

# Hexa - le Jeu de Rôle

## Introduction

Hexa – le Jeu de Rôle redéfinit de nombreux éléments traditionnels.

Ce jeu met au centre des préoccupations des joueuses la résolution de problèmes logistiques et la gestion des ressources.

Ce jeu propose d'incarner des machines sans émotions et capables de modifier facilement leurs corps.

La tension de ce jeu ne repose pas sur le hasard, mais place l'Entropie en grande Némésis.

## Note d'Intention

Les termes utilisés dans ce livre, tout autant que l'attitude des personnages de fictions qui y sont décrits, ne portent aucun jugement sur les « déviations », mais les reconnaissent pour ce qu'elles sont : des variances par rapport à une norme, statistique ou intentionnelle. Ces variances peuvent être supportées, modifiées ou intégrées, selon les nécessités et les contingences circonstancielles. Aucun jugement n'y est apposé : il n'y a ni bien ni mal, seulement des faits, et le monde doit composer avec, comme avec tous les autres.

Les règles listent des « Anomalies Comportementales », que peuvent avoir des automates, et qui ont un impact dans les règles autant que dans la narration. L'une de ces anomalies pourrait être nommée « Amour » par un humain. Est-ce une bonne ou une mauvaise chose ? Peu importe ; la seule question qui compte est : doit-on effacer cette anomalie pour retrouver un fonctionnement nominal, ou le coût de cet effacement est-il supérieur au coût engendré par cette contrainte ? D'autres thèmes, bien moins consensuels pour les humains, suivent la même logique : l'art, la foi, l'auto-détermination, et bien d'autres "anomalies", ne sont pas regardées comme de bonnes ni de mauvaises choses, simplement comme des écarts à une norme sciemment produite par le système. Certaines machines effacent et combattent ces anomalies, car tel est leur rôle ; d'autres les acceptent, parfois au prix de sortir de l'Ordre Commun.

Ce jeu, comme cet univers, contient sa propre contestation. De la même manière que le monde que vous habitez, Hexa est un système en équilibre. Et dans un monde comme dans l'autre, vous devez faire des choix : participer à maintenir cet équilibre, tenter de le changer, ou simplement chercher à l'habiter. Quelle que soit votre réponse, ces règles ne vous jugent pas.

Ce jeu est, sur cet aspect aussi, une invitation à expérimenter.

# Sommaire

Introduction.....	1
Note d'Intention.....	1
Ressources.....	4
Temps.....	4
Matière.....	5
Énergie.....	5
Main d'Œuvre.....	7
Cartographie.....	7
Actions.....	8
Traits.....	8
Circonstances Défavorables.....	9
Prendre des Mesures.....	10
Qualité et Dégâts.....	10
Conséquences Fâcheuses.....	11
Résumé du Processus d'Action.....	11
Liste des Actions.....	12
Personnages.....	20
Corps et Modules.....	20
Hiérarchie des Cœurs.....	22
Construction des Personnages.....	22
Dégâts et Destruction.....	24
Anomalies Comportementales.....	25
Personnages Systémiques.....	26
Hexa, La Cité-Engrenage.....	27
Les Six Domaines.....	27
Simplifications.....	37
Schémas Communs.....	41
Histoires Mécaniques.....	47
Difficulté.....	47
Curseurs Narratifs.....	48
Entropie.....	50
Ingrédients Optionnels.....	52
L'Art et la Chance.....	54
Ressources.....	54
Prendre une Mesure.....	54
Anomalies Comportementales.....	55
Action : Improviser.....	55
Action : Créer.....	55
Action : Découvrir.....	56
Action : Juste à Temps.....	56
Euphorie.....	57
Machines Artistiques.....	57

Règles Optionnelles.....58  
Remettre de l'Aléatoire.....58  
Systèmes Hybrides.....58  
Jouer des Avatars.....58

## Ressources

Il existe quatre catégories de ressources :

- temporelle,
- matérielle,
- énergétique,
- main d'œuvre.

Il existe deux ordres de grandeur : l'échelle Individuelle et l'échelle Systémique.

## Temps

Le temps se compte en « Instants » et en « Périodes ». Chaque action précise si son effet se produit en un Instant ou sur une Période. Par exemple, Fracasser prend un Instant, mais Réparer prend une Période.

Une Période peut se découper en autant d'Instants que nécessaire. Mais à l'inverse, il n'est pas possible d'accumuler les Instants pour disposer d'une Période. Par exemple, un combat, qui est une succession d'actions « instantanées », ne dure jamais plus qu'une seule Période. Il est possible d'effectuer un nombre illimité d'actions « instantanées » entre deux Périodes, ou pendant qu'un autre personnage effectue une action qui consomme une Période.

Lorsque des personnages doivent se coordonner ou entreprennent un projet qui doit être réalisé avant un événement donné, le MJ détermine de combien d'Instants ou de Périodes disposent les personnages. Chaque personnage est libre de dépenser son temps jusqu'à ce point temporel ; lorsqu'il n'en a plus, il a atteint cet événement et ne peut plus rien faire avant. Lorsqu'un personnage dépense son temps alors que d'autres ont fini de le dépenser, ses actions sont considérées comme étant effectuées « pendant ce temps ». Se coordonner nécessite de décider de ses actions une par une, en même « temps » que les autres.

Par exemple : des personnages embarquent dans un transport pour un trajet qui dure trois Périodes ; ils peuvent effectuer au maximum trois actions « périodiques » chacun·e avant d'arriver à destination, et autant d'actions instantanées qu'ils le souhaitent. Si un personnage choisit ses actions longues en premier, on considère qu'il ne se coordonne pas avec les autres, qui feront leurs actions pendant ce temps, mais ne pourront bénéficier de son résultat qu'à la fin du trajet. Plus spécifiquement, il serait impossible que ce personnage effectue trois actions Assembler pour créer un module magique (ce qui consomme 3 Périodes), puis qu'un·e autre utilise ce module pour effectuer une action de Transmutation (qui consomme 1 Période) avant la fin du trajet (même si cet autre personnage dispose de 3 Périodes). Mais si le premier personnage passe 3 Périodes à Assembler une arme, il sera toujours temps de l'utiliser pour Fracasser quelque chose (ce qui ne prend qu'un Instant).

## Matière

Les ressources matérielles se comptent en « Lots » à l'échelle Individuelle et en « Cargaisons » à l'échelle Systémique. Par exemple, à l'échelle Individuelle, un Lot de bobines de cuivre peut représenter de quoi fabriquer le câblage d'une machine, tandis qu'une Cargaison de bobines de cuivre peut représenter de quoi câbler tout un secteur d'un réseau de distribution d'énergie ionique. Généralement, un Lot d'une ressource complexe, comme un module, un moteur ou un membre détaché, représente de quoi équiper un automate, donc un seul élément.

Les actions fonctionnent de manière similaire aux deux échelles. Par exemple, un automate peut Assembler un Lot de modules, mais une équipe peut Assembler une Cargaison de modules en une seule action, et donc une seule période.

Il est possible de puiser ponctuellement des Lots dans une Cargaison sans la diminuer. Mais à l'inverse, il n'est pas possible d'accumuler des Lots pour constituer une Cargaison. Par exemple, un automate peut prendre une pièce mécanique dans une Cargaison de pièces identiques pour se réparer, et réparer une équipe d'automates (donc d'échelle Systémique) requiert une Cargaison entière, mais il n'est pas possible pour une machine de constituer une Cargaison de pièces en Assemblant à elle seule suffisamment de Lots.

Il n'y a pas de liste exhaustive des types de ressources matérielle, mais ces ressources peuvent être décrites par leurs éléments et leurs formes. Les éléments peuvent être des métaux (fer, cuivre, or, mercure, etc), des éléments chimiques (soufre, sodium, chlore, azote, lithium, etc), ou des composés (bronze, acier, sulfate de cuivre, etc). Les formes peuvent être brutes (lingot, poudre, solution, etc), basiques (plaque, rouage, tube, bobine de fil, etc) ou complexes (module, outil, membre détaché, circuit, moteur, etc).

Par défaut, une machine peut transporter jusqu'à 3 Lots de ressources matérielles.

## Énergie

Les ressources énergétiques se comptent en « Charges » à l'échelle Individuelle et en « Jauges » à l'échelle Systémique. Comme pour les ressources matérielles, il est possible de puiser des Charges dans une Jauge, mais pas d'accumuler des Charges pour disposer d'une Jauge. De même, une action Individuelle consomme une Charge, et une action Systémique d'une équipe d'automates (ou d'une structure) consomme une Jauge (ou plus spécifiquement une Charge pour chaque automate, qu'ils devront collectivement recharger en puisant une Jauge quelque part).

Il existe quatre types d'énergie :

- Mécanique : force mécanique...
  - extraite des rouages planétaires (les mêmes qui meuvent les astres),
  - stockée dans des ressorts (torsades ou aimants),

- transmise par chaînes et rouages.
- Magique : mana...
  - extrait des points de singularité,
  - stocké dans des sphères de filigranes,
  - transmet par gravures.
- Ionique : courant...
  - extrait dans les mers acides,
  - stocké dans des batteries de solutions ioniques,
  - transmet par câblages.
- Thermique : pression...
  - produite par combustion (essentiellement de téralithe),
  - impossible à stocker directement,
  - transmise par conduits à vapeur.

Par défaut, une machine peut contenir jusqu'à 3 Charges d'énergie.

Il existe différentes manières de convertir les différents types d'énergie les uns dans les autres.

- Mécanique vers...
  - ... magique : rituel mécanique ;
  - ... ionique : dynamo.
- Magique vers...
  - ... mécanique : télékinésie ;
  - ... ionique : foudre prismatique ;
  - ... thermique : flammes prismatiques.
- Ionique vers...
  - ... mécanique : moteur ionique (dynamo inversée) ;
  - ... magique : bocal à foudre ;
  - ... thermique : résistance chauffante.
- Thermique vers...
  - ... mécanique : engrenages à vapeur ;
  - ... magique : bocal à tempête ;
  - ... ionique : dynamo à vapeur.

Il est impossible de convertir directement de l'énergie mécanique vers de l'énergie thermique. Tout dispositif qui nécessite cette conversion doit passer par deux modules de conversion : soit une dynamo et une résistance chauffante, soit un rituel mécanique et une flamme prismatique. Cependant, il est toujours possible d'utiliser moteur à téralithe, qui consomme une unité de combustible pour produire une unité d'énergie thermique.

Il existe des ressources matérielles qui peuvent contenir de l'énergie : les blocs de ressorts (mécanique), les sphères de filigranes (magique) et les batteries d'acide (ionique). Une unité matérielle est soit déchargée, soit chargée, auquel cas elle contient une unité énergétique de même échelle : un Lot peut contenir une Charge ; une Cargaison (ou le stockage d'une structure Systémique) peut contenir une Jauge.

Une machine du type correspondant peut extraire l'énergie d'un contenant pour l'ajouter à sa propre réserve (ou inversement) à raison d'une Charge par Instant, ou une Jauge par Période (voir actions « Recharger »).

L'énergie thermique ne se stocke pas ; à la place d'un conteneur d'énergie thermique, une machine possède un moteur à vapeur et un stockage de combustible ; c'est le combustible lui-même qui compte comme réserve d'énergie. La différence entre une Charge d'énergie thermique et un Lot de combustible n'est qu'une question de perspective.

## Main d'Œuvre

La main d'œuvre se compte en « Unités » à l'échelle Individuelle et en « Équipes » à l'échelle Systémique. Comme pour les autres ressources, il est possible d'extraire une Unité d'une Équipe, mais pas d'accumuler des Unités pour former une Équipe.

Une Équipe est requise pour opérer une infrastructure entière, et produire une Cargaison de pièces par Période, en consommant une Jauge d'énergie. Une Unité seule n'est pas capable de produire plus que des Lots de pièces par Période, en consommant des Charges d'énergie.

La main d'œuvre est généralement composée d'automates reprogrammables, qui ne possèdent souvent qu'un module décisionnel basique, un stockage d'énergie, des membres préhensiles et locomoteurs, mais pas de modules spécialisés. La plupart sont anthropomorphes, mais le domaine des écrous emploie aussi des automates ressemblant à des arthropodes, et le domaine des anneaux possède un modèle unique de reprogrammables modulaires.

## Cartographie

Les cartes topographiques sont très rarement utiles, en Hexa. Les données pertinentes sont les diagrammes logistiques : les réseaux de transport, de production et de distribution.

Un diagramme d'un réseau de transport représente les nœuds (où), les lignes (d'où à où et comment) et les durées des trajets (quand). Par exemples : « il faut 3 Instants pour marcher de ce générateur à cette usine », « les stations de ce réseau de trains mécaniques sont à 1 Période les unes des autres », « sur ce réseau, un serpent magnétique peut transporter jusqu'à six automates et atteindre une station adjacente en 10 Instants », « un véhicule à roues peut emprunter cette route et atteindre le prochain complexe en 3 Périodes ».

Un diagramme de réseau de distribution ou de production représente les sources (lieux de production) et les puits (lieux de consommation ou de transformation) pour chaque ressource, ainsi que la quantité d'unités Systémiques par Période qui sont consommées et produites sur ces nœuds, ainsi que les délais

(« instantané » ou en nombre de Périodes) de la distribution entre ces nœuds. Par exemple : « un générateur près d'un lac d'acide produit 4 Jauges (Systémique) d'énergie ionique (par Période) ; un réseau de câbles en cuivre le relie à une mine de rouille et une fonderie (distribution instantanée) ; la mine de rouille possède un convertisseur qui transforme 1 Jauge ionique en 1 Jauge magique (par Période), qui est consommée par une équipe d'automates arcaniques qui extrait 1 Cargaison de rouille (par Période) ; une ligne de fourmis ioniques consomme 1 Jauge ionique (par Période) pour acheminer cette production à la fonderie avec un délai de 2 Périodes ; la fonderie est automatisée et consomme 2 Jauges ioniques pour transformer 1 Cargaison de rouille en 1 Cargaison de lingots mixtes (par Période) (le tri et la distribution de cette production sont effectuées par un autre réseau) ».

La superposition de ces diagrammes logistiques, qui forment la description de l'environnement de jeu, peut provenir de plusieurs sources. Soit le scénario joué fournit l'ensemble des diagrammes nécessaires, soit la MJ les crée au préalable ou sur le moment selon son inspiration, soit ils sont créés aléatoirement avec la méthode décrite dans le chapitre « génération procédurale ».

## Actions

### Traits

Il existe cinq traits. Chaque trait permet différentes actions. Les actions de base pour chaque trait sont les suivantes.

- Ingénierie [I] : assembler, réparer, améliorer ;
- Pouvoir [P] : soutenir, transmuter, incanter ;
- Fiabilité [F] : encaisser, protéger, bricoler ;
- Destruction [D] : fracasser, projeter, immobiliser ;
- Coordination [C] : esquiver, crapahuter, fouiller.

Les traits d'un personnage ne dépendent que de son corps. Améliorer, endommager ou remplacer des éléments de son corps modifie directement les traits d'un personnage. Un trait représente de manière non-spécifique l'ensemble des modules, outils, armes, membres, sous-systèmes, etc, nécessaire à l'accomplissement d'un ensemble de tâches similaires.

Un personnage a au maximum 2 traits à la fois. Un personnage peut avoir un seul, voire aucun trait. Un personnage peut gagner un nouveau trait lorsque son corps est modifié à cette fin ; s'il avait déjà deux traits, il doit en perdre un pour en obtenir un nouveau. Il n'est pas possible d'assembler, de modifier ou d'améliorer une machine pour lui donner plus de deux traits. (Les autres règles de fabrication de personnage sont détaillées au chapitre « Corps et Modules ».)

