

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

--

ウェザーキャスト
《風候操作》早見表

気体を操る特性能力。

- | | |
|---|---|
| <p>†ストームプリンガー (コスト: 疲労1)
 任意の技能で判定。その技能の成功率に+30%。《風候操作》の効果の範疇に限る。</p> | <p>†エアコントロール (コスト: 疲労1)
 自身が行なう〈運転〉〈運動〉の成功率に+30%。</p> |
| <p>†ウィンドバリア (コスト: なし)
 [ダメージ軽減: 遠隔攻撃] のバフを常に受けている。</p> | <p>†ライドウィンド (コスト: 疲労1)
 〈特性能力〉で判定 (セットアッププロセスでも使用可)。自身を飛行状態にする。</p> |
| <p>†エアカッター (コスト: 疲労1)
 〈特性能力〉で判定。特性攻撃。
 属性: 〈切断〉 攻撃力: 2D10+ [ランク×3]
 対象: 単 射程: 近</p> | <p>†ソロエフェクト (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)。自身の【移動値】を「2」にする。</p> |
| <p>†トルネード (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</p> | <p>†パディエフェクト (コスト: なし)
 †ライドウィンドを「射程: 至近~近」のパディにも使用可能。</p> |

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	^{【感知】×3} %	+	% = %	抵抗力	40%	+	% = %
威圧	^{【威嚇】×3} %	+	% = %	機械修理	20%	+	% = %	特殊機械操作	10%	+	% = %