

バディアクションRPG  
**ガーデンオーダー**  
 GARDEN ORDER  
**レコードシート ver.3.0**

コールサイン	
プレイヤー名	
ゲームマスター名	
シナリオ名	
日付	

**負傷ゲージ**

疲労	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
軽傷	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
重傷	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
致命傷	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
死亡	<input type="checkbox"/>												

**オーバーブースト**

ダメージ+10 (ソロスタイルは+15)

D100のダイスの入れ換え

自身が受けたダメージを0にする

戦闘中、他キャラクターと共にシーンから退場する

オーバーブーストを打ち消す

**バフ**

ダメージ軽減

ヘイスト: [            ]

**デバフ**

DOT

スロウ: [            ]

放心

スタン

マヒ

衰弱

**経験点表**

・セッションに最後まで参加した	<input type="checkbox"/> ×5点	点
・シナリオの目的を達した	<input type="checkbox"/> ×_点	点
・よいロールプレイをした	<input type="checkbox"/> ×1点	点
・他のプレイヤーを助けた	<input type="checkbox"/> ×1点	点
・セッションの進行を助けた	<input type="checkbox"/> ×1点	点
・場所の手配、連絡を行なった	<input type="checkbox"/> ×2点	点

**経験点合計**                      点

**GMの署名** \_\_\_\_\_

**EXスタイル** \_\_\_\_\_

**効果** \_\_\_\_\_

**コネクション**

対象	関係

**メモ**

**技能成功率計算表**

技能名	基本値	割り振り	成功率	技能名	基本値	割り振り	成功率	技能名	基本値	割り振り	成功率
特性能力	30%	+    % =	%	運転	40%	+    % =	%	交渉	<sup>[魅力]×3</sup> %	+    % =	%
魔術	0%	+    % =	%	運動	<sup>[身体]×3</sup> %	+    % =	%	コンピューター	50%	+    % =	%
当身	50%	+    % =	%	応急手当て	40%	+    % =	%	搜索	30%	+    % =	%
近接武器	30%	+    % =	%	隠密	30%	+    % =	%	調査	<sup>[知力]×3</sup> %	+    % =	%
銃器	30%	+    % =	%	解錠	10%	+    % =	%	追跡/逃走	30%	+    % =	%
飛び道具	30%	+    % =	%	観察	<sup>[感知]×3</sup> %	+    % =	%	抵抗力	40%	+    % =	%
回避	30%	+    % =	%	機械修理	20%	+    % =	%	特殊機械操作	10%	+    % =	%
威圧	<sup>[意志]×3</sup> %	+    % =	%								

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2018 FarEast Amusement Research Co.,Ltd.