機は			
	ありません。消え	たのは 『①キーマン 』です。その方の居場所を突きとめ、何が	│		
	あったか調査して	ください」]		
	いさかい				
	1)	惑星の住民と険悪な状態になっています。『① キーマン 』はこ			
	の星の発展におい	て必要な人材です。このままではこの惑星の発展が阻害される			
	可能性もあります	,この状態を改善してください」			
	盗難事件				
	:	が管理惑星にとって重要な物の場合			
		物品が何者かに盗まれました。盗まれたのは『①キーアイテム』	20万E n		
	です。この事件の	真相を突きとめ、盗まれたモノを回収してください」			
		が管理惑星にとってさほど重要な物ではない場合	+フォロワー		
		事件が多発しています。どうも組織的な犯行の可能性があり			
	ます。この事件の	真相を突きとめ、盗まれたモノを回収してください」			
	暴走事件		□ ▼ アイテム2つ		
		キーアイテム 』が暴走しています。原因は未だ不明です。			
	周囲に甚大な被害	が発生するまえに事態を収拾してください!	1		

②仇敵型ハンドアウト		
雪が一人で管理惑星を散		る人物と出会う。
	だ。奴は君に対し宣戦布告を行った。もし『②仇敵』を野放	
は阻害されてしまうだろ	う。何としても奴を止めなければならない。	
2.仇敵		所属組織 立場
前	性別	□ 宇宙海賊 □ 幹部
		□ 銀河帝国 □ 副官
	年齢	□ 邪神崇拝者 □ 期待の新星
		□ 小規模勢力 □ 雇われ
②仇敵とPCの関係		②仇敵の特徴
]A ライバル	技を競いあえるライバル 互いに負けたくないと思っている	
2 ヤンデレ	P C を偏執的に好いており、振り向いてもらおうとしている	□ 2 殺しを楽しむ
3 肉親の仇	PCの肉親(親や兄弟姉妹)を殺した仇	□ 3 仲間・部下を盾にする
□ 4 恋人の仇	PCの恋人を殺した仇	□ 4 常に敬語で慇懃無礼
□ 5 師匠の仇	P C の師匠を殺した仇	□ 5 自らを正義と信じている
3 6 親友の仇	PCの親友を殺した仇 一目見たときから互いに嫌っている	□ 6 ドケチ
□ 8 故郷を滅ぼした者	i e e e e e e e e e e e e e e e e e e e	□ 7 仲間は好き、敵は嫌い □ 8 戦闘では正々堂々
□ 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	•	□ 9 誰でもナンパする
」 10 勝者	かってPCと決闘をし、PCを打ち倒した者	□ 10 神経質
□ 」」 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	かつてPCの恋人を寝取った者	□ J かっこつけたがり
」。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。	PCのクローンだが、性格も記憶も異なっている	□ Q 裏表が激しい
□ K 悪しき未来像	未来から来たPCだと自称しているが、性格が歪んでいる	□ K 時折、幼児退行する
= 1.1.1.0.0.0.11111111111111111111111111	indica since oreginate and Ellia Erect a	
3再会型ハンドアウト		
	策(プレイヤーの任意の場所にするといい)していると、 <i>あ</i>	スト悔と山合う
日が一人で日垤忍笙を取 君のよく知る『大切な相	泉(ブレイヤーの住息の場所にするといい)していると、め 手』だ。彼 / 彼女は苦しげに君に警告をした。"すぐこの惑!	星から離れるように"と。
	げた。一体何が起こっているのか突き止めなくては。	至20 2月1111 20 50 7 7 2 2 6
3大切な相手	理由	状態(タイプ)
, 14	H-DI 1-1-1	
3前	<u>性別</u> P C を追い詰める	ため 口 脅迫 (兵士)
i 月IJ	性別 □ P C を追い詰める □ ②仇敵の趣味	ため □ 脅迫(兵士) □ 洗脳チップ(マシン)
à (FI)	□ ②仇敵の趣味	□ 洗脳チップ(マシン) れた □ 精神操作(海賊)
	□ ②仇敵の趣味 年齢 □ 潜在能力を認めら □ 偶然にして必然	□ 洗脳チップ(マシン) れた □ 精神操作(海賊) □ 寄生(エイリアン)