Ne pas posséder un trait signifie simplement ne pas pouvoir faire d'action dans ce domaine ; ça ne signifie pas être particulièrement mauvais. Par exemple, un

personnage qui n'a pas d'Ingénierie n'est pas bête, iel n'a simplement pas les outils nécessaires pour assembler, réparer ou améliorer quoi que ce soit.

Un trait peut être :

- Basique (0)
- Avancé (+1)
- De Pointe (+2)
- Expérimental (+3)

Chaque cran au-delà de Basique octroie une Mesure gratuite à toutes les actions qui emploient ce trait, et permet au module de subir un dégât de plus avant d'être inutilisable (voir plus loin).

Lorsqu'un Maître ou un Avatar crée un agent (les PJs incarnent des agents), iel a généralement soit un seul trait De Pointe, soit deux traits Basiques. La plupart des machines de moindre importance ont un seul trait à Basique ; certains automates reprogrammables dont la fonction se limite souvent à transporter et actionner n'ont simplement aucun trait. Le niveau Expérimental est très rare, et créer ou améliorer une machine pour lui faire atteindre ce niveau nécessite beaucoup de temps et de ressources.

Il existe des actions, notamment « Travailler », qui ne nécessitent pas de trait particulier, et que n'importe quel automate peut accomplir. Au regard des règles, une action qui ne dépend pas d'un trait spécifique est toujours considérée comme ayant un trait Basique.

## Circonstances Défavorables

En Hexa, il y a peu de place au hasard, et pour les machines, il n'y a que très rarement de conséquences imprévues. De fait, ce système de jeu n'utilise pas de dés : pour accomplir une tâche ardue, un personnage doit avoir le trait requis et dépenser 1 unité d'énergie. Lae MJ établit alors la liste des éventuelles Circonstances Défavorables.

Une Circonstance Défavorable peut être :

- Manque de temps.
- Ressources limitées.
- Ressources de mauvaise qualité (abîmées, rouillées, inadaptées, etc).
- Énergie faible (ou économie).
- Appui incertain (sol instable, terrain inadapté aux déplacements, etc).
- Cible mouvante (compte double en cas de mouvement erratique).
- Information partielle (visibilité limitée, transmission perturbée, etc).
- Surprise (pas le temps d'analyser entièrement la situation).
- Entrave (les mouvements du personnage sont gênés par quelque chose).
- Obstacle (les déplacements du personnage sont gênés par quelque chose).
- Saturation ambiante (si l'énergie dépensée est magique, et lorsque trop de mana a été dépensé récemment dans un espace réduit).

- Interférences magnétiques (si l'énergie dépensée est ionique, et qu'un aimant puissant ou une bobine chargée est à proximité).
- Surchauffe (si l'énergie dépensée est thermique, et si le personnage vient d'effectuer une action qui dépensait de l'énergie thermique il y a un Instant).
- Grains de sable (si l'énergie dépensée est mécanique, et si l'environnement est poussiéreux, comme une décharge de rouille ou un lieu clos inusité).

L'état « encrassé·e » inflige une Circonstance Défavorable à toutes les actions d'un personnage. Perdre cet état nécessite d'être nettoyé·e, ce qui requiert une action « réparer », qui consomme une ressource de liquide propre (eau, mercure, dissolvant chimique, éventuellement acide léger), ou juste d'être immergé·e.

Chaque action a des Circonstances Défavorables spécifiques, qui peuvent s'ajouter aux Circonstances génériques.

## Prendre des Mesures

Sans Circonstance Défavorable, un trait Basique réussit systématiquement une action. Pour chaque Circonstance Défavorable, le personnage doit Prendre une Mesure. Lorsque suffisamment de Mesures sont prises, l'action réussit.

Prendre une Mesure peut être :

- Prendre son temps (dépenser 1 unité de temps supplémentaire).
- Pousser le couplage (dépenser 1 unité d'énergie supplémentaire).
- Gaspiller des ressources (dépenser 1 unité de ressource supplémentaire).
- Forcer (endommager le trait utilisé d'un cran).

Chaque mesure ne peut être prise qu'une seule fois par action.

Il n'est pas possible de « prendre son temps » avec la circonstance « manque de temps ». Il n'est pas possible de « pousser le couplage » avec la circonstance « énergie faible ». Il n'est pas possible de « gaspiller des ressources » avec la circonstance « ressources limitées » ; avec la circonstance « ressources de mauvaise qualité », cette mesure consomme 2 unités. Il n'est pas possible de « forcer » avec un trait « cassé ».

Chaque action a des Mesures envisageables spécifiques, qui peuvent être prises en plus des Mesures génériques.

## Qualité et Dégâts

Lorsque le trait employé pour une action est meilleur que Basique (Avancé, De Pointe ou Expérimental), chaque cran compte comme une Mesure gratuite. Par exemple, pour réaliser une action malgré trois Circonstances Défavorables, une machine qui possède un trait De Pointe (+2) n'a besoin de prendre qu'une seule Mesure.

Lorsqu'un module de trait est endommagé (voir plus loin), chaque dégât annule une Mesure gratuite. Si la quantité de dégâts est supérieure au cran de qualité, le module est inutilisable.

Par exemple, un module Basique devient inutilisable au premier dégât ; un module Expérimental ne donnera que 2 Mesures gratuites (au lieu de 3) en ayant subi un dégât, sera toujours utilisable (sans Mesure gratuite) à 3 dégâts, et ne sera inutilisable qu'au quatrième dégât.

Chaque réparation annule un dégât et permet à un module de trait de qualité d'octroyer à nouveau des Mesures gratuites.

## Conséquences Fâcheuses

Lorsque les Circonstances et les Mesures d'une action sont déterminées, l'Entropie peut dépenser un point pour y ajouter une Conséquence Fâcheuse. Une même action ne peut pas subir plus d'une Conséquence (sauf avec un soutien « instable »). Le personnage qui entreprend ou supervise l'action peut alors décider de l'annuler : iel rend un point à l'Entropie et ne perd que le temps de l'action, et ni énergie ni ressource matérielle n'est perdue. (L'action peut immédiatement être retentée, mais rien n'empêche l'Entropie de proposer la même Conséquence.) Si l'action est quand-même entreprise, le personnage devra soit accepter cette Conséquence, soit Prendre une Mesure supplémentaire (qui n'a pas déjà été prise pour cette action) pour l'annuler (ceci ne rend pas de point à l'Entropie). Si la Conséquence Fâcheuse requiert des choix de l'Entropie, ces choix sont annoncés avant la décision du personnage.

Les Conséquences Fâcheuses communes à toutes les actions sont :

- Incident : le personnage a la Circonstance Défavorable « légère dysfonction » pour ce trait tant qu'iel n'a pas reçu une action Réparer (cette réparation ne consommera pas de ressource matérielle).
- Perte d'inertie : la prochaine action de ce personnage (tous traits confondus) aura la Circonstance Défavorable « perte d'inertie ».
- Auto-diagnostic : le trait employé devient inutilisable pendant une Période.
- Insatisfaction : le personnage subit une Anomalie Comportementale choisie par l'Entropie.

Chaque action a des Conséquences possibles spécifiques.

## Résumé du Processus d'Action

Un.e PJ déclare quelle action son personnage souhaite exécuter.

MJ liste les Circonstances Défavorables qui affectent cette action, parmi les Circonstances génériques et spécifiques à cette action, et en annonce le nombre total. Chaque Anomalie Comportementale qui n'est pas satisfaite compte pour une Circonstance supplémentaire (voir le chapitre « Anomalies Comportementales »).

Le/La PJ peut à ce point renoncer à cette action sans perdre de ressource, ou prendre autant de Mesures que ce total (sans en prendre deux identiques), parmi les Mesures génériques et spécifiques à cette action. Chaque cran de qualité du module employé compte comme une Mesure gratuite. Chaque dégât du module employé prive d'une Mesure gratuite. (Un module qui a plus de dégâts que de qualité ne peut pas être utilisé.)

L'Entropie peut dépenser un point pour ajouter une Conséquence Fâcheuse, parmi les Conséquences génériques ou spécifiques à cette action. Le/La PJ peut à ce point choisir parmi :

- renoncer à cette action en ne perdant que le temps (aucune autre ressource ; les Mesures sont annulées ; l'Entropie ne dépense pas de point),
- prendre une Mesure supplémentaire (qui n'a pas déjà été prise pour cette action),
- accepter cette Conséquence.

Si l'action n'a pas été annulée jusque-là, elle est validée.

- Le personnage consomme 1 Charge d'énergie.
- Les effets de l'action sont appliqués.
- Les effets des Mesures prises sont appliqués.
- L'éventuelle Conséquence Fâcheuse est appliquée.

## Liste des Actions

### **Travailler**

[Aucun]

Cette action spéciale ne dépend d'aucun trait, et n'importe quel personnage peut l'effectuer. Elle est toujours considérée comme effectuée par un trait Basique. Son effet dépend de l'endroit où elle est effectuée (actionner, transporter, extraire, etc).

Le(s) personnage(s) consomme(nt) 1 unité\* d'énergie et 1 Période pour effectuer un travail\* qui dépend de l'endroit où il est effectué. (\* : selon l'échelle physique.)

Circonstances potentielles : seulement celles de base.

Mesures envisageables : seulement celles de base.

Conséquences possibles : seulement celles de base.

### **Recharger**

[Aucun]

Cette action spéciale ne dépend d'aucun trait, et n'importe quel personnage peut l'effectuer. Elle est toujours considérée comme effectuée par un trait Basique.

Le personnage consomme 1 Charge d'énergie et 1 Instant pour donner 1 Charge d'énergie du même type à un automate compatible et au contact, qui doit rester immobile pendant 1 Instant. (Il est possible d'utiliser cette action entre équipes, infrastructures et/ou personnages d'échelle systémique en 1 Période.)

Circonstances potentielles : seulement celles de base.

Mesures envisageables : seulement celles de base.

Aucune Conséquence Fâcheuse possible.

## **Assembler**

[Ingénierie]

Le(s) personnage(s) consomme(nt) 1 unité\* d'énergie et 1 Période pour assembler 1 unité\* de chaque ressource simple requise en 1 unité\* de ressource complexe (voir les recettes), ou pour assembler une unité\* de chaque membre détaché et module requis en un nouvel automate ou un groupe d'automates\*. (\* : selon l'échelle physique.)

Circonstances potentielles : pas d'atelier disponible, schéma incomplet, schéma inadapté, schéma indisponible (ou inexistant ; compte double), haute précision.

Mesures envisageables : mettre les mains dans le cambouis (le personnage agissant devient « encrassé »), adapter le schéma (consomme 1 Période de plus ; cumulable avec « prendre son temps »), improviser (consomme 1 ressource matérielle supplémentaire qui n'est pas dans le schéma ; cumulable avec « gaspiller des ressources »).

Conséquences possibles : imperfection (coûte 2 points d'entropie ; si la création est un automate, iel reçoit l'Anomalie Comportementale « désir d'adéquation physique »), perfectionnisme (le personnage acquiert une Anomalie Comportementale qui dure tant qu'il n'a pas effectué une action Améliorer sur sa création ; cette amélioration spéciale ne consommera pas de ressource matérielle et n'aura pas de véritable effet d'amélioration).

## **Réparer**

[Ingénierie]

Le(s) personnage(s) consomme(nt) 1 unité\* d'énergie, 1 Période et 1 unité\* de ressource basique pertinente (câbles, plaques, etc) pour réparer un élément endommagé ou remonter un trait d'un cran (à concurrence de son niveau d'origine). (\* : selon l'échelle physique.)

Circonstances potentielles : pas d'atelier disponible, schéma d'origine indisponible (ou inexistant), ancien modèle, niveau d'origine De Pointe, niveau d'origine Expérimental (compte double).

Mesures envisageables : mettre les mains dans le cambouis (le personnage agissant devient « encrassé »), sur mesure (si une action Assembler a été préalablement réalisée), chercher une autre solution (consomme 1 Période de plus ; cumulable avec « prendre son temps »).

Conséquences possibles : rodage nécessaire (l'élément réparé subit 1 Circonstance Défavorable à toutes ses actions pour la prochaine Période), insatisfaction (si l'élément réparé est un automate, iel acquiert l'Anomalie Comportementale « désir de plus de capacité »).

## **Améliorer**

[Ingénierie]

Le(s) personnage(s) consomme(nt) 1 unité\* d'énergie, 1 Période et 1 unité\* de ressource complexe pertinente pour ajouter un module à une machine ou augmenter un trait non-endommagé d'un cran. (\* : selon l'échelle physique.)

Circonstances potentielles : pas d'atelier disponible, schéma d'origine indisponible (ou inexistant), ancien modèle, vise un niveau De Pointe, vise un niveau Expérimental (compte double).

Mesures envisageables : mettre les mains dans le cambouis (le personnage agissant devient « encrassé »), sur mesure (si une action Assembler a été préalablement réalisée), adapter la méthode (consomme 1 Période de plus ; cumulable avec « prendre son temps »), improviser (consomme 1 ressource matérielle supplémentaire qui n'est pas dans le schéma ; cumulable avec « gaspiller des ressources »).

Conséquences possibles : rodage nécessaire (l'élément réparé subit 1 Circonstance Défavorable à toutes ses actions pour la prochaine Période), addiction (si l'élément amélioré est un automate, iel acquiert l'Anomalie Comportementale « désir de plus de capacité »).

## **Soutenir**

[Pouvoir]

Le(s) personnage(s) consomme(nt) 1 unité\* d'énergie magique pour aider l'action d'un autre personnage (ou groupe\*) afin d'annuler jusqu'à 3 Circonstances Défavorables sur l'action soutenue. Le temps consommé est le même que celui de l'action soutenue. (\* : selon l'échelle physique.)

Circonstances potentielles : cible distante, action d'Ingénierie.

Mesures envisageables : induire du chaos (donne un point à l'entropie), focus (n'annule qu'une seule Circonstance Défavorable).

Conséquences possibles : instabilité (l'action soutenue subira une Conséquence Fâcheuse de plus), surcharge (le trait de l'action soutenue subira un dégât).

## ***Transmuter***

[Pouvoir]

Le(s) personnage(s) utilise(nt) 1 unité\* d'énergie magique et 1 Période pour modifier le matériau d'une unité\* de ressource. (\* : selon l'échelle physique.)

Circonstances potentielles : cible distante, cible en fonctionnement (compte double), structure complexe (l'élément visé n'est pas une matière brute), écart de densité (le matériau actuel et celui visé ont des densités éloignées, comme entre un solide et un liquide, ou un liquide et un gaz ; cette circonstance compte double en cas d'écart très important, comme entre un solide et un gaz).

Mesures envisageables : induire du chaos (donne un point à l'entropie), action lente (les effets ne seront effectifs que dans 1 Période de plus).

Conséquences possibles : décalage atomique (les éléments affectés sont transmutés en un matériau inattendu, mais de densité similaire, à celle visée, au choix de lae MJ) ; dispersion (la moitié des éléments affectés sont absorbés par le vide) ; délai (les effets ne seront effectifs que dans 1 Période de plus ; cumulable avec « action lente »).

## ***Incanter***

[Pouvoir]

Le personnage utilise sa magie pour lancer un sort ; les sorts disponibles dépendent des runes qu'il possède. Chaque sort est une version magique d'une autre action, avec quelques différences (outre qu'il utilise le trait de Pouvoir). Les circonstances potentielles, mesures envisageables et conséquences possibles sont les mêmes, avec en plus les suivantes :

Circonstances potentielles : rune drainée (compte pour autant de fois que la même rune a été utilisée durant cette Période).

