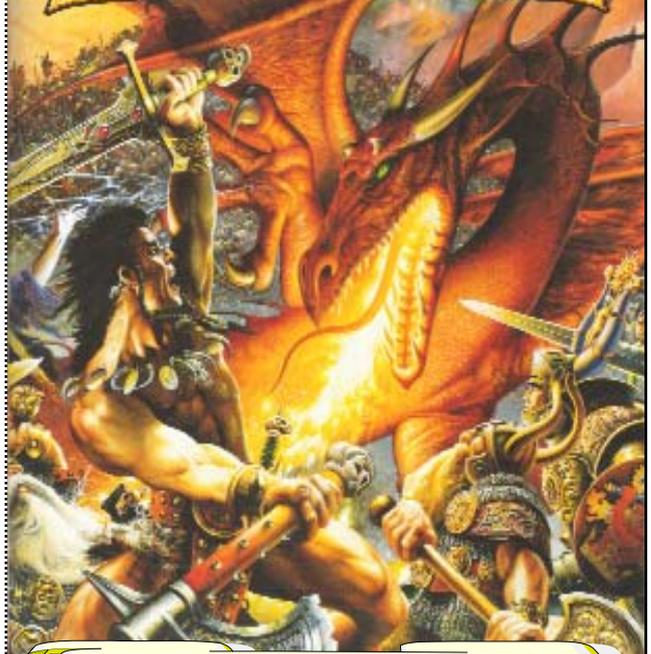


Warhammer Quest



Monstres

Warhammer Quest



Monstres

Valeur 2000 Pièces d'or

Domages : 4D6 + 6
Terreur 10
Souffle sorcier
Résistance Magique 4+

On pense que le Lammasu est une mutation particulière du grand Taurus. C'est une créature ailée avec un corps de taureau et une tête monstrueuse. Il n'expire pas de l'air mais son souffle empoisonné est connu sous le nom de *souffle sorcier*.

| CC Adverse | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Pour toucher | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

Points de vie : 50
 Mouvement : 6
 Force : 6
 Endurance : 7
 Attaques : 3
 Tir : -

SOUFFLE SORCIER
 Le Lammasu expire des tourbillons d'énergie qui lui fournissent une protection contre les attaques magiques. Toutes les attaques faites avec une arme magique contre le Lammasu subissent un modificateur de -2 pour toucher.

TERREUR
 Lancez 1D6 + le niveau du guerrier. Sur un résultat inférieur à 10, le guerrier est terrifié et combat avec un malus de -2 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de terreur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de +2

RÉSISTANCE MAGIQUE
 Le lammasu possède une Valeur de Résistance Magique de 4+, qui est le résultat requis sur 1D6 pour que la protection fonctionne. Ce jet s'appelle le Jet de Résistance. Un jet de résistance séparé doit être fait pour chaque sort lancé contre le lammasu. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par le lammasu. Si plus d'un monstre avec cette aptitude peut être affecté par le sort, faites un jet par monstre concerné. La résistance magique protège les monstres des sorts mais pas des coups d'armes magiques ou autres phénomènes magiques.

LAMMASU

LAMMASU

