Имя	Описание	При подготовке	Характеристики			Деньги	Скорость	Здоровье	Лимит карт	Стартовая локация	Небоевое умение	Боевое умение	Жетон 1		Жетон 2		Жетон 3	
			Тело	Разум	Дух								Сторона 1	Сторона 2	Сторона 1	Сторона 2	Сторона 1	Сторона 2
Грисбан Жаждущий	На первый взгляд история Грисбана стара и знакома. Гном из Данкорра. Грисбан покинул горы, чтобы полутешествовать по Терринолу в качестве наёмника. Его умение обращаться с топором неоспоримо, а его любовь к хорошему крепкому элю незабываема. Часто повторяемая шутка (по крайней мере, часто повторяемая Грисбаном) о том, что никто не знает, как же всё-таки правильно звучит его имя "Грисбан Жаждущий кровей" или "Грисбан Жаждущий эля". По договорённости его называют просто "Грисбан Жаждущий". Грисбан охотно выпивает и сражается с внушающей страх яростью, что намекает на какую-то тайную причину по которой он покинул дом и чем не готов поделиться.	Нет бонуса	4	0	1	2	2	12	3	Крепость	Рожденный в горах. Один раз за ход можете переместиться на клетку с типом местности Горы или Холмы не тратя кубик перемещения.	[2 surge]: Кровавая ярость. Вы можете сыграть любое количество своих жетонов любого типа как [axe]	[2 axe]	[shield]	[surge]	[wing]	[charge]	[-]
Аврик Прославленный	До того как узнать о своём призвании он три года прослужил солдатом в Цитадели Аркота. Аврик направляется в Вайнхавэйл, чтобы присоединиться к священникам, но так туда и не добрался. По пути неважный зов о помощи привёл его то к приключению по спасению маленького города, то к путешествию глубоко под землю... И поэтому про него можно сказать, что это человек, который так предан принципам своей религии, что не может найти время чтобы вступить в свой святой орден. Там не менее, никто не сомневается ни в его вере, ни в его благословении.	Нет бонуса	2	2	2	1	3	10	3	Крепость	Молитва. Один раз за ход может излечить на одну рану больше в глуши, чем выпало на походных кубиках.	[surge]: Пройдите проверку Духа. За каждый успех излечите 1 рану	[axe]	[surge]	[axe]	[wing]	[tactic]	[shield]
Томбл Шустропрят	Ремесленник, портной, менестрель, вор. Томбл Шустропрят блуждал по дорогам среди долин и лесов Терринола многие годы, так долго, что даже трудно предположить, хотя гномы обычно считаются долгоживущей расой. Недавняя смерть его клана от рук (а, вернее сказать, от когтей) воинственной группы зверолюдей только закалила его, а под наводчивостью и лёгкими шутками скрывается горькая обида и гнев, что заставляет его рисковать всё больше и больше.	Бросьте 5 походных кубиков. Получите по 1 монете за каждый джокер.	0	3	2	1	4	7	4	Поселение	Ловкость рук. В начале раунда боя, сразу после броска жетонов вы можете перевернуть один из своих или чужих жетонов	[2 surge]: Удар в спину. Нанесите 3 [axe].	[axe]	[surge]	[wing]	[surge]	[tactic]	[-]
Вдова Тар'ха	Молодая, красивая и полная радости Тар'ха когда-то, казалось, предназначена для долгой и счастливой жизни: сильный муж, много сильных детей и уважаемое положение в племени. Но после того как её муж был убит солдатами, жизнь Тар'хы круто поменялась. В своих ранних исследованиях мистических искусств она обратилась к тьме и запрещённым знаниям, чтобы обрести достаточно силы и защитить не только орков, но и все растоптанные и угнетённые где бы то ни было народы. В конце концов, Тар'ха была изгнана из племени за свои навязчивые идеи, но её всё равно Она сделает всё и заплатит любую цену, чтобы достичь своей цели.	Получите один [torch] трофей	1	2	2	2	3	8	3	Поселение	Помощь духов. При проверках характеристик тянет на 1 карту больше.	[surge]: Возвращение: Пройдите проверку Духа. В случае успеха верните один из своих потраченных жетонов и положите его любой стороной. [2 surge]: Удар ночи: Нанесите 2 [magic].	[surge]	[magic]	[surge]	[tactic]	[magic]	[wing]