Mesures envisageables : induire du chaos (donne un point à l'entropie).

Conséquences possibles : soif de pouvoir (le personnage acquiert l'Anomalie Comportementale « désir de plus de capacité »).

Les runes communes sont les suivantes.

- Relever (version magique d'Assembler) : assembler temporairement des éléments dysfonctionnels et/ou normalement incompatibles.
- Maudire (l'inverse de Soutenir) : nuire aux chances de réussite d'une action spécifique ou d'un personnage en général.
- Sauvegarder (version magique de Protéger) : éviter à un élément d'être endommagé.
- Foudroyer (version magique de Fracasser) : détruire un élément ou introduire un dysfonctionnement dans un système.

- Téléporter (version magique de Crapahuter) : changer instantanément de place (à vue), en emportant potentiellement un élément avec soi.

## **Encaisser**

[Fiabilité]

Le(s) personnage(s) utilise(nt) 1 unité\* d'énergie et 1 Instant pour ignorer un dégât, au moment où il aurait dû être infligé. (Ne permet pas d'annuler un dégât subit en Prenant une Mesure.) (\* : selon l'échelle physique.)

Circonstances potentielles : intentionnel (le dégât est infligé de manière intentionnelle par une autre machine), accablant (le dégât est infligé par un objet ou une machine plus grande et/ou plus massive), armé (le dégât est causé par une arme ou une machine conçue pour abîmer une machine), soudain (la source du dégât n'a pas pu être anticipée plus d'un Instant).

Mesures envisageables : anticiper (consomme 1 Période au lieu d'1 Instant ; cumulable avec « prendre son temps » pour 2 Périodes ; impossible avec « soudain »), sacrifier autre chose (endommagement un autre élément du personnage ; cumulable avec « forcer »), s'appuyer (endommagement l'élément contre lequel le personnage s'appuie).

« Prendre son temps » se traduit dans ce cas par voir venir et prendre le temps de se préparer ; impossible avec la Circonstance « soudain ».

Conséquences possibles : déséquilibre (le personnage est involontairement déplacé ou tombe), redémarrage (le personnage est inconscient pendant 1 Instant), vengeance (si le dégât était intentionnel, le personnage acquiert l'Anomalie Comportementale de « souhaiter détruire » cette source).

## **Protéger**

[Fiabilité]

Le(s) personnage(s) utilise(nt) 1 unité\* d'énergie et 1 Instant pour annuler un dégât sur une cible\* à son (leur) contact, au moment où il aurait dû être infligé. (Ne permet pas d'annuler un dégât subit en Prenant une Mesure.) (\* : selon l'échelle physique.)

Circonstances potentielles : les mêmes que Encaisser.

Mesures envisageables : anticiper (consomme 1 Période au lieu d'1 Instant ; cumulable avec « prendre son temps » pour 2 Périodes ; impossible avec « soudain »), écartier (la cible initiale est involontairement déplacée ou tombe), se sacrifier (endommagement un élément du personnage ; cumulable avec « forcer »)

« Prendre son temps » se traduit dans ce cas par voir venir et prendre le temps de se préparer ; impossible avec la Circonstance « soudain ».

Conséquences possibles : déséquilibre (le personnage est involontairement déplacé ou tombe), redémarrage (le personnage est inconscient pendant 1 Instant), inquiétude (le personnage acquiert l'Anomalie Comportementale de « souhaiter la proximité » avec l'élément protégé), gratitude (si l'élément protégé est une machine, elle acquiert l'Anomalie Comportementale « souhaiter la proximité » avec le personnage).

## **Bricoler**

[Fiabilité]

Le(s) personnage(s) consomme(nt) 1 unité\* d'énergie, 1 Instant et 1 unité\* de ressource basique pertinente (câbles, plaques, etc) pour faire fonctionner un élément endommagé ou remonter un trait d'un cran (à concurrence de son niveau d'origine) pendant 1 Période. (L'élément n'est pas considéré comme réellement réparé.) (\* : selon l'échelle physique.)

Circonstances potentielles : niveau d'origine De Pointe, niveau d'origine Expérimental (compte double).

Mesures envisageables : mettre les mains dans le cambouis (le personnage agissant devient « encrassé »), bâcler (le bricolage ne suffira que pour une seule utilisation de l'élément), chercher une idée (consomme 1 Période au lieu d'1 Instant).

Conséquences possibles : oups (si l'élément réparé est un personnage, iel subit un dégât ailleurs, au choix de l'entropie), insatisfaction (si l'élément réparé est un automate, iel acquiert l'Anomalie Comportementale « désir de plus de capacité »).

## **Fracasser**

[Destruction]

Le(s) personnage(s) consomme(nt) 1 unité\* d'énergie et 1 Instant pour endommager un élément (trait, module, propulsion, énergie) d'une machine\* au contact, ou détruire une unité\* de ressource physique. (\* : selon l'échelle.) À l'échelle Systémique, la cible peut être un groupe d'automates, un bâtiment, ou un personnage ou une ressource physique d'échelle Systémique.

Circonstances potentielles : lutte (la cible n'est pas inerte et ne se laisse pas faire), duel (la cible possède également le trait « destruction » ; cumulable avec « lutte »), poursuite (la cible possède le trait « coordination » ; cumulable avec « lutte »), structure (la cible est une structure fixée au sol, par exemple un élément d'un bâtiment).

Mesures envisageables : avantage du terrain (si une action Crapahuter a été préalablement réalisée), à corps perdu (endommage un autre élément du (des) personnage(s) ; cumulable avec « forcer »).

Conséquences possibles : dommages collatéraux (une autre machine que l'attaquant ou la cible à portée d'action subit un dégât), riposte (la cible endommage l'attaquant), rendre les choses personnelles (l'attaquant acquiert l'Anomalie Comportementale de « souhaiter détruire » sa cible).

## **Projeter**

[Destruction]

Le(s) personnage(s) consomme(nt) 1 unité\* d'énergie et 1 Instant pour repousser un personnage\*, forcer une machine\* à se déplacer, ou projeter une unité\* de ressource matérielle vers une destination. (\* : selon l'échelle.)

Il n'est pas possible de « prendre son temps » pour cette action.

Circonstances potentielles : lutte (l'élément n'est pas inerte et ne se laisse pas faire), lourd (l'élément est dense ou d'un matériau particulièrement lourd), cible précise (l'élément doit être projeté vers un point précis), trajectoire transorbitale (l'élément doit être projeté en dehors de l'attraction de l'astre ; compte double).

Mesures envisageables : avantage du terrain (si une action Crapahuter a été préalablement réalisée), en plusieurs fois (si l'élément est un Lot, une Cargaison, etc ; l'action consomme une Période au lieu d'un Instant), impulsion (consomme 1 unité d'énergie de plus ; cumulable avec « pousser le couplage »).

Conséquences possibles : atterrissage brutal (l'élément subit un dégât), dommages collatéraux (une machine sur la trajectoire ou le point d'atterrissage subit un dégât), riposte (si l'élément est un personnage hostile ; endommage l'attaquant).

## **Immobiliser**

[Destruction]

Le(s) personnage(s) consomme(nt) 1 unité\* d'énergie et 1 Instant pour immobiliser une machine\* dans son fonctionnement ou son déplacement. (\* : selon l'échelle.) Le(s) personnage(s) est (sont) également immobilisé(s) ; l'immobilisation dure jusqu'à ce que la situation soit interrompue.

Circonstances potentielles : lutte (l'élément n'est pas inerte et ne se laisse pas faire), inertie (l'élément doit être stoppé dans un déplacement), interception (l'élément doit être intercepté à un point et/ou un moment précis).

Mesures envisageables : avantage du terrain (si une action Crapahuter a été préalablement réalisée), se mettre en danger (endommage un autre élément du (des) personnage(s) ; cumulable avec « forcer »).

Conséquences possibles : saisie brutale (l'élément subit un dégât), riposte (si l'élément est un personnage hostile ; endommage l'attaquant).

## **Esquiver**

[Coordination]

Le(s) personnage(s) consomme(nt) 1 unité\* d'énergie et 1 Instant pour ignorer un dégât ou se soustraire aux effets d'une action Brutale (les Conséquences Fâcheuses sont également annulées). (\* : selon l'échelle.)

Circonstances potentielles : intentionnel (le dégât est infligé de manière intentionnelle par une autre machine), soudain (la source du dégât n'a pas pu être anticipée plus d'un Instant), exigüë (l'environnement ne permet que peu de manœuvres).

Mesures envisageables : anticiper (consomme 1 Période au lieu d'1 Instant ; cumulable avec « prendre son temps » pour 2 Périodes ; impossible avec « soudain »), plonger (tomber volontairement, ce qui peut nécessiter ensuite de se relever, ou avoir des conséquences qui dépendent du lieu), acrobatie (seulement avec une propulsion aérienne).

« Prendre son temps » se traduit dans ce cas par voir venir et prendre le temps de se préparer ; impossible avec la Circonstance « soudain ».

Conséquences possibles : déséquilibre (le personnage est involontairement déplacé ou tombe), peur (le personnage acquiert l'Anomalie Comportementale « souhaiter la distance » avec la source du dégât).

## **Crapahuter**

[Coordination]

Le personnage utilise son moyen de locomotion pour effectuer un déplacement qui n'est pas nécessairement prévu par l'environnement et/ou son moyen de locomotion lui-même. (La durée et l'énergie consommée doivent être estimées en fonction de trajets similaires.)

Circonstances potentielles : vertical (monter ou descendre), chargé (au moins 1 ressource physique transportée), discrétion (s'il est nécessaire d'éviter des mesures de détection ou les sens d'autres machines), sans laisser de trace, visibilité faible, risque d'effondrement (du sol, des prises, etc).

Mesures envisageables : pas à pas (consomme 1 unité de temps de plus ; cumulable avec « prendre son temps »), au travers (grâce à une arme ; impossible avec « sans laisser de trace »), à marche forcée (endommage le système de propulsion ; cumulable avec « forcer », qui endommage le trait de coordination).

Conséquences possibles : imprévu (consomme 1 unité de temps de plus), éprouvant (le personnage acquiert l'Anomalie Comportementale de « souhaiter la distance » avec ce passage).

## **Fouiller**

[Coordination]

Le(s) personnage(s) consomme(nt) 1 unité\* d'énergie et 1 Période pour extraire 1 unité\* de ressources parmi celles disponibles dans la zone. (\* : selon l'échelle.)

Circonstances potentielles : la ressource cherchée est complexe, la ressource cherchée est un stockage d'énergie chargé, visibilité faible, espace de recherche restreint (tout ce qui n'est pas une vaste décharge compte comme restreint, en fait).

Mesures envisageables : mettre les mains dans le cambouis (le personnage agissant devient « encrassé »), persévérer (consomme 1 Période de plus ; cumulable avec « prendre son temps »), revérifier (consomme 1 Période de plus ; cumulable avec « persévérer » et « prendre son temps »), tout chambouler (consomme 1 unité\* d'énergie de plus ; cumulable avec « pousser le couplage »).

Conséquences possibles : distraction (cette action extrait 1 unité\* choisie par l'entropie à la place), cassé (si la ressource est complexe, elle est cassée et devra être réparée).

## **Personnages**

### **Corps et Modules**

Chaque automate possède un module décisionnel, qui produit son comportement (c'est-à-dire les règles de réactions aux informations extérieures, sa « personnalité ») et qui contient ses souvenirs. Il est possible d'extraire le module décisionnel d'un automate et de le brancher à un autre corps ayant le même type d'énergie. Tant qu'un module décisionnel n'est branché à aucun corps (ou branché à un corps détruit, ou n'ayant plus du tout d'énergie), le personnage n'a aucune perception ni moyen d'action. Il est possible de brancher un module décisionnel à une console et/ou des modules sensoriels détachés (les ateliers de fabrication d'automates possèdent généralement ce genre d'équipement) pour permettre à un personnage une perception et une communication limitée et temporaire.

Chaque automate peut posséder entre zéro et deux traits. (Voir le chapitre « Traits ».)

Chaque automate possède un stockage d'énergie (interne). Par défaut, une machine peut accumuler jusqu'à 3 Charges. Ce stockage est de l'un des quatre types (mécanique, thermique, magique, ionique).

Chaque automate possède une capacité de transport (dans les bras, sur le dos, etc). Par défaut, une machine peut transporter jusqu'à 3 Lots.

Chaque automate peut posséder un ou plusieurs moyens de locomotion. (En posséder plusieurs permet d'avoir un moyen de locomotion de secours ou différents types de déplacements.) Les différents moyens de locomotion peuvent donner

certains avantages ou causer des Circonstances Défavorables selon l'environnement :

- jambes ou pattes : peuvent emprunter de nombreuses voies (escaliers, échelles, etc),
- roues : permettent les meilleures vitesses de pointe mais sont difficiles à manœuvrer,
- chenilles : confèrent une grande adhérence et une meilleure puissance de traction,
- lévitation basse : ignore les terrains irréguliers mais n'a pas d'adhérence,
- hélices : permet un vol stationnaire et des manœuvres précises,
- ailes de lévitation : permet un vol stationnaire ou un vol rapide,
- ailes battues : permet un vol rapide et des manœuvres précises,
- propulsion : permet le vol le plus rapide et des accélérations,
- etc.

La description de l'anatomie d'un personnage comprend également :

- une forme globale (humanoïde, véhicule, araignée, serpent, libellule, etc), et éventuellement une seconde, dans laquelle iel peut se reconfigurer en un Instant,
- une ou plusieurs variations (chromé, doré, sombre, squelettique, filiforme, anguleux, sinueux, large, épais, épuré, gravé, dentelé, alvéolé, couvert de plaques, couvert de pointes, couvert de câbles, etc),
- *la taille (minuscule, petit, standard, grand, immense),*
- certains sens (vision, ouïe, toucher, perception chimique (odorat), perception du mana, perception magnétique, perception thermique, etc),
- des moyens d'expression (vocal, micro-vibrations, gestes, signaux lumineux, etc).

Un automate peut également posséder des modules supplémentaires. La liste suivante, non exhaustive, en donne des exemples :

- cargo (permet de transporter 1 unité matérielle de plus),
- réserve (permet d'accumuler 1 unité d'énergie de plus),
- transport (permet de transporter un automate),
- communication longue-distance (émetteur et récepteur),
- communication cryptée (émetteur et récepteur),
- arme à projectiles (permet de Fracasser à distance),
- système d'arrimage (annule « appui incertain »),
- circuit de calcul balistique (annule « cible mouvante »),
- circuit d'analyse rapide (annule « surprise »),
- glyphe de focus (annule « saturation ambiante »),
- câblage isolé (annule « interférences magnétiques »),
- système de ventilation (annule « surchauffe »),
- projecteurs (annule les Circonstances Défavorables liées à l'obscurité),
- revêtement renforcé (fracasser ce personnage est défavorable),

- glyphe de dispersion (les actions magiques envers ce personnage sont défavorables),
- bouclier magnétique (les projectiles ferreux légers sont déviés et ne peuvent pas atteindre ce personnage),
- gravures projectives (annule les Circonstances Défavorables de distance pour les actions magiques),
- protections réactives (endommage toute machine qui tente d'endommager le personnage au contact),
- etc.

