

GARDEN ORDER

ガーデンオーダー

Re-Edit

戦闘シート

ゲームマスター名	
シナリオ名	
日付	

	1	2	3
A			
B			
C			

1	コールサイン	プレイヤー名	得た経験点
アビリティ／サブアビリティ		ワークス	備考

2	コールサイン	プレイヤー名	得た経験点
アビリティ／サブアビリティ		ワークス	備考

3	コールサイン	プレイヤー名	得た経験点
アビリティ／サブアビリティ		ワークス	備考

4	コールサイン	プレイヤー名	得た経験点
アビリティ／サブアビリティ		ワークス	備考

5	コールサイン	プレイヤー名	得た経験点
アビリティ／サブアビリティ		ワークス	備考

解明度	
メモ	

合計	÷ プレイヤー人数	計算後
	÷ 3	
場所の手配、 連絡などを行なった × 2 点		
経験点合計		

バフ・デバフ一覧表

バフ・デバフ名	解除	効果
ダメージ軽減：～～	－	「～～」に指定された攻撃方法や攻撃属性によって受けたダメージをランクの値だけ軽減する。
ヘイスト	－	ムーブメントを2回行なうことができる。
放心	ムーブメントか フリーアクション	メインアクションを行なうことができない。
スタン	メインプロセス終了後	メインアクションにペナルティを受ける。
マヒ	ムーブメント	移動を行なうことができない。
重圧	メインプロセス終了時	【回避値】 +10。
DOT：～～	〈抵抗力〉の判定に成功	クリンナッププロセスごとに「～～」に記述されている負傷を受ける。
衰弱	疲労の回復	技能判定にペナルティを受ける。