

キャラクター名	性別	年齢	♠知性♠	♥感性♥	♣体力♣	♦魅力♦	運	プレイヤーの動機

特殊能力	キャラクターの動機
J♠♥♣♦ ----- ----- -----	
Q♠♥♣♦ ----- ----- -----	
K♠♥♣♦ ----- ----- -----	

情報	知覚	隠密	運動	戦闘	運転	交渉	指導	耐久
♠♥♣♦	♠♥♣♦	♠♥♣♦	♠♥♣♦	♠♥♣♦	♠♥♣♦	♠♥♣♦	♠♥♣♦	♠♥♣♦

専門能力	学問系	技術系	芸能系	体技系	操縦系	社会系
	♠	♠	♥	♣	♣	♦
	♠	♠	♥	♣	♣	♦
	♠	♠	♥	♣	♣	♦

特殊装備	その効果	手札	行為判定	対抗とダメージ	経験点の獲得
	♠	PL 山札から 4 枚 使用後は PL 捨札へ PL 山札から直ちに補充	手札が奥の手札から 能力と同じスートのカードを 1 枚出せば成功度 1、2 枚で 2… 同質能力/別スート：どれでも成功 同質能力/同スート：成功度加算 異質能力/同スート：同時に実行	成功度の高い側が、差の分の成功度 攻守の成功度の差 = ダメージ ダメージ枚数の手札を手元に伏せる	シナリオのミッションを達成した1点 キャラクターの動機を達成した1点 プレイヤーの動機を達成した1点 以上三点をすべて達成した1点
	♥	奥の手札 GM 山札から運と同じ枚数 経験点「運」分消費で 1 枚追加 使用後は GM 捨札へ、補充無し	協力 スートが同じなら成功度を加算	作業行為 (ダメージ回復枚数) 梅：2 回の判定で合計成功度 3 (1 枚) 竹：3 回の判定で合計成功度 5 (2 枚) 松：4 回の判定で合計成功度 7 (3 枚)	獲得した経験点消費した経験点
	♣			特殊装備 その効果に関してのみ、能力扱い シナリオごとに変えて良い	
	♦	カードの読み方 スートのみ読む、数字は読まない ジョーカーは全スートを兼ねる	競争 そのスートの傾向値の大きい順		