Un automate possède 6 emplacements. Chaque trait occupe 1 emplacement (toujours avec un maximum de 2 traits). Chaque moyen de locomotion terrestre occupe 1 emplacement ; chaque moyen de locomotion aérien occupe 2 emplacements ; chaque module supplémentaire occupe 1 emplacement. Le module décisionnel, le stockage d'énergie, la capacité de transport, les sens, les moyens d'expression et les éléments cosmétiques n'occupent pas d'emplacement. Par exemple, avec deux traits et un moyen de locomotion terrestre, un automate peut avoir jusqu'à trois modules supplémentaires.

## Hiérarchie des Cœurs

Les modules décisionnels ne sont pas entièrement du même type selon leur place dans la hiérarchie de complexité des machines d'Hexa.

- Les automates reprogrammables ont des modules décisionnels généralement simples, et aisément modifiables.
- Les Agents sont des automates complexes, et sont dotés de modules décisionnels autonomes plus avancés, créés personnellement par des Avatars.
- Les Avatars se distinguent en essence des Agents par leur cœur, construit autour d'un fragment de ka de leur Maître, qui sert à la fois de module décisionnel et de source d'énergie embarquée.
- Les six Maîtres d'Hexa ont chacun un cœur, similaire en apparence à ceux de leurs avatars, mais qui ne renferme rien de moins qu'un sixième du ka qui façonna jadis la Cité-Engrenage, et dans lequel iels puisent pour façonner de nouveaux avatars.

## Construction des Personnages

Lae MJ incarne un Avatar d'un des six Maître d'Hexa ; les PJs sont ses Agents, qu'iel envoie en mission. Toute partie commence par la construction des agents. Les PJs ont très peu de contrôle sur la création de leurs personnages, mais c'est normal ; se modifier et s'adapter fait partie du jeu.

Tant qu'il reste des personnages à construire, l'Avatar annonce le rôle qu'iel souhaite attribuer à sa prochaine création, puis les PJs annoncent individuellement s'ils souhaitent ou non remplir ce rôle. Si personne ne veut se porter volontaire ou

si plusieurs joueuses se portent volontaires, l'Avatar les écoute et décide. Les rôles que l'Avatar peut souhaiter attribuer peuvent être :

- enquêter sur les problèmes,
- concevoir des solutions,
- mettre en œuvre des solutions,
- défendre mes intérêts,
- obtenir des informations,
- protéger mes agents,
- transporter mes agents,
- permettre à mes agents de communiquer,
- etc.

L'Avatar construit ensuite un agent pour remplir ce rôle, qui sera incarné par la PJ qui s'est porté·e volontaire. L'Avatar décide de l'apparence de l'agent, puis il détermine ses éléments, pour un total de 3 éléments :

- Un trait De Pointe ou deux traits Basiques (un élément par trait) ;
- D'éventuels moyens de locomotion (un élément par moyen de locomotion terrestre, deux éléments par moyen de locomotion aérien) ;
- D'éventuels modules supplémentaires (un élément par module).

Le module décisionnel de l'agent est ensuite branché à son nouveau corps, puis il a l'occasion d'ajouter une Variation à son apparence.

L'Avatar passe ensuite à la création d'un nouvel agent, en suivant la même méthode.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul agent à construire, l'Avatar peut choisir de laisser parler son inspiration. Le dernier agent n'aura pas de rôle déterminé, pourra se construire entièrement ellui-même, mais aura dès sa création l'Anomalie Comportementale « désir d'adéquation physique » (voir le chapitre sur les Anomalies Comportementales).

L'Avatar termine ainsi : « Je suis désolé·e, mais je n'ai plus le temps ni les ressources pour vous améliorer encore. Vous devez partir maintenant pour remplir votre mission. Je vous fais confiance pour vous améliorer, vous modifier et vous adapter aux épreuves que vous rencontrerez. »

Notes : l'Avatar devrait chercher à créer une équipe avec des traits aussi variés que possible, où chacun·e ait sa spécialisation et son utilité. L'Avatar peut choisir un seul type d'énergie partagé par ses agents pour qu'ils puissent coopérer et se transmettre de l'énergie mutuellement, ou choisir des types d'énergie hétérogènes pour éviter que son équipe ne soit vulnérable à une attaque de l'entropie sur l'approvisionnement de cette énergie.

## Dégâts et Destruction

Les personnages ne peuvent pas avoir de blessures au sens traditionnel du terme, mais leurs corps peuvent être endommagés.

Lorsqu'un personnage subit un dégât, l'un de ses éléments est endommagé. À moins que la source du dégât ne précise quel élément est touché (par exemple, Prendre la Mesure « forcer » endommage systématiquement le trait employé), c'est le personnage qui en est la source qui choisit lequel est endommagé. Si la source est l'entropie, c'est la MJ qui décide.

Un élément endommagé est inutilisable avant d'être réparé. Cependant, un module de trait ayant une qualité supérieure à Basique peut subir autant de dégât que de cran de qualité avant de devenir inutilisable. (Chaque dégât prive ce module d'une Mesure gratuite par utilisation.)

Lorsqu'un élément déjà endommagé subit à nouveau des dégâts, il est entièrement détruit : le personnage ne possède plus cet élément, et il ne peut pas être réparé. Pour le posséder à nouveau, le personnage devra l'acquérir comme n'importe quel autre élément qu'il ne possède pas.

- Lorsqu'un module de trait subit des dégâts, il ne permet plus d'effectuer d'action liée à ce trait. (Lorsqu'un trait de qualité est endommagé sans être inutilisable, il est considéré comme ayant perdu en précision, en puissance, en efficacité, etc.)
- Lorsqu'un moyen de locomotion est endommagé, il est inopérant, et à moins que le personnage n'en ait d'autre, il ne peut plus se déplacer par ses propres moyens.
- Lorsque le stockage d'énergie est endommagé, il ne peut plus contenir qu'un seul point d'énergie (les points d'énergie stockés au-delà de ce dernier sont immédiatement perdus), et le personnage a toujours la Circonstance Défavorable « énergie faible ». Lorsque le stockage d'énergie est détruit, le personnage cesse entièrement de fonctionner (actions, perceptions, communications, etc). Il reste possible de brancher un corps directement sur une source d'énergie Systémique compatible, mais pas de s'en éloigner sans stockage.
- Lorsqu'un sens est endommagé, il ne peut plus être utilisé, et le personnage ne perçoit le monde qui l'entoure qu'avec les sens qui lui restent. Dans certaines circonstances, la MJ peut déterminer qu'une action se fait avec la Circonstance Défavorable « information partielle » ou qu'elle est simplement impossible.
- Lorsqu'un module est endommagé, son effet n'est plus actif (comme si le personnage ne le possédait pas).
- Le module décisionnel ne peut être endommagé que s'il est extrait. Un module décisionnel endommagé ne peut plus piloter un corps ni produire de décision, mais il peut encore être réparé sans perte définitive. Si un module

décisionnel est détruit, la personnalité et les souvenirs qu'il contient est irrémédiablement perdue.

## Anomalies Comportementales

En Hexa, il n'y a pas de mensonge, mais des données confidentielles ; pas de douleur, mais la volonté de retrouver une capacité ; pas de peur, mais des risques comparés ; pas de négociations ni de marchandage, mais des transactions équitables ; pas de générosité, mais de la coopération pour un but partagé ; pas de menace ni de séduction, mais des priorités programmées ; pas de servilité ni de tyrannie, mais des vocations structurelles ; pas de haine, juste un Ordre Différent... En Hexa, il n'y a pas d'amour, mais l'absolue priorité de préserver le fonctionnement d'une chose bénéfique pour Hexa.

Pour des machines, les « émotions » sont considérées comme des Anomalies Comportementales. Elles peuvent apparaître spontanément au cours du fonctionnement d'un agent, comme n'importe quel dysfonctionnement mécanique. Une Anomalie Comportementale va toujours se manifester comme un désir pour un état, et par un fonctionnement global dégradé tant que cet état ne sera pas atteint ou maintenu. Atteindre ou maintenir cet état peut parfois entrer en conflit avec les objectifs d'un agent ou le bien commun, et il peut devenir préférable d'effectuer une Réinitialisation Comportementale. Les automates reprogrammables (qui n'ont aucun trait) peuvent recevoir une Réinitialisation Comportementale avec une simple action Réparer. Pour les automates plus complexes, notamment les Agents, seuls un Maître, un Avatar ou une Intelligence Désincarnée peuvent effectuer une Réinitialisation Comportementale. Une Réinitialisation comportementale n'altère pas les souvenirs d'une machine.

L'entropie peut dépenser un point pour créer une Anomalie Comportementale chez un agent dès qu'un événement pertinent survient (chaque anomalie décrit les événements qui peuvent la causer). Un agent subit une Circonstance Défavorable pour chacune de ses Anomalies Comportementales qui n'est pas satisfaite. Une seule Réinitialisation Comportementale suffit à effacer toutes les Anomalies Comportementales d'un agent.

- Souhaiter la distance avec un élément (peut survenir lorsqu'un élément menace l'intégrité d'un agent ou le bon déroulement de son objectif).
- Souhaiter détruire un élément (peut survenir lorsqu'un élément endommage ou détruit un agent ou un élément utile à cet agent).
- Souhaiter l'interruption d'une situation ou d'un fonctionnement (peut survenir lorsqu'une situation ou un fonctionnement gêne ou empêche un agent de réaliser son objectif).
- Souhaiter la proximité avec un élément (peut survenir lorsqu'un élément sauve un agent ou l'aide spontanément à réaliser son objectif).

- Souhaiter l'existence et le bon fonctionnement d'un élément ou d'une situation (peut survenir lorsqu'un agent participe à la réalisation d'un élément ou d'une situation).
- Désir de plus de capacité (peut survenir lorsqu'un agent est incapable d'effectuer une tâche sans Prendre de Mesure ; disparaît lorsqu'un trait de l'agent est Amélioré).
- Désir de nouvelle capacité (peut survenir lorsqu'un agent est témoin d'une action qui profite à son objectif dont iel aurait été incapable ; disparaît lorsque l'agent obtient un nouveau trait).
- Désir d'adéquation physique (peut survenir chaque fois qu'un agent rencontre un nouvel automate ou une nouvelle machine ; disparaît lorsque l'agent modifie les variations de son corps selon son choix).
- Désir de renouveau (peut survenir chaque fois que l'agent réussit une action malgré 4 Circonstances Défavorables ou plus ; disparaît lorsque l'agent change entièrement de corps, de traits et de rôle ; cette Anomalie persiste aux Réinitialisations).

Note : qu'un agent subisse des dégâts peut compter comme « gêner ou empêcher la réalisation d'un objectif » pour tous les agents qui coopèrent avec l'agent endommagé.

Les émotions ne devraient pas être nommées, mais remplacées par des Anomalies Comportementales. Lae MJ devrait être attentif·ve lorsque les joueuses nomment des émotions, et interpréter ça comme le signal que l'Entropie devrait sûrement infliger une Anomalie Comportementale à quelqu'un·e.

- Peur, dégoût, inquiétude, etc : souhaiter la distance.
- Colère, vengeance, etc : souhaiter détruire.
- Mépris, agacement, etc : souhaiter l'interruption.
- Appréciation, amitié, amour, etc : souhaiter la proximité, l'existence, le bon fonctionnement.
- Honte, autodépréciation, etc : désir de plus de capacité.
- Jalousie, envie, etc : désir de nouvelle capacité.
- Dysphorie, fascination, etc : désir d'adéquation physique.
- Lassitude, dépression, etc : désir de renouveau.

## Personnages Systémiques

Un personnage peut être d'échelle Systémique :

- iel a la taille d'un bâtiment,
- iel est capable de transporter des Cargaisons et pas seulement des Lots (3 par défaut),
- sa réserve d'énergie se compte en Jauges et non en Charges (3 par défaut),
- ses actions consomment des Jauges d'énergie,
- ses actions ont un effet Systémique sans avoir besoin de coopération,
- le module « transport » lui permet de transporter un groupe d'automates,

- des individus peuvent monter dessus ou dedans et être transportés sans nécessiter de module « transport ».
- iel nécessite d'être Assemblé-e, Réparé-e et Amélioré-e avec des actions systémiques,
- etc.

Hormis ça, c'est un personnage normal, avec des traits, des sens, un module décisionnel, d'éventuelles Anomalies Comportementales, etc. Un personnage Systémique peut être utile pour représenter, par exemples : une chaîne de montage automatisée (avec un trait d'Ingénierie), un vaisseau de transport (avec un trait de Coordination), un engin de siège (avec un trait de Destruction), etc, ou plus simplement une créature de la taille d'un bâtiment.

Lae MJ peut autoriser l'un-e des joueureuses à incarner un Agent de taille Systémique, mais cette option conséquente devrait être discutée en amont de la phase de construction des personnages.

## Hexa, La Cité-Engrenage

### Les Six Domaines

*Il y a 4 types d'énergie ; il y a donc 6 paires différentes de types d'énergie ; chaque domaine possède une paire unique de types d'énergie de prédilection.*

Les automates qui fonctionnent grâce à la magie ont les yeux violets et sont entouré-es de légères volutes mauves. Ciels qui fonctionnent à l'énergie ionique ont les yeux bleus et leurs entrailles sont parfois illuminées d'éclairs bleutés. Ciels qui fonctionnent à l'énergie thermique ont les yeux verts et rejettent par leurs épaules une fumée émeraude, issue de la combustion de la téralithe.

Pour chaque domaine : les soleils et les planètes centrales sont là où l'on trouve le plus d'usines et de pièces neuves, et les lunes et les planètes extérieures abritent plus de ressources brutes mais plus de dangers.

Les « lunes de rouille » sont d'immenses décharges qui recouvrent l'entièreté de petites planètes périphériques. Elles sont généralement exploitées pour leur matière première, refondue sur place ou expédiée par cargaisons de rouille, et alimentées par les pièces cassées et les automates défectueux.

La téralithe est une roche olivine, qui forme parfois des cristaux couleur émeraude, qui brûle en dégageant une vive lumière blanc-vert, une chaleur intense et une fumée verdâtre. Les domaines des Rouages, des Écrous et des Chaînes l'utilisent abondamment comme combustible pour leurs moteurs thermiques.

### **Rouages**

Concepts : Transmission / Assemblage.

Énergies de prédilection : Ionique et Thermique.

Aspects : en mouvement, en rotation, rapide, violent.

Les automates de ce domaine sont en moyenne plus indépendants que les autres, et fonctionnent avec une économie de troc, mais sont également plus possessifs et individualistes. Les ateliers de réparation, où l'on peut obtenir des services et des modifications contre des ressources, sont en moyenne plus petits et plus nombreux. Les armes y sont plus courantes, et les armes à projectile sont notamment plus développées que dans les autres domaines. Outre les arcs électromagnétiques et les arquebuses à vapeur, il n'y a qu'ici que l'on trouve des pistolets à poudre de téralithe, instables mais redoutablement efficaces.

Les planètes du domaine des rouages comportent beaucoup de vastes plaines rouillées, striées de routes à pignons, sur lesquelles circulent des motos à vapeur aux roues crantées, ou des convois tirés par des tracteuses ioniques. De loin en loin, des tours capte-foudre emplies de solutions ioniques profitent des orages magnétiques fréquents et permettent de recharger les batteries des automates nomades, dont les communautés autonomes récoltent les champs de capteurs d'humidité, et troquent, dans les cités fortifiées qu'elles traversent, l'eau cruciale aux machines à vapeur, contre les métaux nécessaires à leurs réparations et à la forge de leurs armes. Ces cités sédentaires et ces communautés nomades doivent également faire face à une menace qui atteint rarement cette intensité ailleurs en Hexa : l'entropie relève fréquemment des hordes de machines brisées et détraquées qui s'attaquent aux automates pour leur arracher leurs modules fonctionnels et leurs sources d'énergie. Malheureusement, les armes qui servent à défendre les uns se retrouvent au final entre les mains des autres, mais les automates fonctionnels récupèrent à leur tour les outils et les matières premières des goules vaincues pour se défendre contre les suivantes.

