



Larloch est une **liche** avec les modifications suivantes :

Il est d'alignement loyal mauvais

Classe d'armure 20 (armure naturelle, *bracelets de défense*, *anneau de protection*)

Points de vie 240 (30d8+90)

Vitesse 9 m

| FOR | DEX | CON | INT | SAG | CHA |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|

| | | | | | |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 18 (+4) | 20 (+5) | 16 (+3) | 24 (+7) | 22 (+6) | 16 (+3) |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|

Sauvegardes Sagesse+13, Intelligence +14, Constitution +10, bonus de +1 à tous les autres jets de sauvegarde

Compétences Histoire +13, Perspicacité +12, Perception +12

Langues commun, Netherese, infernal, nain, draconique, géant, elfe, commun des profondeurs, abyssal

Sens perception passive 22

Dangerosité 24 (62000 PX)

Capacités

Restauration magique Lors d'un repos court, Larloch choisit des emplacements de sorts qu'il souhaite récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à 10, et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Larloch ne peut pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Maîtrise des sorts Larloch peut lancer *bouclier* et *image miroir* à leur niveau le plus bas sans dépenser d'emplacement de sort

Sorts de prédilection. Larloch a *boule de feu* et *vol* comme sorts de prédilection. Ces sorts sont toujours préparés, ils ne comptent pas dans le nombre de sorts qu'il a préparé, et il peut lancer chacun d'eux une fois au niveau 3 sans dépenser un emplacement de sort. Une fois un sort lancé de cette manière, il doit terminer un repos court ou long pour pouvoir le lancer de nouveau. S'il veut lancer un de ces sorts à un niveau supérieur, il doit dépenser un emplacement de sort, de manière normale.

Résistance à la magie. Larloch a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques tant qu'il tient son *bâton du thaumaturge*

Maître du savoir Le jet d'initiative de Larloch est un jet d'Intelligence plutôt que de Dextérité

Sorts secrets. Lorsque Larloch incante un sort requérant un emplacement de sort dont les dégâts sont de type acide, feu, foudre, force, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, il peut substituer ce type de dégâts par un autre de cette liste. Il ne peut modifier qu'un seul type de dégâts par incantation. Il remplace un type d'énergie pour un autre en adaptant la formulation du sort au moment de l'incantation. Lorsqu'il incante un sort requérant un emplacement de sort et un jet de sauvegarde, il peut changer la caractéristique du jet par une autre de son choix. Une fois qu'il a changé un jet de sauvegarde de cette manière, il doit attendre la fin d'un repos court ou long pour pouvoir le faire à nouveau.

Incantation alchimique. En sacrifiant un emplacement de sort de niveau 1 supplémentaire, Larloch augmente les dégâts de 2d10 dégâts de force pour chaque cible du sort qu'il lance. Si le sort peut infliger des dégâts sur plus d'un tour, les dégâts de force supplémentaires s'ajoutent seulement lors du tour où le sort a été lancé. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 2 supplémentaire permet d'augmenter la portée du sort. Si la portée du sort est d'au moins 9 mètres, elle passe à 1,5 kilomètre. Sacrifier un emplacement de sort de niveau 3 supplémentaire permet d'augmenter le DD de sauvegarde du sort de 2.

Cape de déplacement. Les créatures ont un désavantage aux jets d'attaque effectués contre Nain. S'il subit des dégâts, la propriété de la cape cesse de fonctionner jusqu'au début de son prochain tour. Cette capacité est annulée si Larloch est incapable d'agir, entravé, ou incapable de bouger de quelle que manière que ce soit.

Mage de jadis Larloch peut être lié jusqu'à cinq objets magiques au lieu de trois.

Sorts. Larloch est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 20, +14 pour toucher avec les attaques de sort). Larloch a préparé les sorts suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, prestidigitation, lumières dansantes, protection contre les armes, rayon de givre*

Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, identification, mains brûlantes, projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, invisibilité, image miroir, flèche acide de Melf*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, dissipation de la magie, vol**, boule de feu***

Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, porte dimensionnelle, charme-monstre, métamorphose*

Niveau 5 (3 emplacements) : *scrutation, cône de froid, danse macabre*

Niveau 6 (2 emplacements) : *globe d'invulnérabilité, chaîne d'éclairs, désintégration, création de mort-vivant*

Niveau 7 (2 emplacements) : *téléportation, doigt de mort*

Niveau 8 (1 emplacement) : *domination de monstre, flétrissure épouvantable d'Abi-Dalzim*

Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps, mot de pouvoir mortel*

** Sorts de prédilection

Équipement particulier anneau de triple souhait, bracelets de défense, anneau de protection, bâton du thaumaturge, cape de déplacement, bottes ailées

Actions

Bâton du thaumaturge. Attaque d'arme au corps à corps : +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 9 (1d6+6) dégâts contondants ou 10 (1d8+6) si tenu à deux mains ou Larloch peut lancer un des sorts suivants grâce au bâton : *verrou magique, détection de la magie, agrandissement/ rapetissement, lumière, main de mage, protection contre le mal et le bien (0 charge), invocation d'élémentaire (7 charges), dissipation de la magie (3 charges), boule de feu (emplacement de sort niveau 7, 7 charges), sphère de feu (2 charges), tempête de grêle (4 charges), invisibilité (2 charges), éclair (emplacement de sort niveau 7, 7 charges), déblocage (2 charges), passe-muraille (5 charges), changement de plan (7 charges), télékinésie (5 charges), toile d'araignée (2 charges) ou mur de feu (4 charges).*

Réactions

Absorption de sorts. Larloch peut utiliser sa réaction lorsqu'une autre créature lance un sort qui ne cible que lui. Dans ce cas, le bâton absorbe la magie du sort, annulant ses effets et récupérant un nombre de charges égal au niveau de sort absorbé. Cependant, si en faisant cela le nombre total de charges du bâton devient supérieur à 50, le bâton explose comme si Larloch avait activé sa propriété *Frappe vengeresse*.