Эшриэн	В один из дней чуть более года назад Эшриэн ушла из Шепчущего леса не зная ни слова из другого языка, кроме Общего языка или языка Латари. Однако она знала как использовать любую траву в Терриноле, как незаметно путешествовать по лесам и язык духов, которые могли напрямую общаться с разумом человека, который готов был их услышать. Никогда не останавливаясь ни в одном месте больше, чем на несколько дней, Эшриэн пересекла Терринол вдоль и поперёк, а её владение Общим языком, языком Латари и дюжиной других многократно возросло. Эшриэн отказывается говорить о своём доме, своём народе или о своём прошлом, заявляя, что вместо этого она хочет думать о будущем, и делать это как можно лучше.	Возьмите себе первую карту с типом "Товары" с верха колоды приобретений и перемешайте колоду.	1	3	2	1	3	8	4	Святилище	Везучая. При прохождении проверки за Успех считается только карты без символа успеха.	[surge]: Быстрая перевязка. Можете излечить одну рану, полученную в этом раунде боя.	[-]	[tactic]	[surge]	[magic]	[magic]	[wing]
Леорик Книжник	После множества весьма убедительных аргументов ректор института Грейхевена был вынужден пойти в "длительный творческий отпуск". Среди авантюристов, постоянные ссылки Леорика на его научные тексты, быстро снискали ему прозвище "Книжник". Его творческий отпуск продолжается, и бывший профессор применяет свои магические знания на практике и ищет давно забытые знания и мудрость.	Возьмите [torch] карты по числу игроков, раздайте по одной каждому игроку на ваш выбор.	0	2	3	2	3	7	4	Святилище	Полиглот. Один раз за ход во время действия тренировки может изучить один навык с руки заплатив на один серый трофей меньше, чем требует карта навыка.	[surge]: Исхаживание. Переверните один из непотраченных жетонов соперника.	[surge]	[shield]	[wing]	[magic]	[double]	[2 magic]
Синдраэль	Поклявшись на меча служить Леди Тиисэль, столетие спустя Синдраэль оказалась в затруднительном положении, так как её патронесса была объявлена и изгнана как предатель эльфов Латари. Леди Тиисэль хватило приличия формально освободить её от клятвы, но Синдраэль всё ещё нежеланный гость по всему Аймелину. Прийдя к выводу что её леди не могла быть предателем, Синдраэль последовала за ней в изгнание. Сейчас она путешествует по Терринолу, отстаивая идеалы Латари, в поисках своей леди и своей судьбы.	Откройте верхнюю карту колоды приобретений. Если стоимость её 5 и больше - сбросьте эту карту и получите 3 монеты. Если её стоимость меньше 5 - возьмите эту карту себе.	3	1	1	1	3	10	3	Крепость	Любитель оружия. Может иметь две карты оружия, но перед боем выбирает только одну, которую будет использовать в этом бою.	[surge]: Оборонная стойка. Вы можете использовать любое количество своих [axe] в качестве [shield]	[axe]	[wing]	[surge]	[shield]	[2 axe]	[-]
Джайн Яснолесная	Хотя Терринол и наслаждается относительным миром и процветанием со времён Драконьих войн, каждый год происходит должна маленьких конфликтов или войн с его врагами внутри и за его пределами. Джайн Яснолесная была солдатом под началом Сэра Гаррика Уитмора, когда одна из этих маленьких войн забрала жизни Сэра Гаррика и всех людей под его командованием...кроме Джайн. Попав в ловушку в Кровавом лесу и преследуемая Утуками, Джайн понадобилось 6 месяцев, чтобы спастись и вернуться к цивилизации. После возвращения она была заклейменна как дезертир, и поэтому снова ушла и исчезла в лесу. Она живет там до сих пор, выходя из диких земель только для того, чтобы выполнить свой долг, который чувствует перед простым народом Терринола.	Можете начать игру в любой клетке с типом местности Лес, в которой нет жетона приключений.	1	3	1	2	3	8	4	Поселение	Лесные тропы. Один раз за ход можете переместиться на клетку с типом местности Лес не тратя кубик перемещения.	[surge]: Умиротворение. Пройдите проверку Разума -1. При успехе соперник должен потратить один жетон с [axe] или [skull] без применения эффекта.	[double]	[surge]	[axe]	[shield]	[wing]	[charge]