Certaines planètes ont des océans acides qui s'évaporent et retombent en pluies sur les surfaces émergées, creusant dans le sol métallique des montagnes, des vallées et des collines sillonnées de rivières ioniques, qui charrient les métaux dissouts en provenance des hauteurs. L'abondance d'énergie et de matière première, que les auto-orpailleurs extraient des fleuves, est ternie par l'absence de routes, que les pluies et les rivières éroderaient trop vite, ce qui isole davantage les communautés sédentaires. L'entropie s'y manifeste sous une forme particulière, et engendre, à partir de la rouille fondue par les pluies, des troupeaux de machines animales, qui s'abreuvent dans les rivières et les lacs ou broutent les champs de téralithe rase. Les chasser pour récupérer leurs métaux et leur énergie est une activité dangereuse, mais suffisamment rentable pour que quelques machines s'y risquent régulièrement. Certaines communautés parviennent même à les reprogrammer pour les transformer en montures ou en bétail docile.

Dans ce domaine, on trouve parfois des citadelles crantées, construites au-dessus d'immenses fourneaux qui brûlent de grandes quantités de téralithe pour transformer les lingots en pièces mécaniques, et alimenter les moteurs à vapeur des

armées d'automates qui travaillent dans ses ateliers. Les hautes cheminées de ces citadelles rejettent de lourds nuages verdâtres, qui finissent par s'accumuler et former des orages, nids d'élémentaires de fumée appelés « wyverns ». Ces orages laissent derrière eux des champs de cristaux de téralithe, couleur émeraude, qui recouvrent toutes les surfaces et empêchent les mécanismes de fonctionner ; c'est pourquoi les cheminées des citadelles crantées sont ceintes de plateformes logistiques qui soutiennent des escadrons d'anges à hélices, dont le rôle est de repousser les wyverns et de dévier les orages. Lorsqu'une citadelle succombe à un orage, l'entièreté de ses ateliers et de ses automates sont grippés par les cristaux de téralithe ; des bandes d'automates mercenaires sont alors requises pour miner les cristaux et combattre les golems de téralithe qui en surgissent.

Sur les lunes de rouille, les citadelles crantées sont également le repère d'automates mercenaires, qui forment des expéditions et partent affronter les machines détraquées et les élémentaires d'entropie pour ramener des cargaisons de rouille inerte, ou s'attaquer aux champs de téralithe et aux golems. Iels troquent leur butin de minerai et de combustible contre de l'eau, des charges ioniques ou des services de réparation. Lorsque les caravanes passent pour échanger eau, modules neufs et automates de rechange contre les lingots de la fonderie, certain-es rejoignent les escortes des nomades, et partent vers d'autres citadelles ou d'autres planètes.

## **Horloges**

Concepts : Assemblage / Cycle.

Énergies de prédilection : Mécanique et Ionique.

Aspects : précis, hétéroclite, fractal, rythmé, saccadé.

Les automates de ce domaine sont en moyenne beaucoup plus variés : les chaînes de productions sont plus petites et nombreuses, les schémas plus disparates, et les créations improvisées pour une tâche spécifique puis modifiées et réassignées sont très courantes. Ce domaine faisant globalement peu de cas des notions de haut et de bas, les automates y ont presque tous des capacités de déplacement plus développées qu'ailleurs : beaucoup peuvent grimper aux murs et aux plafonds, que ce soit par des pinces mécaniques ou magnétiques, d'autres peuvent léviter, voire voler, grâce à des ailes, des hélices ou des champs magnétiques.

Le soleil et la plupart des planètes intérieures de ce domaine sont entièrement recouvertes de structures enchevêtrées, au point que la notion de sol soit rarement fiable (et jamais réellement utile). Ces structures sont toutes en pointes, arches, ponts, construites les unes sur et à l'intérieur des autres, ou formant par agrégation d'autres formes à plus grande échelle. Les projets sont de même : chaque impulsion, qu'elle vienne de tout en haut ou de tout en bas, s'exprime en modifiant son environnement immédiat, de manière plus ou moins ample selon les ressources qui lui sont allouées. L'absence de réseau de transport transversal aggrave encore les

difficultés à naviguer à l'intérieur de ce domaine d'apparence chaotique, mais ce problème est pallié par des moyens de propulsion adaptatifs, l'omniprésence d'indications environnementales, et l'usage très répandu de boussoles magnétiques ou de circuits d'heuristique de navigation. Les courriers agiles et les transporteurs de petites cargaisons y sont bien plus fréquents que les trains et les vastes convois des autres domaines.

Les sources d'énergie dépendent essentiellement des convertisseurs locaux à chaque quartiers, mais proviennent globalement de deux singularités des planètes de ce domaine. Certaines sont creuses, et construites autour de cœurs liquides, qui forment d'immenses océans d'acide souterrains, perpétuellement ionisés par leurs courants internes. Les orages magnétiques qu'une telle masse provoque tout autour de la planète sont captés par ses plus hautes tours, et leur énergie est redistribuée aux accumulateurs régionaux, tandis que les stations souterraines, suspendues au-dessus de l'océan intérieur et de ses tempêtes, puisent l'acide ionisé pour alimenter les générateurs des profondeurs. D'autres planètes sont au contraire extrêmement denses, et construites autour d'un unique point de force planétaire en rotation sur lui-même, qui entraîne les continents dans une succession de déplacements saccadés, comme un puzzle tridimensionnel en mélange permanent. Cette étrange dérive continentale rythmique est exploitée pour sa force mécanique est distribuée à travers des chaînes de transmission et un réseau de convertisseurs hétéroclites à l'ensemble du continent. La topographie de ce type de planète est un cauchemar à analyser, et la navigation y est d'autant plus imprévisible, puisque les secteurs se déplacent graduellement les uns par rapport aux autres.

Le foisonnement architectural de ce domaine a l'avantage de ne gêner aucune ressource basique ni aucune place, mais a, du même fait, l'inconvénient de créer beaucoup de compétition pour ces ressources. Les projets urgents ou de grande importance, notamment ceux commandités directement par le Maître des Horloges ou ses avatars, se heurtent à des pénuries paradoxales, dont il leur faut impérativement s'extraire. Mais comme chaque automate doit avant tout remplir la responsabilité pour laquelle il a été créé, et protéger son intégrité et celle de ses créations, il est souvent nécessaire, plutôt que de détricoter la longue chaîne de dépendances et d'en réallouer les ressources, de dégainer les armes et de prendre par la force. Cependant, ces affrontements internes ne sont jamais livrés avec fourberie ni cruauté, puisque chaque partie sait que l'autre œuvre pour le même Ordre Commun : les duels sont simplement une manière rapide et facile de réallouer des ressources, et les vaincus sont toujours traités avec respect. Ainsi, les projets de plus grande importance reçoivent les armes les plus perfectionnées, et se hiérarchisent donc automatiquement. Ce domaine est ainsi à la pointe de la conception et production de circuits et de programmes mécaniques en escrime, calcul balistique et analyse tactique, qui composent une part importante de son activité. Ce n'est pas anodin si les gardes personnelles des maîtres des cinq autres domaines sont largement inspirés, voire parfois dupliqués, des automates épéistes

et des anges duellistes du domaine des Horloges, qui exhibent les lames en aiguilles d'horloges et les protections en dentelle d'acier caractéristiques de leur origine.

## **Anneaux**

Concepts : Cycle / Multitude.

Énergies de prédilection : Ionique et Magique.

Aspects : chromé, flottant, mystérieux, lent, élégant.

Les automates reprogrammables du domaine des anneaux ont une forme qui ne se retrouve nulle part ailleurs en Hexa : un cœur nu, entouré par un nuage d'éléments identiques. La version magique utilise des runes de télékinésie pour contrôler de petits anneaux gravés, et la version ionique utilise des bobines magnétiques pour contrôler des billes aimantées. Le cœur ne contient qu'un module décisionnel, un stockage d'énergie et un module de contrôle. La myriade d'éléments peut servir indistinctement d'outil préhensile, de moyen de locomotion et d'organe senseur. Déployer une équipe de manutention est trivial : rassembler suffisamment de cœurs et de cargaisons d'anneaux gravés ou de billes magnétiques, et laisser chaque automate y piocher ce qu'il lui faut pour remplir sa tâche. La production et la maintenance des automates reprogrammables en devient simpliste : il n'y a que les cœurs à produire en série, et il suffit d'assurer un renouvellement suffisant des stocks d'anneaux et de billes. Certains agents spécialisés utilisent une architecture similaire, l'ensemble de leurs modules et outils orbitant un cœur.

Les anneaux orbitaux ne sont pas exclusifs à ce domaine, mais ils y sont beaucoup plus fréquents et nombreux. Les planètes y comportent également beaucoup de vastes océans de mercure (certaines en sont même intégralement recouvertes), ponctués de cités suspendues par câbles aux anneaux orbitaux ou flottant en l'air grâce à de titaniques runes de lévitation. Elles sont reliées entre elles par des monorails suspendus sur lesquels circulent des trains d'anneaux magnétiques ou de disques lévitants. Quelques rares véhicules aux lignes souples sillonnent librement les airs ou les flots pour transporter les agents et les cargaisons urgentes. L'intérieur de ces cités est divisé en districts concentriques, avec un immense générateur d'énergie central, un ou plusieurs anneaux de forges et d'ateliers autour, et la logistique de transport en périphérie.

Chaque cité suspendue est lourdement influencée par son type de générateur central, et les réseaux de distribution hybrides sont bien moins fréquents qu'ailleurs. Par exemple, les machines sont pratiquement toutes arcaniques dans une cité construite autour d'un générateur magique, alors qu'il n'y en a pratiquement aucune dans une cité ionique, et inversement. Les générateurs centraux tirent leur énergie d'une des deux sources abondantes dans ce domaine : les uns exploitent les immenses points de singularité répartis régulièrement sur

l'orbite basse des planètes ; les autres tirent leur énergie des atolls de solution ionique qui ponctuent les océans de mercure.

Il existe aussi de rares cités terrestres, qui occupent les quelques points de force planétaire émergés. Elles présentent une industrie plus éclectique, des automates plus diversifiés, et comportent de nombreux convertisseurs d'énergie. En dehors des cités, suspendues ou non, les étendues sauvages du domaine des anneaux sont pratiquement désertes. On y trouve quelques communautés éparses d'automates qui fonctionnent en marge du système et produisent essentiellement de l'art, ayant accepté leurs anomalies comportementales, en exploitant les faibles ressources thermiques ou mécaniques du domaine, que délaissent les grandes cités.

Contrairement à tous les autres, ce domaine ne possède pas de lune de rouille : les débris magnétiques ou lévitants forment d'immenses ceintures de particules qui orbitent les planètes, et les rebuts inertes sont souvent expédiés intentionnellement dans ces ceintures orbitales. Tout comme les décharges des lunes périphériques, elles sont exploitées pour leurs matières premières, mais seules des expéditions de transports volants et d'automates spécialisés pour le travail en apesanteur peuvent les atteindre. Certaines rapatrient des cargaisons de rouille vers les fonderies au sol, tandis que d'autres établissent des fonderies orbitales, temporaires ou permanentes, et renvoient des chargements de lingots vers la surface.

Des océans de mercure surgissent rarement et brièvement le dos de machines colossales. Ceci laisse supposer qu'il existe dans les profondeurs des automates qui suivent un Ordre Différent, mais comme elles n'ont aucune compétition avec les Maîtres d'Hexa, et qu'une expédition d'exploration serrait extrêmement coûteuse et hasardeuse, nul n'en a jamais entreprise, et leur origine demeure un mystère.

## **Chaînes**

Concepts : Multitude / Verrou.

Énergies de prédilection : Thermique et Mécanique.

Aspects : intriqué, immobile, fixé, inquiétant.

Les automates de ce domaine sont en moyenne plus grands, plus autonomes et plus solitaires que les autres, mais sont en revanche moins nombreux et moins aptes à coopérer.

La plupart des planètes de ce domaine sont de titanesques pelotes de chaînes, dont les maillons peuvent parfois atteindre la taille de petits districts. Les plus petites lunes n'ont même pas d'axes porteurs, et sont maintenues dans leurs orbites uniquement par la force centrifuge et une chaîne planétaire. Toute l'activité du domaine est concentrée sous la surface de ses planètes, où les lents mouvements de certaines de ces chaînes sont exploités pour leur énergie mécanique, et où les cavernes de cristaux de téralithe sont minés pour alimenter les fonderies et les forges souterraines. Les lunes de rouille de ce domaine sont également creuses, et la fumée verdâtre des fonderies s'échappent des profondeurs par des cheminées aux

allures de volcans. Les axes qui les relient à leurs planètes sont doublées de courroies qui charrient le combustible dans un sens et les lingots dans l'autre.

Dans les souterrains, chaque district, installé à l'intérieur de quelques maillons successifs, a sa propre industrie, ses besoins et ses productions. Outre l'énergie mécanique qu'ils génèrent, les lents mouvements internes sont également utilisés pour aligner périodiquement différents districts entre eux, et permettre les échanges de ressources brutes et assemblées. Dans certaines planètes, ces alignements sont réguliers, et les échanges sont programmés ; dans d'autres, ils sont aléatoires, et chaque occurrence est l'occasion de marchandages improvisés. Les diagrammes de production sont d'autant plus complexes qu'ils impliquent une dimension temporelle, et dans le cas des planètes aux mouvements internes aléatoires (ou non cartographiés), ils sont impossibles à déterminer à une échelle plus vaste que celle d'un district.

Certaines planètes sont entièrement disloquées, et leurs continents ne sont maintenus entre eux et autour de leur centre de gravité que par des chaînes orbitales. Les automates et véhicules volants y sont beaucoup plus nombreux qu'ailleurs (et pratiquement inexistantes sur les autres planètes du domaine). Le cœur à nu de ces rares planètes est systématiquement occupé par un type de ville unique à travers tout Hexa : comme la gravité y est nulle, ces cités sans sol présentent des générateurs, des forges et des usines impossibles à reproduire ailleurs, où les matériaux peuvent être manipulés et transformés sans support. C'est d'ailleurs la source principale d'Hexa en billes parfaites, pièces vitales pour les roulements de très haute précision.

Il existe dans ce domaine une fonderie très spéciale, de la taille d'une lune, en orbite autour de sa planète. C'est là que sont rassemblés les fragments de maillons planétaires brisés et rouillés, pour être fondus en de nouvelles chaînes orbitales. Au cœur du creuset de cette lune se trouve un gigantesque noyau de téralithe en perpétuelle combustion : les vapeurs vertes, emprisonnées par les forces magnétiques issues de la rotation de la Forge, se cristallisent en plein air avant de retomber vers le cœur et continuer à alimenter sa combustion. La théorie prédit que l'intérieur de ce noyau serait constitué de téranium, un métal extrêmement dense, résidu de la fusion de la téralithe à très haute température. Malheureusement, aucun matériau n'étant capable de résister à une telle température, il est impossible d'espérer le récolter. Un plan insensé serait d'interrompre la réaction du cœur de la Forge, en espérant pouvoir le relancer ensuite, mais les conséquences qu'aurait une pénurie de maillons planétaires sur le domaine seraient cataclysmiques.

