

L'Ourxyde (ou Rouillard)

Une aide de jeu pour Exil de Pitche, illustrations issues du livre d'Exil, illustration additionnelle par Benjamin Schwarz

L'ourxyde comme son nom le laisse deviner est une sorte d'oursin oxydé.

En effet, il est protégé de toutes parts par des piques acérées et possède une couleur caractéristique approchant celle de la rouille, métal oxydé dont il se nourrit d'ailleurs. Cette aide de jeu présentera ces caractéristiques techniques et du background supplémentaire.

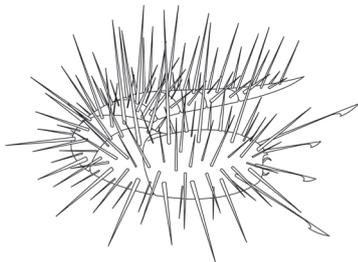
Cette aide de jeu prolonge la section sur l'Ourxyde dans le livre de base d'Exil, p 163.

Attitude générale

L'ourxyde n'est pas très agressif en soi. Il se met en boule tel un hérisson jouant surtout d'intimidation avec ses piques acérées. Ce n'est qu'en cas d'agonie, lors d'une mort quasi instantanée qu'il projette ses picots aux alentours.

Utilité supplémentaire

Une fois de plus, le conflit armé entre Exil et l'Empire de Kargal a poussé les lobbys des armes et autres marchands de canon à développer une utilité et une finalité guerrière à l'ourxyde. L'adage bien connu « L'argent est le nerf de la guerre » se vérifie encore et inversement. En effet, l'argent maintient l'effort de guerre et celle-ci maintient une certaine économie très lucrative à flot. Discrètement et clandestinement certains métiers spécialisés dans l'éradication des ourxydes - des Cognards comme on les nomme - revendent à prix d'or des ourxydes pas trop amochés pour alimenter ce marché noir. Ils ont été introduits dans ce milieu après avoir été approchés par l'un ou l'autre agent corpolitain.



À l'aide de sa carapace très dure, on peut confectionner une armure faite de plaques d'ourxyde avec des piquants qu'on fixe aux articulations du coude et qu'on monte au niveau des épaulettes ce qui impressionne grandement. L'éclat de couleur rouille teinté d'un noir d'acier trempé augmente encore la singularité d'une telle armure si exceptionnelle. Elle dote son porteur d'une Valeur de +4 et son Encombrement est nul (0) au contraire d'autres armures si résistantes.

Pour forger une telle armure, il faut disposer du Talent d'Artisan [armurier] 10 et de Connaissance [ourxyde] 10 également. Ensuite, il faut encore réussir une Action simple Difficile (-5)

Certains armuriers et fabricants d'armes ont tenté de se servir de ces piques pour alimenter un pistolet à aiguilles pour percer pratiquement n'importe quel blindage ou armure tels que les coriaces cuirasses des hussards kargali permettant d'atteindre une Létalité de +4 simulant la propulsion de ces piques par l'ourxyde quand il s'apprête à mourir d'une mort violente (tel que l'électrocution).

Néanmoins, cette arme reste encore très capricieuse et son utilisation plus que modeste. Elle s'enraye fréquemment et l'arme en elle-même est très imposante et peu maniable sur les champs de bataille. De plus, on a pu constater que son enrayement avec ce type de munitions de son magasin (maximum 4 piques) a la fâcheuse tendance à tout déchiqueter (culasse) et à rendre l'arme complètement inutilisable.

OURXYDE

PHY Faible
MEN Nul
SOC N/A
ADA Faible
REA Nul

Points de Santé : 12
Armure naturelle : 8
Talents : Acrobat 12, Filou 6

Attaques :
Multiples picots (dommages +0, venin urticant et infection)
Propulser ses picots (dommages +4)

Propulser ses picots

On considère cette attaque comme celle d'une arme de jet (page 222 d'Exil). La Précision n'est que de 0 alors que sa Létalité bénéficie d'un bonus de +4. La Portée est de 3 mètres normalement et peut atteindre au maximum 5 mètres.

Être piqué

Son venin urticant provoque la perte d'un Point de Santé. Par contre, il y a 75 % de chance d'être allergique (ramenée à 38 % pour un Forgien) et 25 % de chance de développer une infection sérieuse.

Venin urticant

Description : venin urticant
Vecteur : piquant de l'ourxyde
Assimilation : immédiat
Malignité : bénin à léger
Périodicité : 1 heure
Symptômes : rougeur et sensation d'étouffement. C'est très désagréable et indisposant.
Traitement : repos et baume apaisant

Infection sérieuse

L'infection entraîne l'apparition d'un Abscès (maladie, page 227 d'Exil).

Les dérouilleurs

C'est le nom d'un groupe d'assassins d'un genre particulier qui sévit à tous les niveaux de la Cité d'Acier, presque autant insaisissable que la Chimère elle-même. D'ailleurs Sûreté penche même pour l'hypothèse qu'entre les deux groupes il existe une sérieuse animosité et concurrence. Elle a deviné juste, ce groupe est bien indépendant de la Chimère.

Toutes les informations suivantes ne sont connues ni de Sûreté et ni même d'Obsidienne. L'Administrateur doit en user avec parcimonie et distiller de maigres informations ou pistes au prix de périls importants ou d'enquêtes sérieuses et abouties.

Ces assassins se livrent à une guerre sans merci pour la prise de contrôle du marché des « Contrats ». Et il faut dire que sur ce terrain, ceux-ci sont très forts.

Ce sont des assassins experts aux Talents élevés (10 ou plus) en Filou, Acrobatie, Tir, Citadin, Espion, Tireur

et Escrime. Ils doivent leur surnom à l'usage spécifique des piques des ourxydes. C'est presque une signature en quelque sorte.

Ils arrivent souvent que des personnes influentes ou gênantes (des patriarches qui n'en finissent pas de vivre par exemple) sont éliminées d'une façon gracieuse, retirées en quelque sorte du plateau des intrigues, évincées pour laisser la place à de jeunes loups ambitieux. Elles semblent de prime abord avoir perdu la raison et finissent leurs jours à croupir dans d'immondes et sordides maisons d'aliénation sans qu'on n'entende plus jamais parler d'elles.

En fait, elles sont les victimes contre salaire des Dérouilleurs. Ceux-ci se servent de sarbacane pour injecter des piques d'ourxyde dans la base du cou de leurs cibles. Les piques se dissolvent rapidement libérant insidieusement leur poison dans le sang. Le poison utilisé est du Serpent Folie (habituellement dilué) pur. Sa concentration, son effet immédiat, sa dissolution proche du centre nerveux entraîne un état d'aphasie complète quasi instantané. Les lé-

gistes pensent souvent avoir affaire à un accident vasculaire entraînant une complication cérébrale sérieuse.

Les dérouilleurs ont pour habitude d'aller se faire embaucher directement et non le contraire. Pour ce faire, ils étudient minutieusement et précisément la situation et viennent à contacter leurs futurs commanditaires, faisant pression et chantage sur eux, pour leur faire comprendre qu'ils ont tous compris de leur vue secrète - l'évincement d'un rival - et qu'ils peuvent s'en charger. Ils détiennent suffisamment d'éléments pour les faire chanter et les garder sous contrôle. Comme rétribution, ils empochent un pourcentage des fonds gagnés dans l'opération. Combien de parvenus ont mis fin à leur jour tellement cette pression, ce remord, cette culpabilité les rongait ?

