

RAZIEL NK-X Ver. 1.0



(Illustration plutôt ressemblante d'après Anima Studio)

Niveau : 9 Catégorie : Entre mondes, Non-mort (Création) 15

Points de vie : 355

Classe : Maître d'arme

For : 13 **Dex :** 10 **Agi :** 6 **Con :** 13 **Pou :** 10 **Int :** 4 **Vol :** 8 **Per :** 8

RPhy 115 **RMys** 85 **RPsy** 80 **Rpoi** 95 **RMal** 95

Initiative : 85 Naturelle, 25 Raxxor.

Compétence d'attaque : 240 Raxxor + 220 Immobilisation (For 13) ; ou 230 Serres

Compétence de défense : 230 Raxxor, 220 Serres.

Domages : 180 Raxxor, 85 Serres.

IP : Plaques d'Absodian + Naturelle : Tra 10 Con 10 Per 10 Cha 8 Ele 5 Fr 8 Ene 4

Capacités primordiales : Caractéristiques physiques surhumaines, Aucun besoin physique, Taille inhabituelle, Ambidextre, Surhumanité, Immunité naturelle à un élément (spécial), Immunité psychologique.

Pouvoirs : Armes naturelles : serres, RPhy augmentée +20, Seuil d'invulnérabilité 60, Armure physique 4, Vision extrasensorielle.

Spécial : Raxxor Zero, Module de défense contre les projectiles

Taille : 24 Grande **Régénération :** 0
Mouvement : 4 **Fatigue :** Infatigable

Compétences secondaires : Vigilance 120, Observation 60, Prouesses de force 220, Escalade 120, Saut 80.

L'arme ultime de Soleil Noir, les NK-X, est la dernière évolution des Raziel Zéro, un cauchemar non-mort possédant un potentiel de destruction quasi-illimité. Parmi les Chercheurs de Soleil Noir, certains les considèrent même comme la création parfaite, un pouvoir si inégalé qu'il pourrait destabiliser facilement l'équilibre du Vieux Continent. Depuis lors, considérant son potentiel, cette idée ne paraît pas être une sottise ; une seule de ces créatures possède la capacité d'exterminer certaines petites villes ou certains adversaires y compris des armées. Ils ont un aspect vaguement humain, bien que de taille colossale (en général plus de trois mètres et demi de haut) et sont toujours protégés par des armures étranges de métal noir parcourues de veines et de fragments organiques. On ne peut pas distinguer aisément leurs visages, le peu que l'on en distingue sous leurs énormes casques étant leurs visages pâles et cadavériques et leurs yeux rouges brillants. (Note de Traduction : ces créatures sont particulièrement présentes à Terrasanta lors des événements qui mèneront à sa fin, libérées des laboratoires de Soleil Noir et hors de contrôle)

Modus operandi

En général, les Raziel n'utilisent rien d'autre que leur incroyable capacité de destruction pour en finir avec tous leurs ennemis, mais parfois ils doivent utiliser d'autres tactiques plus complexes. En de rares occasions, ils écrasent leurs ennemis avec l'une de leurs mains (qui acquiert momentanément l'apparence d'un serre métallique démesurée) avant de les briser de leurs armes gigantesques ou de les aplatir de leur force inhumaine.

Raxxor Zero : C'est le nom qu'ont reçu les terrifiantes armes des Raziel, des monstruosité démesurées nécromantiques créées avec les mêmes principes surnaturels que leurs porteurs. Elles ont en général l'apparence d'épées à deux mains de métal, chair et os, presque aussi larges que le torse des Raziel. Chacun d'entre eux est associé à son propre Raxxor, ainsi chacun d'eux sait où se trouve son arme à chaque instant. En plus de leur incroyable capacité de destruction, car leur tranchant est capable de détruire tout ce qu'il touche, ces armes ont la capacité de rediriger la force vitale qu'elles arrachent vers leur porteur. Ainsi, les Raziel récupèrent une quantité de points de vie égale à la présence de ceux qu'il combat avec son Raxxor.

Immunité naturelle à un élément : Le Raziel est particulièrement insensible aux effets des éléments naturels. Ainsi, le feu, le froid et l'électricité ne lui causent que demi-dommages.

Plaques d'Absodian : Bien que le corps des Raziel NK-X est recouvert et renforcé de fibres de métal synthétique, les Chercheurs de Soleil Noir ont conçu d'énormes armures surnaturelles nommées Plaques d'Absodian. L'armure elle-même a une forme inhumaine, puisqu'elles ont été créées pour s'ajuster aux proportions disproportionnées des Raziel. Pour tous les effets, elle est considérée comme une armure Complète de qualité +10, avec la capacité surnaturelle d'augmenter à 80 le seuil d'invulnérabilité de leurs monstrueux porteurs.

Modifications

Il existent divers types de modifications possibles sur les Raziel de classe NK-X, créant les cinq modèles différents recevant le nom de Ver 1.1 à 1.4 (les modèles basiques étant appelés Ver 1.0).

Doigts-serres rétractiles : Le bras gauche du Raziel Ver 1.1 est équipé d'un système technomagique qui lui permet de libérer ses doigts aiguisés très rapidement. Les créatures utilisent cette capacité principalement pour atteindre les ennemis éloignés ou pour les transpercer ou pour les attraper et les amener au corps à corps. Cette capacité permet aux Raziel d'attaquer avec leurs serres ou d'utiliser une attaque supplémentaire d'immobilisation supplémentaire jusqu'à une distance de 30m.

Forme spectrale : Considérée par beaucoup comme la capacité la plus dangereuse de cette créature, elle permet aux Raziel Ver1.2 d'adopter momentanément une forme spectrale, qui leur confère les pouvoirs équivalents à ceux du sort de Nécromancie du même nom. Cette transformation a une durée limitée, les Raziel ne pouvant pas rester sous cette forme plus d'une minute d'affilée.

Raxxor Zero double : Les modèles Ver 1.3 ayant cette capacité substituent les capacités de leur bras gauche par un deuxième Raxxor qu'ils portent couplés. Ainsi, au lieu de l'attaque d'Immobilisation, ils peuvent réaliser une deuxième attaque par tour comme s'ils avaient une arme dans la seconde main.

Nova : Le Raziel Ver 1.4 est équipé d'un système qui accumule l'énergie nécromantique ambiante et la concentre dans une de ses extrémités. Cette force peut être libérée à volonté par la créature, de deux manières différentes :

- Elle permet au Raziel de lancer de puissantes décharges surnaturelles en utilisant sa compétence d'Attaque sans armes. Cette décharge cause 100 points de dommage de base, et se fait sur le mode Energie. Après avoir utilisé cette capacité, le Raziel doit attendre un round de rechargement avant de pouvoir réutiliser Nova.
- Le Raziel peut libérer une coupole destructrice autour de lui. Tout ce qui se trouve à moins de 15 m de la créature subit immédiatement une attaque d'énergie d'un total de compétence Quasi impossible (240) et de dommages de base 80. Après avoir utilisé cette capacité, le Raziel doit attendre 5 rounds de rechargement avant de pouvoir utiliser Nova de nouveau.

