



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > La Galerie des Héros
> **San Gohan, Sayin**

San Gohan, Sayin

2000, par [Raven75](#)

 Berseker niveau 17

Race : Humain

Alignement : CB

Force 18/49 (19), Int 16, Sag 15, Const 14 (12), Dext 17 (15), Cha 13

PV 75/80

AC face 4 / dos 6 (pas d'armure, art martial Ironskin)

THACO de base 4

Arme	Nombre d'attaques/round	THACO	Dommages
Mains nues base	4	-3	1D6+7
Mains nues berserk	4	-4	1D6+10
Mains nues focus	4	-5	1D6+11
Mains nues focus+berserk	4	-6	1D6+14

Objets magiques et notables

Rien de particulier, sinon beaucoup de rations.

Compétences

Endurance, Agriculture, Acrobatie, Combat aveugle, Saut, Inner focus, Ironskin, Ki attacks.

Compétences martiales (cf Ninja complete handbook) :

Kimenensan Martial Arts Style

Kimenensan Martial Arts Specialisations

Immovability Move

Speed Move

Fall Move

Instant Stand Move

Iron Fist Move

Capacités particulières

Capacités de berserker.

Arts martiaux

Un jet de 1 sur 1D20 touche et n'est pas un fumble.

Un 20 naturel a une chance de paralyser la cible si elle rate un JP/paralysie. Comparer le dé du JP raté avec le niveau ou DV de la cible. Si le JP est inférieur aux DV de la cible, elle est étourdie pour 1D6 rounds. Si le JP est supérieur ou égal aux DV de la cible, elle est rendue inconsciente pour 1D3 heures. Les aptitudes suivantes sont toujours actives : Ki Attacks (as a +3) ; Ironskin (if unarmoured) ; Immovability ; Fall ; Iron Fist.

Les autres demandent une attaque (sauf précision contraire dans le Complete Ninja handbook)

Ajustements spéciaux au THACo en fonction de la taille de l'arme de l'adversaire :

S -1

M -2

L -4

G -3

H -1

Ajustements à l'AC dus au poids de l'armure :

None, Leather 0

Studded Leather -1

Chain, Ring, Scale Mail -2

Banded, Splint, Plate Mail -5

Field Plate -8

Full Plate -10

Description et histoire

Gohan est un jeune homme de 17 ans aux cheveux et aux yeux noirs. Il porte habituellement les vêtements traditionnels des Kimenensan : Une chemise bleue à manches courtes, des pantalons flottants rouges, une veste rouge et des bottes bleues à bordure rouge.



Gohan a été élevé par son père, un spécialiste des arts martiaux. Son père remarqua très vite que l'enfant avait un don particulier, et une force étonnante pour son jeune âge. C'était aussi un élève brillant qui apprenait vite et bien. En plus de talents de combat, Gohan apprit l'agriculture, compétence traditionnelle dans son clan.

Il devint bientôt clair que le jeune garçon pouvait transformer sa colère en un pouvoir immense. Des sages furent consultés, et bientôt un étrange vieillard arriva au village et demanda au père de Gohan l'autorisation d'entraîner son fils pour lui permettre de déverrouiller ses pouvoirs cachés. Après deux ans d'entraînement intensif et secret, Gohan devint un Guerrier Sayin.

Revenant au village, il trouva sa soeur aînée pendue, exécutée pour avoir tenté de séduire le fils d'un noble. Gohan fut saisi d'une rage qu'il n'avait jamais encore connue, et attaqua l'homme responsable de la mort de sa soeur. Ses attaques restèrent cependant sans effet, jusqu'au moment où quelqu'un jeta dans la mêlée la tête tranchée de sa soeur, comptant le distraire.

Gohan hurla, et sa rage culmina en une étrange et spectaculaire transformation physique, le changeant en un super-Sayin. Un vent se leva autour de lui, balayant la poussière et déchirant ses vêtements, ses cheveux devinrent dorés... Il brisa le cou de son adversaire, puis tua les autres mâles de la famille qui avait assassiné sa soeur. Ainsi sa famille était vengée. Le chef du clan ne l'exila pas après cela. Au contraire, il devint pour un an le garde du corps personnel du chef de clan. Ensuite, il

partit courir le monde pour parfaire son entraînement.

Gohan est un jeune homme très calme tant qu'il ne doit pas se battre. Il endure menaces et insultes, canalisant sa colère pour pouvoir en utiliser la force quand le moment vient de se battre. Il devient alors un guerrier implacable et sans peur, qui ne s'arrêtera pas de combattre tant que tous ses ennemis ne seront pas à terre. Il a étudié des techniques qui lui permettent de rediriger son Ki pour améliorer sa vitesse ou sa force de frappe, ce qui fait de lui un adversaire formidable.

Ses transformations le fatiguent, cependant, et après un combat ses compagnons devront lui fournir de grosses quantités de nourriture pour qu'il récupère. Il utilise ses pouvoirs seulement s'il y est contraint.

Son aspect physique se modifie quand il utilise ses pouvoirs spéciaux. Quand la rage du berserker le prend, il devient Super Sayin, ses cheveux deviennent dorés et ses yeux bleus, tandis que ses muscles augmentent de volume. On peut distinguer autour de lui un champ de force doré pendant le round de transformation, ainsi qu'un vent léger. Ces effets sont identiques et amplifiés s'il utilise son pouvoir de Focus mental.

S'il combine rage et focus, sa masse musculaire s'amplifie notablement, le champ de force est bleu parcouru d'éclairs et ses yeux passent à un jaune inquiétant. Le vent autour de lui dure deux rounds et sera assez fort pour faire voler la poussière ou des objets légers. Cependant, étonnement, il n'éteint pas les flammes des bougies.