



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > La Galerie des Héros
> **L'archevêque Turpin**

L'archevêque Turpin

chevalier errant & traque-beste

mercredi 20 juin 2007, par [JyP](#)

Avec ses compagnons [Olivier le paladin](#) et [Roland le furieux](#), Turpin fait partie d'un trio de chevaliers errants à la recherche d'aventures et de gloires. Ils sont pour le moment mandés comme traques-bestes, pour occire un [dragon](#).

Ces 3 personnages sont bien sûr inspirés de la Chanson de Roland : Turpin est un membre de l'église militante, et sa foi lui permet d'accomplir des miracles. Avec Roland et Olivier, il a cependant un rôle de support.

TURPIN

humain guerrier 2, prêtre

8

LB humanoïde taille M

Init+6, **Sens**

Détection +3, Perception Auditive +3,

Langue :

Commun, Céleste

CA24, contact 12, pris
au dépourvu 22

PV 43 (10 DV)

Réf+5, **Vig** +9,

Vol +9

Déplacement :6m (4

cases)

Mêlée :épée à deux

mains +12/+7 (2d6+4, 19-20x2)

Distance :

arbalète légère +14/+9 (1d8+2, 19-20 x2)

BBA+8, **lutte**

+10

Dons de combat :Expertise

du combat

Capacités de combat : renvoi

des morts-vivants

Caractéristiques :For

15, Con 10, Dex 16, Int 13, Sag 16, Cha 14

Capacités spéciales :Renvoi

des morts-vivants

Dons :

Arme de prédilection(épée à deux mains), Tir à bout
portant, Rechargement

rapide, Endurance, Ecriture de parchemins, Tir de
précision, Expertise

du combat, Science de l'initiative

Compétences :Art de

la magie +8, Concentration +5, Connaissances

(histoire) +3, Connaissances (religion) +6,

Connaissances (mystères)

+6, Connaissances (plans) +6, Dressage

+7, Diplomatie +7, Equitation +9, Intimidation +7,

Saut +7

Possessions :Arbalète

légère (+2), épée à deux mains (+1), harnois (+2),
anneau de protection

(+2), destrier lourd avec barde (chemise de



mailles), *Perle de thaumaturgie* (sort du 3e niveau),
4 parchemins de
marche dans les airs (NLS 8), 8 parchemins de
résistance aux énergies destructrices (NLS 8)

Sorts préparés :

6/6/5/6/3, DD des sorts 13 + niveau du sort

0 - 2x Assistance divine,

Détection de la magie, Lumière, 2x Résistance

1 - Arme magique, Bénédiction,

Bouclier de la foi, Faveur divine, Protection contre le
Mal, Sanctuaire

2 - Arme spirituelle,

Force de taureau, Splendeur de l'aigle, Restauration
partielle, Délivrance

de la paralysie

3 - Cercle magique

contre le Mal, Convocation de monstre III, Lumière
brûlante, 2x Prière,

Dissipation de la magie

4 - Châtiment sacré,

Puissance divine, Soins intensifs

Destrier

Sens : odorat, vision

dans le noir, Détection +4, Perception auditive +5

CA18, contact 10,

pris au dépourvu 17

PV 27 (4 DV)

Réf+5,

Vig +7, **Vol** +2

Déplacement :10,5m

(7 cases)

Mêlée :

sabot (+6 corps à corps, 1d6+4)

outrance :2 sabots

(+6 corps à corps, 1d6+4) et morsure (+1 corps à
corps, 1d4+2)

BBA+3,

lutte +11