

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

--

《物質転移》早見表

アイテムを変化させたり、別の性質を付加したりする特性能力。

《↑フェイスシフト》(コスト:疲労1)

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

《↑マテリアルマスター》(コスト:なし)

自身が行なう《解錠》《機械修理》の成功率に常に+30%。

《↑プラスマフレア》(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×2]
対象:周 射程:近

《↑ウェポンエンハンス》(コスト:疲労1)

《特性能力》で判定(セットアッププロセスで使用可)。自身が装備している武器の攻撃力に+[ランク]する。

《↑アーマーエンハンス》(コスト:疲労1)

《特性能力》で判定(セットアッププロセスで使用可)。自身が装備している防具のすべての属性の防御力を+[ランク]する。

《↑ディスイントグレート》(コスト:疲労2)

《特性能力》で判定。「対象:単」「射程:至近」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。装備品をひとつ破壊。

《↑ソロエフェクト》(コスト:なし)

《↑ウェポンエンハンス》《↑アーマーエンハンス》の効果を+[ランク+1]に変更。

《↑パディエフェクト》(コスト:なし)

《↑ウェポンエンハンス》《↑アーマーエンハンス》が「射程:近」のパディにも使用可能。

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