

# Hexa

## Préface

Ce livre est l'œuvre du Voyageur Nicolas Grand-Pas et relate ce qu'il a découvert en explorant Hexa, la cité-engrenage.

S'il était possible de la regarder de loin, Hexa apparaîtrait comme un planétaire mécanique aux dimensions d'une cité, flottant dans le vide. Mais au lieu d'être la représentation du mouvement d'astres, la cité-engrenage est effectivement un assemblage d'astres articulé. Elle est en cela comparable à un pays où les habitants vivraient sur une immense carte en papier, et ne connaîtraient les montagnes et les forêts qu'en dessins. Cependant, les astres que reproduisent nos sphères armillaires et nos astrolabes nous sont inaccessibles ; les habitants d'Hexa y marchent et y vivent.

La cité-engrenage est composée d'astres sphériques de tailles variables sur la surface et à l'intérieur desquels il est possible de se déplacer. Ils sont reliés par des branches et des articulations qu'il est également possible d'emprunter afin de changer d'astre. La structure générale est celle d'un arbre : elle ne comporte aucune boucle et chaque astre est relié au centre par un chemin unique. Ce monde est entièrement constitué de métaux ; il n'y a aucune trace de terre ni de vie, végétale ou animale. La rotation des astres est régulière et prédictible mais la source de l'énergie nécessaire à ces mouvements demeure mystérieuse. Les notions de haut et de bas ont une portée très limitée et peuvent changer sur quelques toises de distances, notamment lorsque deux astres se croisent de près.

Les deux premiers chapitres du présent ouvrage présentent la géographie d'Hexa, sa place dans le Multivers et l'organisation de son territoire en six branches d'astres aux orbites imbriquées. Les chapitres trois à six présentent les forces qui régissent Hexa, leurs lois et leurs différents emplois. Les chapitres sept et huit listent et décrivent la plupart des créatures habitant Hexa. Le dernier chapitre commente les limites du présent ouvrage et tente d'apporter des pistes à la résolution des mystères soulignés.

## Table des Matières

### I. Géographie

1. Mondes adjacents
2. Hiérarchie des Astres
3. Domaines & Branches

### II. Principes & Éléments

1. Clef : Porte / Transmission
2. Rouage : Transmission / Assemblage
3. Horloge : Assemblage / Cycle
4. Anneau : Cycle / Multitude
5. Chaîne : Multitude / Verrou
6. Écrou : Verrou / Porte

### III. Mécanique

1. Transmission par Rouages
2. Conservation par Ressorts
3. Utilisations, Avantages & Inconvénients

### IV. Chaleur & Vapeur

1. Production par Métaux Combustibles
2. Transmission par Tuyauterie
3. Utilisations, Avantages & Inconvénients

### V. Mana & Canalisation Artificielle

1. Transmission par Gravures
2. Conservation par Glyphes
3. Spéculations sur l'Utilisation

### VI. Force Statique

1. Production par Frottement
2. Transmission par Filaments
3. Utilisations, Avantages & Inconvénients

### VII. Bestiaire Mécanique

1. Créatures à Ressorts
2. Créatures à Vapeur
3. Créatures Gravées
4. Créatures à Aimants

### VIII. Bestiaire Surnaturel

1. Âmes Artificielles
2. Démons Métalliques
3. Maîtres & Avatars

### IX. Spéculations