

エナジードリンク
SKILL

黄ダイス1個を振って追加。アクションフェーズ終了後に返却する。

能量飲料
追加 1 個黄色骰子。
行動階段結束後歸還。

凄腕アシスタント
SKILL

黄ダイス3個を振って追加。アクションフェーズ終了後に返却する。

能幹の助手
追加 2 個黄色骰子。
行動階段結束後歸還。

マスターアシスタント
SKILL

黄ダイス3個を振って追加。アクションフェーズ終了後に返却する。

大師級助手
追加 3 個黄色骰子。
行動階段結束後歸還。

湿布薬
SKILL

+1 → $\begin{matrix} \times & \times \\ \times & \times \end{matrix}$

好きなダイスの目目に「+1」する。個数に制限はない。

撒隆巴斯
任意骰子の点数「+1」。
沒有數量限制。

ファンレター
SKILL

+2 → $\begin{matrix} \times & \times \\ \times & \times \end{matrix}$

好きなダイスの目目に「+2」する。個数に制限はない。

粉絲信
任意骰子の点数「+2」。
沒有數量限制。

小人さん
SKILL

$\times \rightarrow Z$

ダイス1個を好きな目に変更

小矮人
將 1 個骰子變更為任意點數。

編集者
SKILL

ダイス1個の出目から数値を取り出し、他のダイスに分配する。分配先の個数制限はない。左側の数値は一例

$\begin{matrix} 1 & 2 & 3 \\ 2 & 3 & 3 \\ 6 & 3 & 3 \end{matrix}$

編輯
取走 1 個骰子の点数，分配給其他骰子。被分配的骰子不限數量。請參考左圖的點數分配範例。

敬腕編集者
SKILL

$\begin{matrix} \times & \times & Z \\ Y & Y & Y \end{matrix}$

1~2個のダイスを他のダイスと同じ目数に変更

能幹の編輯
將任意 1~2 個骰子點數變更為和其他未使用的骰子點數相同。

編集長
SKILL

任意のプレイヤー1人の「数値」白・赤ダイスを、出目を変えずに全て受け取る。アクションフェーズが終了したら返却する。

USED UNUSED

總編輯
拿取任意 1 位玩家已使用過的白・紅色骰子，不變更點數來使用。行動階段結束後歸還。

慌てるような時間じゃない
SKILL

このカードの使用時に消費したダイスを全て取り、その後使用に戻す

還不到慌張的時候
使用這張卡片時，可以將已使用卡片上的骰子重擲後，放到未使用卡片上。

あえて寝る!
SKILL

Zzz... $\begin{matrix} \times & \times \\ \times & \times \end{matrix}$

手番をパスする(緑ダイスは振らない)。次の手番の開始時にアシスタントカード1枚、黄ダイスを1個を追加する

乾脆睡一覺!
PASS 自己的回合 (不用消費綠骰)。之後輪到自己的回合時可抽 1 張助手卡和追加 1 顆黃骰。

ゴッドアシスタント
SKILL

黄ダイス4個を振って追加。アクションフェーズ終了後に返却する。

黃金級助手
追加 4 個黄色骰子。
行動階段結束後歸還。

背景が描けない
COST

\times

緑ダイス1個

畫不出背景
綠色骰子 1 個。

パクリ疑惑
COST

連続のダイスが4個
例：1-2-3-4、2-3-4-5

$1\ 2\ 3\ 4$

抄襲疑慮
連續數字の骰子 4 個。
例：1-2-3-4、2-3-4-5。

締め切り前倒し
COST

$\times = \times = \times$

同じ出目のダイスを3個

截稿前累倒
同樣點數の骰子 3 個。

連載打ち切り
COST

$\times = \times = \times = \times$

同じ出目のダイスを4個

連載被腰斬
同樣點數の骰子 4 個。

担当が勝手に改稿
COST

連続のダイスが5個
例：1-2-3-4-5、2-3-4-5-6

$1\ 2\ 3\ 4\ 5$

負責編輯擅自改稿
連續數字の骰子 5 個。
例：1-2-3-4-5、2-3-4-5-6

悪徳編集者
COST

$\times = \times$
 $Z = Z = Z$

同じ出目のダイスを2個が1組、3個が1組の計5個。同じ数字5個でもOK

惡劣編輯
同樣點數の骰子 2 個 1 組、3 個 1 組，共計 5 個。
同樣數字 5 個也 OK。

グルメ漫画
COST

連続のダイス3個が2組
例：1-2-3、2-3-4、1-2-3-4-5-6

$\begin{matrix} 1\ 2\ 3 \\ 2\ 3\ 4 \end{matrix}$

美食漫畫
連續 3 個數字の骰子有 2 組。例：1-2-3、2-3-4、1-2-3-4-5-6

脱税疑惑
COST

同じ出目のダイスを5個

$\begin{matrix} \times = \times = \times \\ \times = \times \end{matrix}$

逃稅嫌疑
同樣點數の骰子 5 個。

スポーツ漫画
COST

同じ出目のダイスを6個

$\begin{matrix} \times = \times = \times \\ \times = \times = \times \end{matrix}$

運動漫畫
同樣點數の骰子 6 個。

冒険漫画
COST

連続のダイスが6個
例：1-2-3-4-5-6

$1\ 2\ 3\ 4\ 5\ 6$

冒險漫畫
連續數字の骰子 6 個。
例：1-2-3-4-5-6。

バトル漫画
COST

同じ出目のダイスを8個

$\begin{matrix} \times = \times = \times = \times \\ \times = \times = \times = \times \end{matrix}$

