

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 _____

エレクトロニックダンス
《電磁操作》早見表

電気や磁気を発生、操る特性能力。

- †エレクトロマグネティクス (コスト: 疲労1)**
 任意の技能で判定。その技能の成功率に+30%。《電磁操作》の効果の範囲に限る。
- †マグネティックフィールド (コスト: 疲労1)**
 自身が行なう回避判定の成功率に+30%。
- †アンチエレクトロニック (コスト: なし)**
 [ダメージ軽減: 電撃]のバフを常に受けている。
- †サンダーストライク (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: 電撃」に変更し、攻撃力に+ [ランク] する。
- †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 [スタン] でデバフを与える。
- †ライトニングボルト (コスト: 疲労1)**
 〈特性能力〉で判定。特性攻撃。
 属性: <電撃> 攻撃力: 2D10+ [ランク×3]
 対象: 単 射程: 近
- †パリエフェクト (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)。バディが行なう回避判定の成功率に+20%。
- †レールガンショット (コスト: 軽傷1)**
 〈特性能力〉で判定。特性攻撃。
 属性: <銃弾> 攻撃力: 2D10+ [ランク×3]
 対象: 単 射程: 至近~遠

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%	+	% = %