

Le paquet de cartes illustrées est un objet spécial qui permet de conjurer des versions fantasmagoriques des personnages représentés.

Ces personnage sont des aventuriers, et à ce titre il ont une classe, un niveau, de l'équipement, et parfois une race et/ou des capacités spéciales. Ils sont aussi montés selon les règles de AD&D 2.5 : toutes les classes peuvent être multiclassée par tout le monde (sauf moine et paladin), et il y a plus de liberté sur les armes autorisées. Ils portent parfois une arme censée être unique. Ce n'est pas de la triche : en fait ils ne portent pas "cette" arme : ils portent une arme produisant peu ou prou les même effets. Par exemple Banassel porte une masse de disruption : les armes avec la capacité "disruption" sont multiples dans les royaumes, Bannasel en possède une. Autre exemple : certains guerriers dont la force n'attend pas 18/X compensent avec une ceinture de force de géant des collines. Il y a quatre ceintures de force dans le jeu, plus les gants. Cela semble donc être un objet que les aventuriers de haut niveau peuvent facilement avoir trouvé.

Pour modérer la puissance du paquet, le paquet ne contient que 21 cartes, soit la moitié du total des personnages. En fait, chaque carte conjure aléatoirement un personnage parmi deux possibles. Les personnages n'ont aucun script associé : il se comportent comme des images projetées, vous devez leur donner des instructions.

Listes des personnages que le paquet peut conjurer : (par paire, chaque carte conjurant l'un ou l'autre)

<u>Nom</u>	<u>Race</u>	<u>Classe</u>	<u>Niveau</u>	<u>Spécial</u>
Mérroline	halfelin	Conjuratrice	5	Compagnon animal loup des glaces
Yan	humain	Prêtre de Helm	7	
Algaméni	humain	Bouffon	10	Race ennemie (même bonus que pour le rôdeur) : elfe
Burb	gobelin	Guerrier / voleur	6 / 7	
Torak	orog	Berserk	9	
Kitiriana Sanroyal	humain	Paladin	10	
Alia Sahisba	humain	Archère	9	
Gorf le tueur de démons	nain	Chevalier	9	
Qriq'Rah-looh	homme-lézard	Shaman	11	Capacité "Chance"
Sil'massul	elfe	Maître-lames	11	
Banassel	gnome	Tueur de mort-vivants	11	Effet de fourvoiement magique "à distance", capacité "Bouclier des fées"
Katarina	humain	Tueuse de magicien	10	
Sorcha "Vive-flèche"	demi-elfe	Guerrière / mage	8 / 9	Capacité "Hâte"
Gam Albèret	halfelin	Voleur	14	

Brok Karaman	humain minotaure	Guerrier Barbare	13 13	Immunisé au sort "Labyrinthe"
Le contrôleur Halga Baya	orque humain	Enchanteur Sorcière guérisseuse	14 12	Séquenceur de sorts = 3x malédiction Arbalète, sort de soins et cléricaux, écoles limitées enchantement, abjuration et nécromancie, capacité "Soin des blessures légères" x2
Grolim Mains-de-roche Habib Ben-cassim	nain humain	Berserker → Clerc Rodeur / clerc	7→13 11/10	Cimeterre de glace & cimeterre de feu, capacité "Enchanter l'arme" x2
Beltinor Agrilin Sash Allimön	humain demi-ombre	Paramandeur Rôdeur de l'ombre	17 14	Paladin neutre strict, sélection limitée de sorts arcaniques Kit : uniquement sorts arcaniques de l'ombre et de l'école d'illusion, bonus de furtivité, attaque sournoise x2, capacités "Non détection" et "Invisibilité majeure"
Ragnar Forte-voix Urkodoël	nain drow	Skalde / clerc Bretteur / mage	15 11 / 12	Sorts divins, incantation en portant une armure RM 63%, Taco +3, capacité "Progéniture d'araignée"
Saeria Faria "Krash"	elfe elfe	Archère / clerc Assassin	13 / 12 17	Arc & épée longue
Qaraxesh Kreek l'allumé	ogre mage yuan-ti	Kensai / mage Elémentaliste du feu	9 / 10 16	CA de base 4, capacités Métamorphose, Charme personne, Sommeil & Cône de froid, Invisibilité à volonté Évocateur, CA de base 4, RM 20%, Résistance au feu 20%, Sorts "Semences de feu" (niveau 2) et "Colonne de feu", capacité "Rage explosive" x2
Sul'sa Baël Bag bagh Ogabel	demi-elfe humain	Belluaire → Clerc Prêtre voodoo	13→15 16	Pas de capacité "familier", remplacée par +12 points de vie Quelques sorts arcaniques (nécromancie et maléfices)
Hasudaki Graz Il'barr	humain demi-ogre	Kensai Moine	15 15	Équipement spécial : vraies bottes de phase (12 secondes entre chaque téléportation)
Otis Alberesh Toralino Chantemort	humain humain	Croisé de Mystra Clerc	18 19	Clerc, sorts arcaniques de l'école d'illusion. Pas de sphère combat, animal, plante et météo Kit : sorts Mise à mort et Mise à mal mémorisés comme un niveau en dessous, jds contre mort +2, capacité "Doigt de mort"
Hagiba l'antédiluvienne Seliendaël	halfelin elfe	Druide / illusionniste Sorcier combattant	14 / 14 18	Capacités "Guérison du poison" et "Guérison par apposition des mains" Taco +9, +2 APR, +23 pvs (+12 familier), +4 jds mort, +2 jds métamorphose, -1 sort par niveau de sort, capacité "Enchanter l'arme" x4

Senshimorami Abelsinaëe	demi-elfe elfe	Kensai / voleur Chantelame	14 / 16 13 / 13	Hla utilisation d'objets CA+7 sauf contre missiles, Taco et dégâts +1, +5 au facteur de vitesse
Oloondinorah Yivhathe	illithid ruhk	Arcaniste Guerrier / mage	9 8 / 7	CA de base 5, RM 90%, capacité Domination, capacité "Souffle psionique" à volonté tous les 3 rounds CA de base -5, immunités aux armes, immunité aux sorts, résistances physiques, sorts mineurs de clerc
"Ombre" Elissalequloom	demi-orque swirnebelin	Guerrier Sorcier entropiste	40 23	Épée personnelle transforme en ombre la victime tuée CA de base -1, RM 120%, jds +3 (poison +2), non-détection, capacités "Flou" et "Cécité" Séquenceur de sort : Peau de pierre + Invisibilité majeure + Image miroir Déclencheur de sorts = 3x Animation des morts Chaînes de contingence = pvs 50% ->3x Bouclier majeur du chaos (+100% sur la table des hiatus → Rupture hasardeuse infaillible)