

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

--

グラビティフォール 《重力操作》早見表

重力を操作する特性能力。

《↑ロウ・オブ・グラビティ》(コスト:疲労1)

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

ウ:ランク]のデバフを与える。

《↑グラビティゼロ》(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。

《↑ウェイトコントロール》(コスト:なし)

自身の装備品の「行動」の合計を、[ランク]の値分だけ常に軽減する。また、自身が移動を行なっても「種別:重火器」で攻撃を行なうことができる。

《↑グラビティコントロール》(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)。自身に「ヘイズ:ランク]のバフを受ける。

《↑グラビティフィスト》(コスト:疲労1)

《特性能力》で判定。特性攻撃。
属性:〈衝撃〉 攻撃力:2D10+[ランク×3]
対象:単 射程:近

《↑ソロエフェクト》(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)。自身が装備している武器の攻撃力に+[ランク]。

《↑スーパーグラビティ》(コスト:軽傷1)

《特性能力》で判定(セットアッププロセスでも使用可)。「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。「スロ

《↑バディエフェクト》(コスト:なし)

《↑グラビティコントロール》を「射程:至近~近」のバディにも使用可能。

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