

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.1.0

| | |
|----------|--|
| 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"/> |
| 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"/> |
| 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"/> |
| 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"/> |
| 死亡 | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | |

オーバーブースト

| |
|---|
| <input type="checkbox"/> ダメージ+10 (ソロスタイルは+15) |
| <input type="checkbox"/> D100のダイスの入れ換え |

バフ/デバフ

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 _____

イグニッションバースト
《発火能力》早見表

分子を急激に酸化させ、燃焼させる特性能力。

- ↑ファイアスターター (コスト: 疲労1)**
 任意の技能で判定。その技能の成功率に+30%。《発火能力》の効果の範囲に限る。
- ↑アンチヒート (コスト: なし)**
 [ダメージ軽減: 灼熱]のバフを常に受けている。
- ↑ファイアブラスト (コスト: 疲労1)**
 〈特性能力〉で判定。特性攻撃。
 属性: 〈灼熱〉 攻撃力: 2D10+ [ランク×3]
 対象: 単 射程: 近
- ↑ソロエフェクト (コスト: なし)**
 自身が行なう近接攻撃、遠隔攻撃が命中した場合、常に [DOT: 軽傷1] のデバフを与える。
- ↑コンティニュアルファイア (コスト: 疲労1)**
 〈特性能力〉で判定。「対象: 単」「射程: 至近」のキャラクターと対決。リアクション側は〈運動〉で判定。[DOT: 軽傷2] のデバフを与える。
- ↑フレイムタン (コスト: 疲労2)**
 〈特性能力〉で判定 (セットアッププロセスでも使用可)。自身が装備している武器を「属性: 灼熱」に変更し、攻撃力に+ [ランク] する。
- ↑パディエフェクト (コスト: なし)**
 〈フレイムタン〉を「射程: 至近〜近」のパディにも使用可能。
- ↑エクスプロージョン (コスト: 軽傷1)**
 〈特性能力〉で判定。特性攻撃。
 属性: 〈衝撃〉 攻撃力: 2D10+ [ランク×2]
 対象: 周 射程: 近

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 | ^{【魅力】×3} % | + | % = % |
| 当身 | 50% | + | % = % | 運動 | ^{【身体】×3} % | + | % = % | コンピューター | 50% | + | % = % |
| 近接武器 | 30% | + | % = % | 応急手当て | 40% | + | % = % | 搜索 | 30% | + | % = % |
| 銃器 | 30% | + | % = % | 隠密 | 30% | + | % = % | 調査 | ^{【知力】×3} % | + | % = % |
| 飛び道具 | 30% | + | % = % | 解錠 | 10% | + | % = % | 追跡/逃走 | 30% | + | % = % |
| 回避 | 30% | + | % = % | 観察 | ^{【感覚】×3} % | + | % = % | 抵抗力 | 40% | + | % = % |
| 威圧 | ^{【意志】×3} % | + | % = % | 機械修理 | 20% | + | % = % | 特殊機械操作 | 10% | + | % = % |