

**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。個數に制限はない。

**撒隆巴斯**  
任意骰子の點數「+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。個數に制限はない。

**粉絲信**  
任意骰子の點數「+2」。  
沒有數量限制。

**小人さん**  
SKILL

X → 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個の出目から數値を取り出し、他のダイスに分配する。分配先の個數制限はない。左側の數値は一例

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

**編輯**  
取走 1 個骰子の點數，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

1~2個のダイスを他のダイスと同じ目に変更

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

**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「數値」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

X

緑ダイス1個

**畫不出背景**  
綠色骰子 1 個。

**パクリ疑惑**  
COST

1 2 3 4

連続のダイスが4個  
例：1-2-3-4、2-3-4-5

**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

X = X = X

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

X = X = X = X

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

1 2 3 4 5

連続のダイスが5個  
例：1-2-3-4-5、2-3-4-5-6

**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

X = X  
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。同じ數字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

1 2 3  
2 3 4

連続のダイス3個が2組  
例：1-2-3、2-3-4、1-2-3-4-5-6

**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

**脱税嫌疑**  
COST

X = X = X  
X = X

同じ出目のダイスを5個

**逃稅嫌疑**  
同樣點數の骰子 5 個。

**スポーツ漫画**  
COST

X = X = X  
X = X = X

同じ出目のダイスを6個

**運動漫畫**  
同樣點數の骰子 6 個。

**冒険漫画**  
COST

1 2 3 4 5 6

連続のダイスが6個  
例：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

X = X = X = X  
X = X = X = X

同じ出目のダイスを8個

**戰鬥漫畫**  
同樣點數の骰子 8 個。

**SF漫画**  
COST

X = X = X = X  
X = X = X = X

同じ出目のダイスを8個

**SF 漫畫**  
同樣點數の骰子 8 個。



### 液晶タブレット

SKILL  
+1 → X X  
X X

COST  
X=X  
Z=Z

**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 → X X  
X X

COST  
X=X=X

**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 → X X  
X X

COST  
X=X-X-X-X

**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 → X X  
X X

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  
Y → A

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  
X X X

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  
□ → ●

COST  
X=X

**網點**  
SKILL: 追加 1 個白骰。  
COST: 2個一樣點數の骰子。



### Gペン

SKILL  
□ → ●

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  
□ □ → ● ●

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  
1 → ●

COST  
1 3 5

**木頭人偶**  
SKILL: 追加 1 個點數為「1」的固定紅骰。  
COST: 點數為奇數の骰子3個。例: 1-3-5, 3-3-3



### トレス台

SKILL  
2 → ●

COST  
2 4 6

**透寫台**  
SKILL: 追加 1 個點數為「2」的固定紅骰。  
COST: 點數為偶數の骰子3個。例: 2-4-6, 2-2-2



### 画力UP

SKILL  
3 → ●

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  
4 → ●

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  
5 → ●

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  
6 → ●

COST  
X=X  
Z=Z=Z

**構成力 UP**  
SKILL: 追加 1 個點數為「6」的固定紅骰。  
COST: 同樣點數の骰子 2 個和 3 個, 共計 5 個。同樣數字骰子 5 個也 OK。



### 忍耐力UP

SKILL  
X → Z

COST  
X=X=X=X

**忍耐力 UP**  
SKILL: 將 1 個骰子點數變更為喜歡的數字。  
COST: 同樣點數の骰子 4 個。



### 体力UP

SKILL  
Y Z → Y-Y

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: 數字連續の骰子 4 個。例: 1-2-3-4, 2-3-4-5



### アニメ化決定!

COST  
X=X=X=X=X  
X=X=X=X=X

**動畫化決定!**  
同樣點數の骰子 10 個。