

### Ennemis et rencontres – Les ruines de Limis

|                            | AT | PRD | EV |  | PR | Dégâts | Cou  | Classe-xp | Notes  |
|----------------------------|----|-----|----|--|----|--------|------|-----------|--|
| <b>Marais</b>              |    |     |    |  |    |        |      |           |  |
| Moustiques venimeux (nuée) | *  | *   | 1  |  | 0  | 1      | 40   | 10        | Dégâts : 1BL /assaut sur peau découverte. Intouchables avec des armes<br>A part combattre par le feu ou l'utilisation de sortilège -fuir |
| Zazébon le nécrophage      | 8  | 7   | 13 |  | 1  | 1D+1   | 8    | 6         | Se défend en mordant   |
| Goule                      | 6  | 4   | 30 |  | 1  | 1D+4*  | 1000 | 16        | * Si dégât, ajouter poison de la goule<br>Poison : Vomissements, 1D/heure jusqu'à guérison   |
| Kiki l'alligator           | 8  | 6   | 24 |  | 4  | 2D+2   | 16   | 25        | Frappe aussi avec sa queue : 1D+2  |
| Rebouteuse                 | 7  | 6   | 16 |  | 1  | 1D+1   | 8    | 7         | Frappe avec sa canne, protégée contre les morts-vivants  |
| <b>Ruines de Limis</b>     |    |     |    |  |    |        |      |           |  |
| Plante carnivore en pot    | 8  | 0   | 15 |  | 1  | 1D     |      | 11        | Ressemble à une plante normale   |
| Squelette 1                | 8  | 6   | 16 |  | 0  | 1D+1   | 1000 | 6         | Armé d'une masse et d'un bouclier<br>Armes tranchantes : -2 aux dégâts. Armes contondantes : +2 aux dégâts.                              |
| Squelette 2                | 9  | 5   | 15 |  | 1  | 1D+2   | 1000 | 7         | Armé d'un trident et d'un filet<br>Armes tranchantes : -2 aux dégâts. Armes contondantes : +2 aux dégâts.                                |
| Zombie                     | 8  | 0   | 20 |  | 1  | 1D+1   | 1000 | 6         | Lent : mouvement divisé par 2, rate un assaut sur 2  |
| Barnadelle, liche          | 9  | 6   | 30 |  | 2  | 1D+4   | 20   | 30        | Nécromancie de niveau 1 à 5 – 35 PA  |
| Tzoup                      | 8  | 6   | 15 |  | 2  | 1D+2   | 8    | 5         | Ne peut s'échapper du garde-manger   |
| Le vieux Simonin           | 7  | 6   | 12 |  | 1  | 1D+1   | 7    | 6         | Combat à mains nues  |