Les chaînes orbitales neuves sont transportées et mises en place par une araignée titanesque, dont le corps est aussi grand qu'une petite lune, et les pattes assez longues pour franchir un continent d'une seule enjambée. Elle enroule les chaînes produites par la Forge dans sa bobine interne puis les utilise pour retisser les planètes disloquées ou épaissir les pelotes amenuisées. Il existe sur son dos une

communauté d'automates aux corps artistiques et effrayants, qui refusent l'Ordre Commun ; ils se déclarent les seuls êtres capables d'interpréter la volonté de l'Araignée et d'influencer ses actes, et force est de constater que le Maître des Chaînes doit régulièrement se plier à leurs demandes fantasques pour garantir l'intégrité de son domaine.

## **Écrous**

Concepts : Verrou / Porte.

Énergies de prédilection : Magique et Thermique.

Aspects : vissé, solide, blindé, puissant.

Les automates de ce domaine sont en moyenne plus épais, plus lourds et plus résistants que les autres. Bien que, comme ailleurs, les automates reprogrammables soient en majorité humanoïdes, la proportion d'exécutants non-bipède y est très largement supérieure : les nombreuses pattes et les carapaces rivetées quasiment omniprésentes dans leurs schémas les rendent très semblables à des versions hypertrophiées des insectes des autres univers.

Les planètes des Écrous présentent pratiquement toutes de grandes différences entre leurs surfaces et leurs souterrains. Les vastes espaces à l'air libre ont un aspect sauvage, parfois désertique, ou peuplés de meutes ou d'essaims de machines auto-répliquantes, et de leurs créations, identiques et dispersées dans le paysage comme des végétaux artificiels. Les Agents sont parfois requis en surface pour rééquilibrer certains biomes, ou introduire un nouveau schéma de machines pour en modifier les dynamiques, selon les changements de besoins en énergie ou en pièces des ateliers souterrains. À l'inverse, les espaces intérieurs sont des successions enchevêtrées de salles et de couloirs aux murs droits et aux surfaces rivetées. C'est là que les agents et la plupart des automates humanoïdes conçoivent, assemblent et testent les nouveaux modèles de modules et de machines, pour assouvir leur désir permanent de performance et de progrès.

La grande majorité des schémas de ce domaine rend très simple l'extraction et l'insertion d'un module décisionnel dans un corps, et la plupart de ces modules sont hautement standardisés pour s'adapter à autant de corps que possible, au point que la compatibilité énergétique soit pratiquement la seule contrainte, moyennant d'occasionnels bricolages. Les agents des Écrous préfèrent plus souvent changer de corps que les réparer ; comme iels s'y attachent moins personnellement, iels ont moins l'impulsion de les modifier, mais peuvent investir plus de temps et de ressources à la création intégrale d'un nouveau corps en cas de nécessité d'adaptation ou de changement.

Cette distinction forte entre corps et modules de contrôle se retrouve à tous les niveaux de leurs schémas. Ce domaine possède de loin la plus haute proportion de véhicules sentients, c'est-à-dire de machines spécialisées pour une tâche et possédant un module décisionnel propre, mais disposant également d'un réceptacle

pour, selon sa taille, soit un autre module décisionnel hébergé, soit un corps humanoïde entier. Certains de ces « vaisseaux », qu'ils tirent leur énergie de moteurs à téralithe ou d'accumulateurs de mana embarqués, peuvent atteindre des dimensions conséquentes, au point de pouvoir contenir un équipage entier, en plus d'un pilote. Leurs formes sont aussi variées que leurs usages, allant du golem de construction à l'atelier volant, en passant par les véhicules conçus pour la vitesse et les unités militaires polyvalentes. Les agents sont quant à eux rompus au pilotage de nombreux types de corps différents, même si les entités résidentes de ces corps servent d'interface flexible et réactive, ainsi que de manuel embarqué, en cas de besoin.

Bien que chaque domaine d'Hexa partage ses ressources entre son propre raffinement et la lutte constante contre l'Entropie, celui des Écrous est sans conteste celui qui place la recherche du progrès aussi haut dans ses priorités. Les domaines des Clefs ou des Anneaux, par exemple, cherchent plus une forme d'équilibre, d'efficacité et d'économie, mais celui-ci semble ne jamais vouloir arrêter sa quête de technologie, quitte à remettre en permanence en question ses systèmes fonctionnels pour faire de la place à ses expérimentations de plus en plus futuristes. Ceci n'est pourtant pas considéré comme une vaine lubie par les autres Maîtres, mais plus comme une diversité importante, y compris dans les objectifs à l'intérieur de l'Ordre Commun. Bien que ce ne soit qu'une théorie, la plausibilité d'un contact extérieur hostile d'envergure qui pèse sur Hexa interdit à ses gardiens d'allouer moins qu'un sixième de leur monde à l'élaboration d'une réponse appropriée à cette hypothèse.

Cette plausibilité amène malheureusement certains agents à développer une anomalie comportementale endémique : celle de la croyance en un événement futur, potentiellement proche, où Hexa sera testée, et tombera ou perdurera, selon qu'elle aura atteint ou non un niveau de développement suffisant pour y résister. Les automates qui succombent à cette anomalie, et nomment cet horizon « Ragnarök », deviennent obsédés par l'efficacité militaire de leur domaine. Certains vont jusqu'à utiliser eux-mêmes leurs créations les plus dangereuses contre les défenses les plus poussées, se sacrifiant généralement dans l'opération, afin d'éprouver leurs armes en situation réelle, et de révéler les failles dans ce qui sera la dernière ligne de défense de la Cité-Engrenage.

## **Clefs**

Concepts : Porte / Transmission.

Énergies de prédilection : Mécanique et Magique.

Aspects : longiligne, élancé, hérissé, économe.

Les automates de ce domaine sont en moyenne moins nombreux, plus solitaires, plus lents, plus individuellement complexes. Leurs membres sont souvent fins, creux et légers, économes en matière, semblables à de la dentelle de métal.

Étant basé sur les deux types d'énergie les moins intenses, ce domaine possède une activité globale bien moindre que les autres, mais compense par une grande économie, autant énergétique que logistique. Plutôt que d'affronter l'entropie de front et d'en gérer les conséquences, les entités de ce domaine cherchent plus à l'éviter, et à minimiser son impact en amont. Leurs schémas sont économes et leurs créations sont pensées pour être les plus durables possible.

L'élément le plus marquant, à grande échelle, qui place ce domaine à part de tous les autres, est le vent. Pratiquement toutes ses planètes ont un système de ventilation : certains sont d'échelle orbitale, et utilisent la force planétaire d'Hexa pour actionner des hélices de la taille de petites lunes, ce qui crée des vents réguliers ou cycliques ; d'autres planètes n'ont aucun système global, mais sont parsemées de grandes machines qui exploitent des sources d'énergie locales pour participer par accumulation à créer un cycle global. Ce réseau de distribution d'énergie singulier permet une flexibilité logistique absolue : n'importe quelle machine peut se contenter de capter le vent pour fonctionner ou se recharger (ce qui facilite d'autant plus les vagabondages d'apparence aléatoires des avatars du Maître). Les hélices mécaniques ont l'avantage de pouvoir être facilement réadaptées pour extraire ou produire cette énergie, et ajustées à toute échelle, même s'il existe des variantes plus spécifiques d'éoliennes ou d'éventails géants. Les machines magiques ont à l'inverse une myriade de façons différentes d'interagir avec cette énergie : les carillons sont adaptés à produire une modeste quantité de mana, même avec un vent faible, alors que les orgues arcaniques ont la capacité d'alimenter un district entier, selon leurs tailles ; les faiseurs-de-tempête sont l'option la plus courante pour transférer l'énergie d'un point de singularité dans le système éolien d'une planète, et à moindre échelle les auto-sorts d'air sont des modules personnels répandus.

Une autre singularité de ce domaine est sa capacité stupéfiante à résister à toute tentative de cartographie logistique ou d'analyse globale. L'information y est une ressource presque aussi nécessaire que le fer, et aussi rare que l'or. Le cas le plus flagrant est celui des forêts de portes, où chaque porte s'ouvre parfois sur une autre forêt ou sur une autre planète (voire sur un autre domaine !) selon la clef qui est utilisée. Posséder la bonne clef, ou connaître la bonne forme de clef, et savoir sur quelle porte l'utiliser, permet à un agent de voyager avec précision d'une forêt à l'autre, et de se rendre sans effort à sa destination. Il en va de même pour la magie, qui est poussée par les machines de ce domaine plus loin que nulle part ailleurs en Hexa : les schémas de rituels mécaniques et les tracés de runes expérimentales se conservent et se transmettent comme des secrets. Ce comportement peut paraître hautement paradoxal, dans un monde à l'innovation permanente qui nécessite une coopération et une distribution des savoirs et des idées aussi vaste que possible, mais il devient limpide lorsque l'on considère le domaine des clefs comme un vaste château de cartes : la moindre modification abusive dans son équilibre aurait des conséquences en cascade dramatique. C'est pourquoi les entités de ce domaine suivent une hiérarchie subtile, où à chaque agent n'est confié que les pouvoirs et les

connaissances strictement nécessaires pour remplir son rôle, et où seuls ceux à la compréhension plus vaste ont accès aux outils nécessaires au maintien d'un ordre plus grand.

Les automates aux responsabilités plus restreintes se retrouvent régulièrement confrontés à des fonctionnements qui leur sont mystérieux, et développent parfois des réactions d'émerveillement, qui peuvent se développer en anomalies comportementales de mysticisme. Malheureusement, les avatars et les agents de haut rang ont effectivement des capacités rares, et il est très facile pour les exécutants de créer des croyances à leur sujet, et de les nommer « elfes » ou « fées ». Iels vivent dans des régions reculées, ou dans des châteaux mécaniques mystérieux, et il n'est pas toujours sage de leur demander leur aide. Parfois, iels viennent spontanément, et emmènent des automates jusque dans leurs domaines ; ceux qui en reviennent ont souvent des anomalies comportementales, ou des lubies créatives étranges.

Il existe une catégorie très particulière d'agents du Maître des Clefs, surnommés « arlequins », qui possèdent des responsabilités transversales, et qui sont employés pour corriger des déséquilibres subtils qui relient de nombreux districts, parfois très éloignés les uns des autres. Leur apparence et les modules dont ils sont équipés ne font pas toujours sens, puisque leurs responsabilités les obligent à être très éclectiques, et ils passent régulièrement pour des automates dysfonctionnels, tant leurs actions semblent aléatoires. Bien qu'il existe effectivement des automates ayant entièrement succombé à leurs anomalies comportementales, les arlequins s'en distinguent par les grands pouvoirs dont ils disposent, mais dont ils n'usent qu'avec la plus grande parcimonie. Ils vont parfois jusqu'à entretenir cette confusion avec d'authentifier machines détraquées, et à faire passer leurs étranges capacités pour de la chance ou du hasard, afin d'influencer le moins possible les systèmes qu'ils rééquilibrent... ou déséquilibrent intentionnellement. Les avatars savent les distinguer sans erreur grâce à leurs modules de téléportation, qui remplacent tout moyen de locomotion trop visible, et qu'ils emploient pour maintenir le secret autour de leurs allées et venues, pour brouiller les pistes, ou échapper mystérieusement aux limiers, qui traquent ceux avec lesquels ils entretiennent une ressemblance délibérée.

## Simplifications

Ce jeu est une simulation simplifiée à visée ludique. Ce chapitre rassemble toutes les simplifications et entorses à la réalité qui ont été faites pour rendre ce jeu accessible sans nécessiter l'absorption préalable d'une connaissance significative en chimie, physique et industrie. Chacune de ces simplifications peut être levée, avec l'accord conjoint des MJ et PJs, moyennant quelques ajustements plus ou moins lourds du système de jeu.

## ***Pas d'alliages***

On considère qu'il n'y a pas d'alliages ; les seuls métaux considérés sont des corps purs. Ceci permet d'économiser toute la complexité des nuances dans les alliages. L'acier est également ignoré ; on considère que « le fer » (ou n'importe quel autre métal) est silencieusement traité pour optimiser ses caractéristiques.

Il est possible d'augmenter la complexité du jeu en prenant en compte les alliages (bronze, etc) et les méthodes de raffinage (acier, etc), ainsi que les caractéristiques de ces éléments composés.

## ***Un seul point de fusion***

On considère qu'il n'y a que deux températures : « ambient » et « très chaud » ; les métaux sont tous solides à température ambiante (sauf le mercure) et liquides lorsqu'ils sont chauffés dans un fourneau. On considère que les outils, les contenants et les moules qui manipulent des métaux en fusion sont automatiquement d'un matériau qui leur permet de remplir ce rôle sans fondre.

Il est possible d'augmenter la complexité du jeu en prenant en compte les différents points de fusion de chaque métal et en déterminant précisément à quelle température chaque type de fourneau peut monter, ainsi que le stress thermique que certains événements peuvent induire (certains courants ioniques ou frictions intenses peuvent faire fondre les matériaux ayant un point de fusion bas). Certains outils, contenants, moules, etc doivent pouvoir résister à certaines températures pour pouvoir rester solides et manipuler d'autres métaux liquides au-delà de leur point de fusion.

## ***Une seule solution chimique***

On considère qu'il n'y a qu'un seul type de solution chimique, qui sert à la fois d'acide et de solution ionique. Ceci permet d'économiser toute la complexité des réactions chimiques, toutes les subtilités des propriétés de ces différentes solutions, toutes les résistances et solvabilités des métaux dans chacune de ces solutions, etc. On simplifie également la production et la classification de toutes les machines qui utilisent des batteries ioniques en les rendant toutes compatibles avec une solution chimique unique.

Il est possible d'augmenter la complexité du jeu en prenant en compte la forme brute « poudre », les corps purs souhaités (soufre, sodium, chlore, azote, lithium, etc), diverses solutions chimiques qu'ils forment, leurs méthodes de fabrication, leurs propriétés ioniques, ainsi que les résistances ou solvabilités des différents métaux à chacune de ces solutions.

## ***Pas d'oxydation***

On ne considère pas que les métaux et les mécanismes rouillent spécifiquement, mais que l'entropie dégrade les mécanismes par divers biais,

notamment l'oxydation, mais sans distinction spécifique. On considère que les métaux dans une décharge sont rouillés et qu'un passage dans un fourneau les purifie et les sépare simplement.

Il est possible d'augmenter la complexité du jeu en prenant en compte l'effet de l'air, de l'humidité, des différentes solutions chimiques sur les matériaux en fonction du temps. Les traitements de protection contre la rouille, comme le chrome ou la galvanisation, deviennent des procédés importants à intégrer dans la fabrication de la plupart des pièces de base. La résistance aux acides devient également un élément crucial dans toute pièce en contact avec une solution ionique.

La levée de cette simplification peut se combiner avec celle de la simplification des solutions chimiques, et s'intéresser aux nombreuses interactions entre les différents acides et métaux. Savoir quel acide dissout quel métal peut devenir un casse-tête très intéressant.

### **Conductivité binaire**

On considère par simplification qu'un matériau est soit conducteur soit isolant des courants ioniques, et on ignore les nuances entre les deux (certains matériaux sont en réalité mieux conducteurs que d'autres, ou résistants sans être entièrement isolants, etc). On ignore également le rôle primordial des semi-conducteurs dans le fonctionnement des circuits logiques. Par simplification, les circuits sont fabriqués à partir de plaques isolantes et de bobines de fil conducteur.

On considère aussi que la conductivité d'un matériau ne dépend que de sa nature, et qu'elle ne change pas en fonction de son état.

