

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"/>
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"/>
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"/>
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"/>
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

イメージリアライズ
《精神投影》早見表

人間の精神に干渉する特性能力。

†サイオニックパワー (コスト: 疲労1)

任意の技能で判定。その技能の成功率に+30%。《精神投影》の効果の範囲に限る。

†マインドリーディング (コスト: なし)

自身が行なう〈交渉〉〈追跡/逃走〉の成功率に常に+30%。

†マインドブラスト (コスト: 軽傷1)

〈特性能力〉で判定。特性攻撃。

属性: 〈衝撃〉 攻撃力: 1D10+ [ランク×2]

対象: 単 射程: 至近~近

備考: 対象の防御力を無視して負傷を与える。

†マインズアイ (コスト: 疲労1)

自身が行なう回避判定の成功率に+30%。

†サイオニックヒーリング (コスト: 疲労2)

〈特性能力〉で判定。[対象: 単][射程: 至近~近]のキャラクターの負傷を合計で [ランク] ポイント分まで回復することができる。[軽傷]1ポイント、[重傷]2ポイント、[致命傷]3ポイント。

†ブレインウォッシュ (コスト: 疲労1)

〈特性能力〉で判定。エキストラひとりりを自由に操る。

†ソロエフェクト (コスト: なし)

《マインドブラスト》で攻撃した場合に [放心] のデバフを与える。

†バディエフェクト (コスト: なし)

バディに《サイオニックヒーリング》を使用した場合、[重傷]1ポイント、[致命傷]2ポイント。

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%	+	% = %