

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

リミットブレイク
《身体強化》早見表

自身の肉体を強化する特性能力。

《↑フィジカルエンハンス》(コスト:疲労1)

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

《↑ヒーリングファクター》(コスト:なし)

シーンの終了時に自身が受けている[軽傷]と[重傷]を合計で3点回復。

《↑ソニックブーム》(コスト:軽傷1)

《特性攻撃》で判定。特性攻撃。

属性:〈衝撃〉 攻撃力:2D10+[ランク×2]

対象:周 射程:近

《↑ストレンクスエンハンス》(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)。自身が行なう近接攻撃のダメージに+[ランク]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。

《↑アジリティエンハンス》(コスト:疲労1)

自身が行なう回避判定の成功率に+30%。

《↑ハイスピード》(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)。自身に「ヘイズ:ランク」のバフを受ける。

《↑ソロエフェクト》(コスト:なし)

自身がダメージを受けた時、負傷表の上もしくは下の欄を参照。

《↑バディエフェクト》(コスト:なし)

バディをカバリングした時、ダメージ-[ランク]する。

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