

生命	人物	技能
6	战士	冲锋 ——每个 6 造成 1 点伤害,但是每回合最多使用 2 个 6 用来冲锋。
6	圣骑士	圣疗术 ——每个 6 治疗 1 点生命。每回合只能为 1 个冒险者治疗。 驱邪术 ——两个 6 造成 1 点伤害。
6	矮人防御者	防御姿态 ——如果 2 个骰子的数字都与一个目标的当前生命值相等,这个目标在此回合不能攻击。可作用于多个目标,但是每个目标需要 2 个骰子(举例,四个骰子: 3355, 可以阻止生命为 3 和 5 的两个目标的攻击)
6	野蛮人	狂暴 ——每个 6 造成 1 点伤害,可以使用任意数量,而且可以对多个目标使用。如果骰子结果中有 5, 冒险者们要受到 1 点伤害。无论有多少 5, 冒险者们最多只受到 1 点伤害。5 仍然可以用在其他技能中。
3	盗贼	偷袭 ——每个 1 造成 1 点伤害,可以使用任意多的 1, 但是每回合只能偷袭一个目标。 要害攻击 ——Full house (又叫葫芦, 即 1 对+3 个相同数, 如 44555), 伤害值为第 6 个骰子的数值。这个伤害只能用在 一个目标上。
3	圣职者	次级治疗 ——4 个连续数, 如 2345. 治疗 2 点生命, 可加在不同的冒险者身上。 治疗 ——5 个连续数, 如 12345. 治疗量为第 6 个骰子的数值。可加在不同冒险者身上。特殊地, 如果第 6 个骰子是 1, 为每个冒险者加 1 点生命。 奇迹 ——6 个连续数, 即 123456. 复活所有冒险者, 并且所有冒险者都恢复为满的生命。
3	德鲁伊	动物伙伴 ——冒险者们每次受到 1 点以上的伤害时, 你可以忽略 1 点伤害。 野兽形态 ——将其他技能没有使用的骰子的点数加起来(之前投的不累加), 除以 4, 向下取整, 结果就是德鲁伊在这回合造成的伤害。
3	吟游诗人	(吟游诗人每回合只能使用下面技能中的一种) 灵感 ——你进攻的骰子投完后, 可以把其中的一个改为任一个数字。 扰乱 ——当你替你的对手投骰子时, 你可以重投一次全部的骰子。 暗示 ——在怪物攻击前, 你选择一个怪物然后投一个骰子, 如果是 1 或 2, 这个怪物造成的伤害被转移给任何怪物身上, 甚至此怪物自己身上。如果是 3 或 4, 暗示失败, 跟通常一样造成伤害。如果是 5 或 6, 暗示严重失败, 伤害优先由吟游诗人承受伤害。
3	游侠	远程攻击 ——每次战斗之前, 投 6 个骰子, 每有 1 个对子, 造成 2 点伤害。 双持攻击 ——每有 1 个对子, 造成 2 点伤害。 闪避 ——如果其他的冒险者都已经死亡, 而且你正在跟一个命中点数是 5 和 6 的怪物战斗, 那么在怪物进攻时只有投到 6 你才受到伤害。
3	僧侣	渗透劲 ——在连续两回合中, 每回合都恰巧有 5 个骰子的点数和等于目标的当前生命, 目标立即毙命。如果你尝试使用渗透劲, 这两回合里你不能使用其他技能(包括其他人), 即使渗透劲失败了也不能。 斗气击 ——2 颗骰子都恰好等于僧侣的当前生命, 僧侣给一个目标造成相当于僧侣当前生命的伤害。 空灵体 ——3 颗骰子都恰好等于僧侣的当前生命, 这回合里冒险者们

		<p>受到的任何伤害均无效。</p> <p>混元体——4 颗骰子都恰好等于僧侣的当前生命，僧侣恢复满生命。</p>
3	附魔师	<p>精神鼓舞——在你投攻击的骰子之前，你可以投一个骰子，这回合你根据这个骰子来确定你投攻击骰子的次数，而不是通常的 3 次。但如果是 6，则跳过你的攻击阶段，直接轮到怪物攻击。</p> <p>强化英勇——每个回合里，在你投过攻击骰子之后，你可以骰一个骰子，如果是 1 或 2，你造成的伤害加倍，如果是 5 或者 6，你受到的伤害加倍，如果是 3 或者 4，无效果。</p>
3	刺客	<p>夺命一击——4 个 1，直接杀死一个目标。</p> <p>毒药——无论是哪个冒险者使用哪些技能，每回合可以额外地造成 1 点伤害。</p>
1	巫师	<p>冰冻射线——3 个相同数。这个回合，怪物少投 2 个骰子。</p> <p>闪电链——4 个相同数。每个目标受到 1 点伤害。</p> <p>火球术——5 个相同数。6 点伤害，可以分配给多个目标。</p> <p>即死——6 个相同数。直接杀死这场战斗中的所有怪物。</p>
1	死灵法师	<p>操纵死尸——冒险者死后被死灵法师操纵，每回合投一个骰子，造成相当于骰子点数的伤害。但他（们）不能攻击（使用技能），也不能被治疗。如果死灵法师死了，他（们）立即消失。</p> <p>通道——如果冒险者死后你选择不操纵他（们），那么死灵法师可以获得这个冒险者的能力。</p> <p>吸取生命——每回合在你投攻击骰之前，你可以投 4 个骰子，怪物们承受相当于 2 个骰子点数之和的伤害，冒险者们承受相当于另 2 个骰子点数之和的伤害。死灵法师以及被操纵的死尸不受到这个伤害。</p>
1	术士	<p>用来发动术士技能的骰子，必须全都是在同一次投出的结果。</p> <p>冰墙——3 个连续数，你的对手此回合不投骰子。</p> <p>疾病——4 个连续数，每个目标减少生命，数值相当于目标当前生命的一半（向下取整）。比如目标生命为 5，减少 2 点生命。</p> <p>火焰之环——5 个连续数，在之后的游戏中，冒险者们受到的伤害同时也反弹给怪物。</p> <p>飓风——6 个连续数，消灭这场战斗中的所有怪物。</p>
1	奇术师	<p>召唤次级异界盟友——2 对（如 1122），召唤一个次级异界盟友加入这场战斗，到下一场战斗时消失。</p> <p>召唤异界盟友——3 对（如 112233），召唤一个异界盟友，可存活到游戏结束。</p> <p>（无论是次级异界盟友还是异界盟友，在奇术师死后立即消失。他们不会受到伤害。在冒险者们行动之后，怪物攻击之前，为盟友投 6 个骰子，每个 5 或 6 造成 1 点伤害，可以分配给多个目标。奇术师不能同时拥有 1 个以上的盟友）</p>