### Герои

**Имя героя** - Ургалар;

**История и мотивация** - Действующий вождь орков. Он считает, что весь мир должен принадлежать только древней расе орков. Поэтому Ургалар преследует лишь одну цель - уничтожить всех, кто встанет на его пути;

### Карты целей

**Враги -** Ристандир;

Больше всего на свете Ургалар ненавидел эльфов, особенно их предводителя Ристандира. Великий орк презирал их за скрытное ведение боя и магию леса, которой эльфы не брезговали пользоваться.

**Друзья** - Хотвикс;

Орк Ургалар считает все остальные расы слабыми и уязвимыми. Тем не менее правитель пустынных скитальцев Хотвикс вызывает у него уважение. Хотя бы потому, что он сумел выжить сам и обеспечить существование своего народа в одной из самых жарких пустынь во всех мирах.

**Предметы** - Грозовой молот;

По преданию, этим молотом владели предки орков. Именно он обеспечил им победу в одном из самых кровавых сражений, но в результате был утерян. Ургалар верил, что найдя его, он сможет с лёгкостью покорить остальных существ.

### Карты способностей

**Вечная злоба** (пассивная) - одержимый жаждой власти, персонаж постоянно находится в состоянии ярости. Увеличивает наносимый урон всех боевых юнитов на 3 единицы.

**Рвение** (пассивная) - Персонаж жаждет достичь своей цели больше всего на свете. Именно поэтому он и его подопечные без устали двигаются по всем мирам. Эффект - увеличенная скорость передвижения.

**Последний вздох** (активная) - Находясь на волосок от смерти, герой собирается с силами и вновь вступает в схватку с противником. Эффект - полностью восстанавливает здоровье персонажа и всех подопечных юнитов.

### Карты предметов

**Оружие** - Топор оскала, Клинок крон, Посох забвения;

**Инструменты** - Звезда Ари, Сапоги мороза, Факел Дыхание дракона;

**Сокровища** - Монета Вора, Ожерелье Забвения, Жезл иллюзий, Стекло Истинны.

### Карты порталов

**Локация** - Зеркальный лабиринт.

Вы приходите в себя после прохода через портал, и видите вокруг кольцо из зеркал. Вы пробуете в недоумении разбить одно из них, однако зеркало не поддаётся. Какая-то тайная магия защищает все зеркала от физического и магического воздействия. Вы замечаете, что в одном месте между зеркалами есть небольшой проход. Вы заглядываете в него и видите длинный коридор из таких же зеркал со скрывающимися проходами. Вы оказались в ловушке. У вас не остаётся выбора, кроме как пробираться вглубь лабиринта. Вам приходится делать это с осторожностью, дабы не ударяться постоянно об прочные зеркала. Из-за этого ваша скорость передвижения снижена двое. В конце пути вы оказываетесь в небольшой комнате с круглым зеркалом в центре. Перед зеркалом стоит пузырь с неведомой жидкостью. Вам не приходит ничего в голову, кроме как выпить его. Сделав это, вы падаете в обморок. Просыпаетесь через время с половиной здоровья. А вместо зеркала обнаруживаете сокровище «Стекло истины».

**Персонаж** - Плачущий ребёнок

Вы слышите вдалеке плач. Вы идёте к источнику звука и видите, что его издаёт маленькая девочка в порванной одежде. Вы спрашиваете у неё её имя, на что она она отвечает «Я не помню». По обносками на шее девочки вы замечаете блестящее ожерелье. На вопрос что это и откуда, девочка также отвечает «Не помню». Вы просите его снять, дабы рассмотреть. Девочка соглашается. Но едва она успела это сделать, как тут же превратилась в Ядовитую Нагу. Она не прочь отведать вас на вкус. Вам не остаётся ничего, кроме как принять бой. От неожиданности вы впали в ступор, а ваша сила атаки уменьшилась на 3 единицы. После победы над монстром ожерелье, отданное девочкой, засветилось ярким светом и преобразилось. Вы понимаете, что перед вами утерянное сокровище - «Ожерелье Забвения».

### Карты артефактов

**Артефакты** - Кольцо Змеи, Мантия иллюзий.