

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
<b>経験点合計</b>		<b>点</b>

**GMの署名**

--

シックスセンス  
**《感覚強化》早見表**

五感を強化する特性能力。

†スーパーセンス (コスト: 疲労1)

任意の技能で判定。その技能の成功率に+30%。《感覚強化》の効果の範疇に限る。

†グレイセルズ (コスト: なし)

自身が行なう〈観察〉〈探索〉の成功率に常に+30%。

†ホークアイ (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]。また、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。

†スローモー (コスト: 軽傷1)

〈特性能力〉で判定 (セットアッププロセスで使用)。自身が連続攻撃を行なった時の各攻撃の成功率に+20%

†アンティシペーション (コスト: 疲労1)

自身が行なう回避判定の成功率に+30%。

†プレコグニション (コスト: 疲労1)

シナリオ中に1回、自身がGMにひとつだけ質問できる。

†ソロエフェクト (コスト: なし)

〈スローモー〉の効果を+30%に変更。

†バディエフェクト (コスト: 疲労2)

〈特性能力〉で判定 (セットアッププロセスで使用可)。バディが行なうあらゆる判定の成功率に+20%。

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	<sup>【魅力】×3</sup> %	+	% = %
当身	50%	+	% = %	運動	<sup>【身体】×3</sup> %	+	% = %	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	<sup>【知力】×3</sup> %	+	% = %
飛び道具	30%	+	% = %	解錠	10%	+	% = %	追跡/逃走	30%	+	% = %
回避	30%	+	% = %	観察	<sup>【感覚】×3</sup> %	+	% = %	抵抗力	40%	+	% = %
威圧	<sup>【意思】×3</sup> %	+	% = %	機械修理	20%	+	% = %	特殊機械操作	10%	+	% = %