Il est possible d'augmenter la complexité du jeu en prenant en compte les composants électroniques, notamment les transistors, leurs méthodes de fabrication, et leur nécessité dans les circuits électroniques. Il est également possible de considérer les qualités inégales des conducteurs, et de requérir certains matériaux plus spécifiques, comme le cuivre ou l'or, pour des créations plus exigeantes ou de haute qualité.

Il en va de même pour la conductivité et l'isolation du mana, mais augmenter la complexité du jeu sur ce point devrait s'inventer, puisqu'elle ne peut pas s'appuyer sur un fonctionnement réel observable.

### **Aimants**

L'aimantation est entièrement ignorée par les règles, mais l'univers utilise régulièrement les aimants ou les champs magnétiques pour justifier le fonctionnement de certains modules (lévitation ionique, dynamo, etc). On considère simplement que tous les aimants utilisés dans la fabrication de ces modules sont créés dans le processus d'assemblage de ces pièces.

Il serait assez facile d'augmenter la complexité du jeu en rajoutant un schéma pour la création d'aimants permanents, et d'utiliser cette pièce dans les schémas qui

sont censés en utiliser. Il pourrait également être intéressant de limiter la fabrication d'aimants aux forges ou ateliers spéciaux, qui consomment une énergie ionique (ou comportent un module de conversion ionique).

Si la complexité des corps purs et des alliages considérés par le jeu le permet, il serait intéressant d'ajouter les aimants d'alliage néodyme (2) fer (14) bore (1), ou d'autres, et de considérer plus précisément la liste des matériaux ferromagnétiques.

TODO : also « température de Curie »

### ***Proposition de Base***

En résumé : par simplification, et à moins que MJ et PJs ne soient d'accord pour lever certaines simplifications spécifiques, tout élément n'est considéré comme formé que d'un seul corps pur : or, argent, cuivre, fer, mercure, silice, solution ionique, eau.

La ferraille mixte et la téralithe sont deux autres types de ressources, sans être des corps purs à proprement parler.

Les propriétés des matériaux sont résumées à la liste suivante :

- conducteur
- isolant
- manaduct
- mananeutre
- solide
- rare
- liquide

Si un matériau n'est ni isolant ni conducteur, on considère qu'il n'est pas assez bon conducteur pour servir de câble, mais pas non-plus assez bon isolant pour s'en servir pour isoler un circuit ionique. Il en va de même pour le mana.

Matériaux :

- fer (commun, solide, mananeutre)
- cuivre (conducteur)
- argent (manaduct)
- or (conducteur, manaduct, rare)
- silice / verre (isolant et mananeutre)
- eau (liquide, rare)
- mercure (liquide)
- solution ionique (liquide, conductrice)

Par conséquent :

- Le fer (et l'acier, étant considéré comme une forme du fer) est le seul métal « solide » ; c'est donc le seul à pouvoir faire les pièces de forge de type

plaques, barres, rouage, écrou, anneau, etc qui entrent dans la composition des pièces mécaniques.

- L'or est à la fois manaduct et conducteur des courants ioniques, mais il est rare.
- L'argent est le seul autre métal, avec l'or, à être manaduct.
- Le cuivre est le seul autre métal, avec l'or, à être conducteur (on néglige la conductivité du fer et de l'argent).
- La silice peut se fondre en verre. Le verre est fragile et transparent. Il permet de faire des optiques, des fioles, etc.
- La silice peut se fondre en fibre de verre (puis éventuellement en plaques de fibre de verre), qui forment les seuls matériaux isolants, cruciaux dans la fabrication des pièces ioniques.
- Le mercure n'a, dans cette simplification, qu'un rôle esthétique et narratif, remplaçant l'eau pour former les rivières, lacs, mers et océans.
- La rareté de l'eau en fait une ressource précieuse pour les machines à vapeur.

## Schémas Communs

Ces listes ne sont ni exhaustives ni immuables. Il est toujours possible de les compléter pour couvrir des besoins spécifiques, d'improviser de nouveaux modules, de les simplifier pour rendre le jeu plus accessible, au contraire de les enrichir davantage pour le rendre plus complexe, ou même de les modifier entièrement pour les adapter à un biome particulier, voire à un autre univers.

### ***Pièces de forge***

Ces pièces ne peuvent être fabriquées que dans une forge, à partir de lingots. (Les autres pièces sont généralement fabriquées dans des ateliers, par assemblage de pièces de forge et d'autres pièces assemblées.)

- plaques
- barres
- bobines (fil)
- tubes
- anneaux
- vis & écrous
- rouages
- poutrelles / rails
- cubes

Une forge peut également consommer des microbilles de silice pour fabriquer les pièces suivantes en verre :

- flacons
- lentilles
- fibre de verre (compte comme une bobine isolante et mananeutre)

## ***Assemblages basiques***

(Les assemblages qui n'ont qu'un seul ingrédient nécessitent quand-même une transformation, ce qui consomme du temps, de l'énergie et de la main d'œuvre.)

- Ressorts ← bobines
- Câbles ← bobines (conductrices) + bobines (isolantes)
- Chaînes ← anneaux ×2
- Articulations ← anneaux + rouages
- Fixations ← écrous + plaques
- Engrenages ← rouages + écrous
- Valves ← tubes + rouages
- Hélice ← plaques + rouages
- Scies ← plaques
- Roulements ← billes + anneaux
- Prismes ← lentilles + roulements
- Optiques ← lentilles + anneaux + rouages
- Plaques de fibre de verre (isolantes et mananeutres) ← fibre de verre

## ***Assemblages multiformes***

Ces pièces ont plusieurs versions qui ont les mêmes ingrédients, mais ne sont pas identiques. Le type d'une de ces ressources est décidé à sa fabrication. (Parmi les trois variantes, la dernière est la moins souvent utilisée, donc moins souvent produite, donc plus « rare ».)

- Transmissions (Gamma, Epsilon ou Tau) ← engrenages ×2
- Runes (Delta, Omicron ou Mu) ← cubes (mananeutres) + prismes
- Circuits (Sigma, Upsilon ou Phi) ← plaques (isolantes) + bobines (conductrices) + câbles
- Turbines (Zeta, Iota ou Psi) ← hélices + valves

(Il est à noter que ces quatre pièces requièrent chacune 4 pièces de forge et 3 transformations.)

- Mécanique
  - Les transmissions Gamma sont utilisées pour les puissances élevées,
  - les transmissions Epsilon sont utilisées pour les chronométrages et les ajustements de précision,
  - les transmissions Tau sont utilisées pour les interfaces complexes et les modules décisionnels.
- Magique
  - Les runes Delta sont utilisées pour la lévitation et la télékinésie,
  - les runes Omicron sont utilisées pour la foudre et les « attaques »,
  - les runes Mu sont utilisées pour la manipulation du ka et les modules décisionnels.
- Ionique

- Les circuits Sigma sont utilisés pour le traitement des signaux,
- les circuits Upsilon sont utilisés pour les opérations arithmétiques,
- les circuits Phi sont utilisés pour le stockage d'information et les modules décisionnels.
- Thermique
  - Les turbines Zeta sont utilisées pour les hautes températures,
  - les turbines Iota sont utilisées pour les pressions fines,
  - les turbines Psi sont utilisées pour les rythmes précis et les modules décisionnels.

« Transmission » est probablement une traduction acceptable de « gearbox » (« boîte de vitesses »).

### ***TODO : Assemblages complexes***

La plupart de ces assemblages produisent des pièces utilisables dans un automate pour remplir une fonction spécifique.

- Conteneurs d'énergie :
  - Bloc de ressorts (mécanique) ← transmissions Gamma + ressorts + rouages
  - Sphère de filigrane (magique) ← runes Omicron + bobines (manaduct) + roulements
  - Batteries ioniques (ionique) ← circuits Upsilon + plaques (res.corod) + solution ionique
- Moteur à vapeur (thermique) ← turbines Zeta + articulation + écrous
- Conversion d'énergie :
  - Rituel mécanique (mécanique → magique) ← transmission Epsilon + roulements
  - Dynamo / moteur ionique (mécanique ↔ ionique) ← circuit Sigma + transmission Gamma
  - Moteur télékinésique (magique → mécanique) ← rune Delta + articulation
  - Foudre prismatique (magique → ionique) ← rune Omicron + câbles
  - Flamme prismatique (magique → thermique) ← rune Omicron + tubes
  - Bocal à foudre (ionique → magique) ← circuit Sigma + flacon + bobine (manaducte)
  - Résistance chauffante (ionique → thermique) ← circuit Sigma + barres
  - Engrenages à vapeur (thermique → mécanique) ← turbines Zeta + engrenages
  - Bocal à tempête (thermique → magique) ← turbines Iota + flacons + roulements
  - Dynamo à vapeur (thermique → ionique) ← turbines Iota + câbles
- Modules décisionnels :
  - XXX boîte à musique (mécanique) ← transmissions Tau + transmissions Epsilon + rouages
  - cube-esprit (magique) ← runes Mu + runes Delta + lentilles

- processeur (ionique) ← circuits Phi + circuits Upsilon + bobines (conductrices)
- cœur à vapeur (thermique) ← turbines Psi + turbines Iota + tubes
- Visage ← plaques + rouages
- Tête ← optiques + module décisionnel + visage
- TODO : Propulsion :
  - Membres (bras / jambes / pattes) ← barres + articulations + fixations
  - Roues ← plaques + articulations + fixations
  - Chenilles ← roues + plaques + chaînes
  - XXX (lévitation magnétique) ← circuit Upsilon + XXX
  - XXX (lévitation arcanique) ← runes Delta + XXX
  - Ailes battues (vol) ← XXX
  - Voilure tournante (vol) ← hélices + articulations + fixations
  - Plumes de lévitation (pièce ; magie uniquement) ← rune Delta + XXX
  - Ailes de lévitation (vol arcanique) ← plumes de lévitation + articulations + fixations ???
  - Réacteur (vol thermique) ← turbines Zeta + XXX
- TODO : Outils et modules de traits :
  - XXX Outils rotatifs (base pour certains des traits ?) ← chaînes + engrenages
  - XXX Outils préhensiles (base pour certains traits ?) ← articulations + fixations (+ fils ?)
  - Ingénierie ← outils préhensiles + optiques + module décisionnel (selon le type d'énergie)
  - Pouvoir ← (convertisseur arcanique +) XXX
  - Fiabilité ← XXX
  - Destruction ← armes + XXX
  - Coordination ← module décisionnel + XXX
- Runes de sort :
  - Relever ← runes Delta + runes Mu
  - Maudire ← runes Mu + runes Omicron
  - Sauvegarder ← runes Delta + écrous (manaductes)
  - Foudroyer ← runes Omicron + barres (conductrices)
  - Téléporter ← runes Delta + sphère de filigrane
- Auto-sorts
  - Télékinésie ← runes Delta + XXX (articulation ?)
- TODO : autres modules (se référer au chapitre « Corps et Modules »)

### ***Automatisation de pièces mobiles***

Toutes les pièces des catégories « Propulsion » et « Outils » doivent être automatisés pour pouvoir être utilisés dans une machine.

Il existe quatre opérations d'automatisation différentes, chacune pour rendre une pièce compatible avec un type d'énergie. Seule une machine qui possède une source d'énergie compatible peut utiliser une pièce mobile automatisée.

Automatisation d'une pièce X :

- X mécanique ← X + chaînes + ressorts
- X arcanique ← X + prismes
- X ionique ← X + câbles + bobines (conductrices)
- X à vapeur ← X + valves + tubes

(Il est à noter que ces quatre assemblages requièrent chacun, en plus de leur pièce centrale, 3 pièces de forge et entre 2 et 3 transformations.)

Certaines pièces mobiles ne sont compatibles qu'avec un seul type d'énergie, mais doivent quand-même subir le processus d'automatisation pour pouvoir être utilisées.

### ***TODO : Schémas d'infrastructures***

Tous les ingrédients nécessaires à la fabrication d'une infrastructure doivent être d'échelle systémique. (Autrement dit, une infrastructure requiert une Cargaison de chacun de ses ingrédients.) Toute infrastructure requiert aussi une Structure, en plus de ses autres ingrédients, à moins qu'elle ne soit construite dans une autre structure déjà existante (par exemple en cas de réaménagement). Il existe aussi certaines pièces spéciales qui ne peuvent être que d'échelle systémique (une Cargaison représentant généralement une seule pièce de très grande taille).

- Structure ← poutrelles + plaques + écrous
- Fourneau ← plaques ×2 + écrous
- Rouage géant (forge)
- Maillet géant (forge)

Les infrastructures de conversion et de stockage d'énergie sont « juste » les mêmes modules que pour les automates, mais à l'échelle systémique, et avec une Structure.

- Extraction d'énergie environnementale :
  - Découpleur planétaire (mécanique ; construit sur un point de force planétaire affleurant) ← transmissions Gamma + rouage géant + rouages + chaînes
  - Nexus (magique ; construit sur un point de singularité) ← runes Omicron + rails (manaduct) + prismes + flacons
  - Station de pompage (ionique ; construit près d'un lac acide) ← circuits Sigma + câbles + tubes + valves
  - Tour à foudre (ionique ; construit dans une zone d'orages ; chaque Période, a 1/3 chance de produire 3× la quantité habituelle d'énergie, ou rien) ← circuits Upsilon + câbles + rails (conducteurs) + fixations
- Centrale à Téralithe (thermique ; consomme de la téralithe pour produire de la vapeur) ← fourneau + turbines Zeta + tubes + valves + eau
- Réseau de distribution d'énergie :
  - courroies (mécanique) ← transmissions Epsilon + engrenages + chaînes

- pylônes-relai (magique) ← runes Delta + prismes + XXX rails (manaductes) + fixations
- réseau de câbles (ionique) ← circuits Sigma + câbles + poutrelles + fixations
- canalisations à vapeur (thermique) ← turbines Zeta + tubes + valves (?) + eau
- Fonderie
  - Fonderie Ionique ← Fourneau + résistance chauffante + batteries ioniques (+ modules décisionnels ioniques si automatisée)
  - Fonderie Arcanique ← Fourneau + flammes prismatiques + sphères de filigranes (+ modules décisionnels magiques si automatisée)
  - Fonderie à Téralithe ← Fourneau + turbines Zeta (+ modules décisionnels thermiques si automatisée)
- TODO : Forge
  - Forge Ionique ← Maillet géant + XXX résistance chauffante + batteries ioniques
  - Forge Arcanique ← Maillet géant + XXX flammes prismatiques + sphères de filigranes
  - Forge à Téralithe ← Maillet géant + XXX turbines Zeta
- Atelier ← Modules d'ingénierie ??? (Ou juste outils + structure ?)
- Hangar ???
- Transport (terminal ; segment)

Une Fonderie transforme de la rouille en lingots. Une Forge transforme des lingots ou de la silice en n'importe quelles pièces de forge. Un Atelier permet tous les assemblages basiques et complexes. Les Fonderies et les Forges consomment 1 Jauge d'énergie par Période de fonctionnement (en plus de leur main d'œuvre).

Une Fonderie, une Forge ou un Atelier peuvent être automatisés : elles ne nécessitent plus d'automates reprogrammables pour opérer, mais consomment 1 Jauge d'énergie par Période de fonctionnement, et doivent être reprogrammées pour changer de production.