③大切な相手とPCの	日 ②仇敵の趣味 日 潜在能力を認めら 日 偶然にして必然 関係	□ 洗脳チップ(マシン)れた□ 精神操作(海賊)□ 寄生(エイリアン)③大切な相手の特徴
③大切な相手とPCの □ A 既知のNPC	□ ②仇敵の趣味 年齢 □ 潜在能力を認めら □ 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ	れた □ 洗脳チップ(マシン) れた □ 精神操作(海賊) □ 寄生(エイリアン) ③大切な相手の特徴 □ A 人一倍の努力家
③大切な相手とPCの □ A 既知のNPC □ 2 ライバル	□ ②仇敵の趣味 年齢 □ 潜在能力を認めら □ 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル	れた □ 洗脳チップ(マシン) れた □ 精神操作(海賊) □ 寄生(エイリアン) ③大切な相手の特徴 □ A 人一倍の努力家 □ 2 立派な夢を持っている
③大切な相手とPCの □ A 既知のNPC □ 2 ライバル □ 3 兄弟 / 姉妹	□ ②仇敵の趣味 年齢 □ 潜在能力を認めら □ 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹	れた □ 洗脳チップ(マシン) れた □ 精神操作(海賊) □ 寄生(エイリアン) ③大切な相手の特徴 □ A 人一倍の努力家 □ 2 立派な夢を持っている □ 3 手料理が美味しい
③大切な相手とPCの □ A 既知のNPC □ 2 ライバル □ 3 兄弟/姉妹 □ 4 親/子	日 ②仇敵の趣味 日 潜在能力を認めら 日 構在能力を認めら 日 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む	洗脳チップ(マシン) れた
③大切な相手とPCの □ A 既知のNPC □ 2 ライバル □ 3 兄弟/姉妹 □ 4 親/子 □ 5 師匠/弟子	日 ②仇敵の趣味 日 潜在能力を認めら 日 構在能力を認めら 日 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたもの	洗脳チップ(マシン) れた
③大切な相手とPCの □ A 既知のNPC □ 2 ライバル □ 3 兄弟/姉妹 □ 4 親/子 □ 5 師匠/弟子 □ 6 昔の同僚	□ ②仇敵の趣味 日静 □ 潜在能力を認めら □ 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたもの かつての同僚、同期、職務上の仲間	れた
③大切な相手とPCの □ A 既知のNPC □ 2 ライバル □ 3 兄弟/姉妹 □ 4 親/子 □ 5 師匠/弟子 □ 6 昔の同僚 □ 7 親友	日 ②仇敵の趣味 日齢 日 潜在能力を認めら 日 構在にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたものかつての同僚、同期、職務上の仲間 友、幼馴染、相棒	れた
3大切な相手とPCの □ A 既知のNPC □ 2 ライバル □ 3 兄弟/姉妹 □ 4 親/子 □ 5 師匠/弟子 □ 6 昔の同僚 □ 7 親友 □ 8 死んだ○○の子供	日 ②仇敵の趣味 日齢 日 潜在能力を認めら 日 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたもの かつての同僚、同期、職務上の仲間 友、幼馴染、相棒 ○○には♠師匠、♣同僚、♥親友、◆ライバルが入る	れた
3大切な相手とPCの □ A 既知のNPC □ 2 ライバル □ 3 兄弟/姉妹 □ 4 親/子 □ 5 師匠/弟子 □ 6 昔の同僚 □ 7 親友 □ 8 死んだ○○の子供 □ 9 ツガイ	日②仇敵の趣味 日静 日本能力を認めら 日本能力を認めら 日本にセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたものかつての同僚、同期、職務上の仲間 友、幼馴染、相棒 ○○には♠師匠、♣同僚、♥親友、◆ライバルが入る 恋人、夫、妻など	れた □ 洗脳チップ(マシン) れた □ 精神操作 (海賊) □ 寄生 (エイリアン) ③大切な相手の特徴 □ A 人一倍の努力家 □ 2 立派な夢を持っている □ 3 手料理が美味しい □ 4 明るくて友達が多い □ 5 優勝経験がある □ 6 命を助けたことがある □ 7 歌が上手い □ 8 婚約者がいる □ 9 腕のいい職人