戰鬥漫畫
同樣點數の骰子 8 個。

SF漫画
COST

同じ出目のダイスを8個

$\begin{matrix} \times = \times = \times = \times \\ \times = \times = \times = \times \end{matrix}$

SF 漫畫
同樣點數の骰子 8 個。



液晶タブレット

SKILL: +1 → $\begin{matrix} \times & \times \\ \times & \times \end{matrix}$

COST: $\begin{matrix} \times & \times \\ \times & \times \\ \times & \times \end{matrix}$

數位繪圖板

SKILL: 任意骰子の點數「+1」, 沒有數量限制。
COST: 2個一樣點數的骰子2組。4個同樣點數的骰子也OK。



高性能PC

SKILL: -1 → $\begin{matrix} \times & \times \\ \times & \times \end{matrix}$

COST: $\begin{matrix} \times & \times & \times \\ \times & \times & \times \end{matrix}$

高性能PC

SKILL: 任意骰子の點數「-1」, 沒有數量限制。
COST: 3個一樣點數的骰子。



鼻付きメガネ

SKILL: +2 → $\begin{matrix} \times & \times \\ \times & \times \end{matrix}$

COST: $\begin{matrix} \times & \times & \times & \times & \times \\ \times & \times & \times & \times & \times \end{matrix}$

附鼻子的眼鏡

SKILL: 任意骰子の點數「+2」, 沒有數量限制。
COST: 5個一樣點數的骰子。



ベレー帽

SKILL: +3 → $\begin{matrix} \times & \times \\ \times & \times \end{matrix}$

COST: 1 2 3 4 5 6

貝雷帽

SKILL: 任意骰子の點數「+3」, 沒有數量限制。
COST: 連續數字の骰子6個。例: 1-2-3-4-5-6



羽ぼうき

SKILL: $\begin{matrix} \vee \\ \rightarrow \end{matrix} \rightarrow \begin{matrix} \times \\ \times \end{matrix}$

COST: 12+

羽毛摺子

SKILL: 將骰子翻到背面使用。
例: 6 ↔ 1, 5 ↔ 2, 4 ↔ 3
COST: 點數合計12以上。



雲形定規

SKILL: $\begin{matrix} \times & \times \\ \times & \times \end{matrix}$

COST: 10+

雲形尺

SKILL: 重擲1~3個骰子。
COST: 點數合計10以上。



スクリーントーン

SKILL: $\square \rightarrow \blacksquare$

COST: $\begin{matrix} \times & \times \\ \times & \times \end{matrix}$

網點

SKILL: 追加1個白骰。
COST: 2個一樣點數的骰子。



Gペン

SKILL: $\square \rightarrow \blacksquare$

COST: 7+

G筆

SKILL: 追加1個白骰。
COST: 點數合計7以上。



スタオD能力に目覚める

SKILL: $\square \rightarrow \blacksquare$

COST: 25+

替身能力覺醒

SKILL: 追加2個白骰。
COST: 點數合計25以上。



デザート人形

SKILL: $\square \rightarrow \blacksquare$

COST: 1 1 3 5

木頭人偶

SKILL: 追加1個點數為「1」的固定紅骰。
COST: 點數為奇數的骰子3個。例: 1-3-5, 3-3-3



トレス台

SKILL: $\square \rightarrow \blacksquare$

COST: 2 4 6

透寫台

SKILL: 追加1個點數為「2」的固定紅骰。
COST: 點數為偶數的骰子3個。例: 2-4-6, 2-2-2



画力UP

SKILL: $\square \rightarrow \blacksquare$

COST: 14+

畫技UP

SKILL: 追加1個點數為「3」的固定紅骰。
COST: 點數合計14以上。



描画速度UP

SKILL: $\square \rightarrow \blacksquare$

COST: 16+

畫圖速度UP

SKILL: 追加1個點數為「4」的固定紅骰。
COST: 點數合計16以上。



アシスタント

SKILL: $\square \rightarrow \blacksquare$

COST: 1 2 3 4 5

助手

SKILL: 追加1個點數為「5」的固定紅骰。
COST: 連續數字の骰子5個。例: 1-2-3-4-5, 2-3-4-5-6



構成力UP

SKILL: $\square \rightarrow \blacksquare$

COST: $\begin{matrix} \times & \times \\ \times & \times \\ \times & \times \end{matrix}$

構成力UP

SKILL: 追加1個點數為「6」的固定紅骰。
COST: 同樣點數的骰子2個和3個, 共計5個。同樣數字骰子5個也OK。



忍耐力UP

SKILL: $\times \rightarrow \square$

COST: $\begin{matrix} \times & \times & \times & \times \\ \times & \times & \times & \times \end{matrix}$

忍耐力UP

SKILL: 將1個骰子點數變更為喜歡的數字。
COST: 同樣點數的骰子4個。



体力UP

SKILL: $\begin{matrix} \vee \\ \rightarrow \end{matrix} \rightarrow \begin{matrix} \times \\ \times \end{matrix}$

COST: 1 2 3 4

體力UP

SKILL: 將1個骰子點數變更為和其他骰子相同。
COST: 數字連續的骰子4個。例: 1-2-3-4, 2-3-4-5



アニメ化決定!

COST: $\begin{matrix} \times & \times & \times & \times & \times \\ \times & \times & \times & \times & \times \end{matrix}$

動畫化決定!

同樣點數的骰子10個。