

パディアクション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

《光波干渉》早見表

光に干渉する特性能力。

《↑クレバスキューラーレイ》(コスト:疲労1)

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

《↑ノクトビジョン》(コスト:なし)

自身が「暗闇状態」によって受ける技能の成功率へのペナルティを常に受けない。

《↑レーザーショット》(コスト:軽傷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:至近~遠

《↑レーザーポイント》(コスト:疲労1)

自身が行なう遠隔攻撃のダメージに+ [ランク]。別のエリアにいる対象へ攻撃する時の成功率へのペナルティを受けない。

《↑ステルス》(コスト:疲労2)

《特性能力》で判定(フリーアクションでも使用可)。どのような場所でも自身が隠密状態になれる。また、《隠密》の成功率に+30%。

《↑フラッシュ》(コスト:疲労1)

《特性能力》で判定。「対象:単」「射程:至近~近」のキャラクターと対決。リアクション側は《運動》で判定する。「放心」のデバフを与える。

《↑ソロエフェクト》(コスト:なし)

《↑ステルス》を「コスト:疲労1」に変更。

《↑パディエフェクト》(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)。どのような場所でもパディを隠密状態にする。また、パディが行なう《隠密》の判定の成功率に+30%。

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	^{【意思】×3} %	+	% = %	機械修理	20%	+	% = %	特殊機械操作	10%	+	% = %