③大切な相手とPCの □ A 既知のNPC □ 2 ライバル □ 3 兄弟/姉妹 □ 4 親/子 □ 5 師匠/弟子 □ 6 昔の同僚 □ 7 親友 □ 8 死んだ○○の子供 □ 9 ツガイ □ 10 センセイ	日②仇敵の趣味 日静 日本能力を認めら 日 構在能力を認めら 日 偶然にして必然 担係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたもの かつての同僚、同期、職務上の仲間 友、幼馴染、相棒 ○○には◆師匠、◆同僚、♥親友、◆ライバルが入る 恋人、夫、妻など PCは、その者が作った作品の大ファンだ	れた
③大切な相手とPCの □ A 既知のNPC □ 2 ライバル □ 3 兄弟/姉妹 □ 4 親/子 □ 5 師匠/弟子 □ 6 昔の同僚 □ 7 親友 □ 8 死んだ○○の子供 □ 9 ツガイ □ 10 センセイ □ J PCクローン	日②仇敵の趣味 日静 日本能力を認めら 日本能力を認めら 日本にセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む技術を継いだもの / 継がせたものかつての同僚、同期、職務上の仲間友、幼馴染、相棒 ○○には♠師匠、♣同僚、♥親友、◆ライバルが入る恋人、夫、妻など PCは、その者が作った作品の大ファンだ PCのクローン 性格や記憶は異なる	れた
③大切な相手とPCの □ A 既知のNPC □ 2 ライバル □ 3 兄弟/姉妹 □ 4 親/子 □ 5 師匠/弟子 □ 6 昔の同僚 □ 7 親友 □ 8 死んだ○○の子供 □ 9 ツガイ □ 10 センセイ □ J PCクローン □ Q NPCクローン	日②仇敵の趣味 日静 日本能力を認めら 日 構在能力を認めら 日 偶然にして必然 担係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたもの かつての同僚、同期、職務上の仲間 友、幼馴染、相棒 ○○には◆師匠、◆同僚、♥親友、◆ライバルが入る 恋人、夫、妻など PCは、その者が作った作品の大ファンだ	れた
3大切な相手とPCの □ A 既知のNPC □ 2 ライバル □ 3 兄弟/姉妹 □ 4 親/子 □ 5 師匠/弟子 □ 6 昔の同僚 □ 7 親友 □ 8 死んだ○○の子供 □ 9 ツガイ □ 10 センセイ □ J PCクローン	日 ②仇敵の趣味 日 潜在能力を認めら 日 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたもの かつての同僚、同期、職務上の仲間 友、幼馴染、相棒 ○○には♠師匠、♣同僚、♥親友、◆ライバルが入る 恋人、夫、妻など PCは、その者が作った作品の大ファンだ PCのクローン 性格や記憶は異なる 再度表を引き、その者のクローンとする	れた
③大切な相手とPCの A 既知のNPC	日 ②仇敵の趣味 日 潜在能力を認めら 日 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたもの かつての同僚、同期、職務上の仲間 友、幼馴染、相棒 ○○には♠師匠、♣同僚、♥親友、◆ライバルが入る 恋人、夫、妻など PCは、その者が作った作品の大ファンだ PCのクローン 性格や記憶は異なる 再度表を引き、その者のクローンとする	れた
③大切な相手とPCの A 既知のNPC	日 ②仇敵の趣味 日 潜在能力を認めら 日 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたもの かつての同僚、同期、職務上の仲間 友、幼馴染、相棒 ○○には♠師匠、♣同僚、♥親友、◆ライバルが入る 恋人、夫、妻など PCは、その者が作った作品の大ファンだ PCのクローン 性格や記憶は異なる 再度表を引き、その者のクローンとする	れた
