

# 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

## フリーズバインド 《氷結能力》早見表

分子運動を減速させる特性能力。

〔フリーズアップ〕(コスト:疲労1) OT:疲労2〕のデバフを与える。  
 任意の技能で判定。その技能の成功率に+30%。《氷結能力》の効果の範囲に限る。

〔アンチコールド〕(コスト:なし) 〔ダメージ軽減:冷却〕のバフを常に受けている。

〔ダイヤモンドダスト〕(コスト:疲労1) 〈特性能力〉で判定。特性攻撃。  
 属性:〈冷却〉 攻撃力:2D10+[ランク×3]  
 対象:単 射程:近

〔アイスブランド〕(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可)。以下の武器を装備する。  
 名称:アイスブランド 種別:近接武器  
 属性:切断 攻撃力:1D10+[ランク×3]  
 対象:単 射程:至近  
 行動:±0  
 備考:この武器で負傷を与えた場合、さらに[D

〔クライオサーゼン〕(コスト:疲労2) 〈特性能力〉で判定。「対象:単」「射程:至近~近」のキャラクターの負傷を合計で[ランク]ポイント分まで回復することができる。[軽傷]1ポイント、[重傷]2ポイント、[致命傷]3ポイント。

〔ソロエフェクト〕(コスト:なし) 〔アイスブランド〕を「攻撃力:2D10+[ランク×3]」に変更。

〔バディエフェクト〕(コスト:なし) バディに〔クライオサーゼン〕を使用した場合、[重傷]1ポイント、[致命傷]2ポイント。

### 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%	+	% = %