③大切な相手とPCの □ A 既知のNPC □ 2 ライバル □ 3 兄弟/姉妹 □ 4 親/子 □ 5 師匠/弟子 □ 6 昔の同僚 □ 7 親友 □ 8 死んだ○○の子供 □ 9 ツガイ □ 10 センセイ □ J PCクローン □ Q NPCクローン	日 ②仇敵の趣味 日 潜在能力を認めら 日 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたもの かつての同僚、同期、職務上の仲間 友、幼馴染、相棒 ○○には♠師匠、♣同僚、♥親友、◆ライバルが入る 恋人、夫、妻など PCは、その者が作った作品の大ファンだ PCのクローン 性格や記憶は異なる 再度表を引き、その者のクローンとする	れた
③大切な相手とPCの A 既知のNPC	日 ②仇敵の趣味 日 潜在能力を認めら 日 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたもの かつての同僚、同期、職務上の仲間 友、幼馴染、相棒 ○○には♠師匠、♣同僚、♥親友、◆ライバルが入る 恋人、夫、妻など PCは、その者が作った作品の大ファンだ PCのクローン 性格や記憶は異なる 再度表を引き、その者のクローンとする	れた
③大切な相手とPCの A 既知のNPC	日 ②仇敵の趣味 日 潜在能力を認めら 日 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたもの かつての同僚、同期、職務上の仲間 友、幼馴染、相棒 ○○には♠師匠、♣同僚、♥親友、◆ライバルが入る 恋人、夫、妻など PCは、その者が作った作品の大ファンだ PCのクローン 性格や記憶は異なる 再度表を引き、その者のクローンとする	れた
③大切な相手とPCの A 既知のNPC	日 ②仇敵の趣味 日 潜在能力を認めら 日 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたもの かつての同僚、同期、職務上の仲間 友、幼馴染、相棒 ○○には♠師匠、♣同僚、♥親友、◆ライバルが入る 恋人、夫、妻など PCは、その者が作った作品の大ファンだ PCのクローン 性格や記憶は異なる 再度表を引き、その者のクローンとする	れた
③大切な相手とPCの A 既知のNPC	日 ②仇敵の趣味 日 潜在能力を認めら 日 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたもの かつての同僚、同期、職務上の仲間 友、幼馴染、相棒 ○○には♠師匠、♣同僚、♥親友、◆ライバルが入る 恋人、夫、妻など PCは、その者が作った作品の大ファンだ PCのクローン 性格や記憶は異なる 再度表を引き、その者のクローンとする	れた
③大切な相手とPCの A 既知のNPC	日 ②仇敵の趣味 日 潜在能力を認めら 日 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたもの かつての同僚、同期、職務上の仲間 友、幼馴染、相棒 ○○には♠師匠、♣同僚、♥親友、◆ライバルが入る 恋人、夫、妻など PCは、その者が作った作品の大ファンだ PCのクローン 性格や記憶は異なる 再度表を引き、その者のクローンとする	れた
③大切な相手とPCの A 既知のNPC	日 ②仇敵の趣味 日 潜在能力を認めら 日 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたもの かつての同僚、同期、職務上の仲間 友、幼馴染、相棒 ○○には♠師匠、♣同僚、♥親友、◆ライバルが入る 恋人、夫、妻など PCは、その者が作った作品の大ファンだ PCのクローン 性格や記憶は異なる 再度表を引き、その者のクローンとする	れた
③大切な相手とPCの A 既知のNPC 2 ライバル 3 兄弟/姉妹 4 親/子 5 師匠/弟子 6 昔の同僚 7 親友 8 死んだ○○の子供 9 ツガイ 10 センセイ J PC クローン Q NPC クローン K 一目惚れ	日 ②仇敵の趣味 日 潜在能力を認めら 日 偶然にして必然 関係 すでにセッションで会ったことのある任意のNPCを選ぶ 技を競いあえるライバル 兄弟や姉妹 親や子、義理の親子の関係含む 技術を継いだもの / 継がせたもの かつての同僚、同期、職務上の仲間 友、幼馴染、相棒 ○○には♠師匠、♣同僚、♥親友、◆ライバルが入る 恋人、夫、妻など PCは、その者が作った作品の大ファンだ PCのクローン 性格や記憶は異なる 再度表を引き、その者のクローンとする	れた