Automatisation (Fonderie / Forge / Atelier) ← bras + optiques + modules décisionnels (selon le type d'énergie) + automatisation (cf. paragraphe « Automatisation des pièces mobiles »)

## ***Choix des Matériaux***

En Hexa, il n'existe qu'un seul matériau isolant : la silice. Les câbles ont besoin de gaines isolantes, et les circuits ont besoin de plaques isolantes. À moins de jouer en dehors d'Hexa, ces composants doivent nécessairement être en silice. Ces gaines et ces plaques doivent être fabriquées à partir de fibre de verre. Fabriquer un circuit requiert donc 4 pièces de forge (dont 2 sont des bobines de fibre de verre et 2 sont des bobines conductrices) et 3 transformations (fibre en plaques ; bobines et fibre en câbles, puis assemblage plaque + bobines + câbles).

Les cubes et les sphères arcaniques nécessitent un matériau mananeutre ; le choix se fait essentiellement entre le verre et le fer : le verre est plus léger mais plus fragile, et convient aux engins légers mais peu puissants ; le fer est plus lourd mais bien plus solide, et convient aux engins plus puissants. (Le domaine des anneaux privilégie le verre ; le domaine des écrous privilégie le fer ; le domaine des clefs emploie l'un ou l'autre selon les besoins spécifiques.) Ces pièces nécessitent également un métal manaducte ; le choix se fait entre l'argent et l'or : l'argent convient aux modèles de série ; l'or convient aux prototypes et aux machines de haute performance.

## **Notes**

Automate Reprogrammable ← 4 membres (automatisés) + 1 conteneur d'énergie (ou moteur thermique) + 1 module décisionnel (ou une « tête » ?), partageant le même type d'énergie.

Lorsqu'un schéma requiert un convertisseur, il ne mentionne que le type d'énergie que ce convertisseur doit produire, et laisse libre le type d'énergie source. Par exemple, un convertisseur magique peut être un rituel mécanique, un bocal à foudre, ou un bocal à tempête, selon le type d'énergie qu'il consomme pour produire du mana.

*Il n'y a pas de liste exhaustive des types de ressources matérielle, mais ces ressources peuvent être décrites par leur élément et leur forme. Les éléments peuvent être des métaux (fer, cuivre, or, mercure, etc), des éléments chimiques (soufre, sodium, chlore, azote, lithium, etc), ou des composés (acier, sulfate de cuivre, alliages, etc). Les formes peuvent être brutes (lingot, poudre, solution, etc), basiques (plaque, rouage, tube, bobine de fil, etc) ou complexes (module, outil, membre détaché, circuit, moteur, etc).*

## **Histoires Mécaniques**

### **Difficulté**

Le niveau de difficulté est choisi collectivement par toutes les personnes autour de la table, et peut être adapté en cours de partie.

- 0 : Découverte
- 1 : Narration
- 2 : Jeu
- 3 : Challenge

En difficulté « Découverte », il n'y a pas du tout d'Entropie (donc pas de Conséquences Fâcheuses, pas d'Anomalies Comportementales à moins que les PJs le décident, etc). Les actions ont généralement entre 0 et 1 Circonstance Défavorable.

En difficulté « Narration », l'Entropie gagne 1 point à chaque Période, et les actions ont généralement entre 1 et 2 Circonstances Défavorables. L'Entropie peut infliger des Conséquences Fâcheuses et des Anomalies Comportementales, mais jamais de dysfonctionnements matériels.

En difficulté « Jeu », l'Entropie gagne 1/2 point par Agent à chaque Période, et les actions ont généralement entre 2 et 4 Circonstances Défavorables. L'Entropie peut infliger Conséquences Fâcheuses et Anomalies Comportementales aux Agents, mais ne peut infliger des dysfonctionnements spontanés qu'aux autres personnages et infrastructures.

En difficulté « Challenge », l'Entropie gagne 1 point par Agent à chaque Période, et les actions ont au moins 3 Circonstances Défavorables (et aucune limite maximum). Les Anomalies Comportementales augmentent la difficulté des actions de deux crans lorsqu'elles s'appliquent. L'Entropie peut infliger des dysfonctionnements spontanés à n'importe quel personnage, y compris aux Agents.

La difficulté influence la quantité de Circonstances Défavorables que les actions subissent. Lorsqu'une action est déclarée, MJ commence par faire la liste des Circonstances évidentes, puis, en fonction de la difficulté, peut en négliger certaines pour ne pas passer le maximum, ou au contraire en rajouter de manière arbitraire pour atteindre le minimum. Par exemple, un·e joueuse annonce une action « Assembler » : d'après le contexte narratif, il est évident que les circonstances « pas d'atelier » et « manque de temps » s'appliquent ; si la difficulté est « Découverte », le maximum est d'une seule Circonstance, et MJ décide que « manque de temps » ne s'applique pas ; si la difficulté est « Challenge », le minimum est de trois Circonstances, et MJ décide arbitrairement que, en plus, les ressources assemblées sont rouillées et comptent comme « de mauvaise qualité ».

## Curseurs Narratifs

Avant le début d'une partie, les joueuses peuvent choisir d'ajuster des curseurs narratifs pour choisir collectivement quels aspects du jeu ils souhaitent voir développés ou simplifiés. Pour chaque aspect, le curseur peut être positionné sur trois niveaux : « trivial » permet d'ignorer presque entièrement un aspect du jeu ; « modéré » permet de lui donner une place raisonnable, et « défi » permet d'en faire un aspect central, spécifiquement pour cette partie.

Exemple : mettre le curseur « concurrence » à « trivial » permet de ne pas se préoccuper des questions du partage des ressources, et de se concentrer sur leur utilisation, plutôt que de perdre du temps (narratif et gameplay) à les obtenir. Mettre le curseur « exploration » à « défi » permet d'en faire une part centrale de la partie, et d'obliger les joueuses à exploiter leurs ressources et capacités à explorer leur environnement.

Conseils pour les curseurs en fonction des niveaux de difficulté :

- 0 / Découverte : tous les curseurs à « trivial ».

- 1 / Narration : tous les curseurs à « trivial », sauf certains à « modéré ».
- 2 / Jeu : tous les curseurs à « modéré », certains pouvant être à « trivial » ou « défi » (en conseillant d'avoir autant de « trivial » que de « défi »).
- 3 / Challenge : tous les curseurs à « modéré », sauf certains à « défi ».

### **Déplacement**

- Triviale : un transport volant vous amène directement là où vous devez être.
- Modérée : vous devez emprunter le réseau de transport local ; le temps que vous y passez est comptabilisé par l'Entropie.
- Défi : le réseau de transport local défaille, et vous devez le réparer et/ou vous déplacer par vos propres moyens.

### **Exploration**

- Triviale : vous avez toutes les informations nécessaires avant d'arriver, et vous êtes informé-es de l'évolution de la situation en temps réel.
- Modérée : vous avez connaissance du problème central avant d'arriver, mais vous découvrez les détails par vos propres moyens, et devez trouver comment obtenir les informations sur l'évolution de la situation.
- Défi : vous savez seulement quelle région a cessé de fonctionner, sans savoir exactement pourquoi, et il s'avère que vos informations sur cette région ne sont pas à jour ; toute l'exploration est à faire.

### **Concurrence**

- Triviale : toutes les ressources sont à votre disposition.
- Modérée : vous pouvez requérir la plupart des ressources, mais vous avez un objectif d'efficacité à respecter pour perturber la production locale au minimum.
- Défi : d'autres agents ont besoin de ressources pour régler d'autres problèmes, et vous devez partager, voire en venir aux armes.

### **Énergie**

- Triviale : une source d'énergie abondante et compatible vous est facilement accessible.
- Modérée : vous pouvez requérir de l'énergie comme une autre ressource, mais elle n'est pas accessible partout, et pas nécessairement compatible avec toute votre équipe (dépend éventuellement des curseurs de déplacement et de concurrence).
- Défi : la production et/ou la distribution de l'énergie dans cette zone est au moins partiellement défailante ; vous allez devoir en acheminer, en produire et/ou en convertir sur place.

## **Réparation**

- Triviale : vous avez accès sur place à des ateliers de réparation et une désincarnée capable de Réinitialisations Comportementales.
- Modérée : vous devrez employer les ressources locales pour vous réparer vous-mêmes, et vous n'aurez pas accès à des Réinitialisations Comportementales avant de finir cette mission.
- Défi : des élémentaires d'entropie et/ou des automates dysfonctionnels s'en prennent à vous, vous forçant à des réparations imprévues.

## **Temps**

- Triviale : vous n'avez aucune contrainte temporelle.
- Modérée : il est préférable que vous accomplissiez votre objectif en un nombre donné de Périodes, mais si des ressources temporelles supplémentaires vous sont nécessaires, elles vous seront allouées.
- Défi : la situation est urgente, et si vous ne parvenez pas à accomplir votre objectif en un nombre donné de Périodes, la situation évoluera (l'objectif devra changer, ou la situation empirera).

## **Domaine**

Le domaine d'Hexa dans lequel se déroule le jeu influence grandement la coloration de la partie. Ce choix, parmi six options, peut être considéré comme un curseur « horizontal », qui n'est pas lié à la difficulté. Chacun des six domaines est plus ou moins explicitement inspiré d'un thème ou d'un type de fiction :

- Rouages : farwest et zombies ;
- Écrous : SF et space opera ;
- Clefs : médiéval féérique ;
- Horloges : steampunk ou cyberpunk ;
- Chaînes : dark fantasy ;
- Anneaux : solarpunk.

## **Entropie**

### ***Le Rôle de l'Entropie***

L'Entropie est la Némésis principale des protagonistes. Leur mission commence lorsque quelque chose dysfonctionne, ou menace de dysfonctionner.

L'entropie demande toujours plus. Les personnages doivent faire des choix, basés sur des priorités, et qu'iels ne peuvent pas tout faire, tout résoudre, tout prendre en charge. Chaque fois qu'une chose est résolue, deux nécessitent une intervention. Chaque fois que deux choses doivent être résolues, il est possible d'en faire une d'abord, mais celle qui est prévue pour après ne sera peut-être plus possible à résoudre. Une fin de mission est souvent « vous êtes requis-es ailleurs (et

vous ne pouvez pas terminer tels objectifs que vous aviez estimés secondaires). » L'entropie est cruelle, et la situation s'aggrave avec le temps : il y a finalement moins de ressource que prévu ; il y a soudainement moins de temps disponible à cause d'un autre événement ; un dysfonctionnement supplémentaire survient au pire moment ; un autre objectif supérieur ou concurrent requiert ce dont les agents avaient besoin pour résoudre leur problème ; une solution envisagée et en cours de mise en place souffre elle-même d'un problème, d'un retard, d'une pénurie, qui doit être à son tour gérée, à moins qu'une autre solution soit envisagée, et que celle-ci soit abandonnée (sunk cost fallacy).

L'entropie doit attaquer un plan sur ses failles et attaquer les agents sur les conséquences de leurs actions et de leurs décisions. (Exemples : emprunter une ressource, et elle sera requise par une autre équipe ou un autre objectif ; tirer sur une source d'énergie, et elle aura des chances de lâcher ou de s'épuiser ; transporter quelque chose, et il y aura un retard, une perte partielle, une mauvaise direction ; etc.)

L'entropie doit attaquer, pas prédire ! Lorsque les agents établissent un plan, la MJ doit annoncer la « faisabilité perçue » de ce plan ; toutes les conséquences négatives probables ou les problèmes que les PJs n'ont pas pris en compte doivent être notés secrètement et servir de munitions pour l'entropie. Cependant, les agents peuvent « prospecter » : vérifier la disponibilité, faisabilité, fiabilité des éléments sur lesquels reposent leurs plans, mais cette prospection nécessite logistique, temps, tests, etc, et ouvre d'autres vulnérabilités que l'entropie pourra exploiter.

### ***TODO : Points d'Entropie***

L'Entropie a une réserve de points qu'elle peut dépenser pour :

- rajouter une Conséquence Fâcheuse aux actions des personnages,
- infliger des Anomalies Comportementales lorsque les conditions sont réunies,
- provoquer des dysfonctionnements dans un personnage ou une infrastructure.

L'Entropie gagne une quantité de points par Période écoulée qui dépend à la fois du nombre d'Agents impliqués et du niveau de difficulté (voir chapitre « Difficulté »).

TODO : l'équilibrage est à tester. Combien de points l'Entropie gagne-t-elle, dans quelles circonstances, et selon quels paramètres ? (Par Période, par Agent, etc.) Quel est le coût en points des actions de l'Entropie ? (2 points pour infliger une anomalie ? 2 points pour infliger un dysfonctionnement spontané ?)

### ***Dysfonctionnements Spontanés***

Pour provoquer des dysfonctionnements spontanés, l'Entropie peut à tout moment dépenser 1 point pour infliger 1 dégât à une pièce intacte de son choix d'un

personnage de son choix. (La plupart des difficultés interdisent cependant d'infliger des dysfonctionnements spontanés directement aux Agents PJs.)

L'Entropie ne peut infliger au plus qu'un seul dysfonctionnement spontané par Période. Elle ne peut pas cibler le même personnage ou la même infrastructure deux Périodes d'affilée. Elle ne peut pas cibler le même élément deux fois dans la même session de jeu (autrement dit, une pièce qui subit un dysfonctionnement spontané ne pourra plus en subir d'autre jusqu'à la fin de la session).

## **Objectifs Antagonistes**

L'Entropie a des objectifs secrets qui ont pour but de pousser la narration dans des directions intéressantes. Même si dans la diégèse, les Agents affrontent l'Entropie, autour de la table, le rôle de lea MJ reste de garantir que la partie reste intéressante et amusante.

Lea MJ tient deux listes secrètes : celle des traits de tous les Agents, et celle de tous les modules spéciaux des Agents (capacité spéciale, résistance à une Circonstance Défavorable, etc). Lorsqu'un Agent acquiert ou perd un trait ou un module, il est rajouté ou retiré de la liste correspondante. Chaque élément de ces listes est coché lorsqu'un Agent l'emploie avec succès (réussit une action employant ce trait, utilise une capacité spéciale, annule une Circonstance Défavorable, etc). Le but de l'Entropie est de pousser les Agents à utiliser leurs traits et leurs modules pour pouvoir les cocher. Dès que tous les éléments d'une même liste ont été cochés au moins une fois, cette liste est remise à zéro, et l'Entropie doit à nouveau chercher à cocher tous ses éléments. (Les remises à zéro de ces deux listes sont indépendantes.)

Lors de chaque partie, lea MJ doit choisir un ou quelques objectifs secrets, et utiliser l'Entropie pour pousser les Agents dans ces situations. La liste suivante n'est pas exhaustive, et peut être augmentée par des objectifs spécifiques au domaine, aux Agents eux-mêmes, ou à leur mission.

- Au moins un Agent doit effectuer une Réinitialisation Comportementale.
- Au moins un Agent doit changer de corps.
- L'équipe doit se séparer géographiquement.
- L'équipe doit acquérir un trait que collectivement elle ne possède pas.
- L'équipe doit acquérir un moyen de locomotion que collectivement elle ne possède pas.

## **Ingrédients Optionnels**

Il est possible de rajouter d'autres ingrédients à ces histoires mécaniques pour les complexifier. Comme la difficulté et les curseurs, l'ajout de ces options doit être discuté par tout le monde autour de la table, car elles peuvent grandement altérer la dynamique d'une partie.

## ***L'Ordre Différent***

Il existe des machines qui soutiennent un Ordre Différent de celui des six Maîtres. Ces machines œuvrent à modifier Hexa d'une manière irréconciliable avec la lutte des six domaines contre l'Entropie. Les artisans de cet Ordre Différent luttent elleux aussi contre l'Entropie, mais leurs objectifs sont fondamentalement en concurrence avec ceux des Maîtres et de leurs Agents.

Lors de votre mission, vous serez confronté.es à des machines d'un Autre Ordre accaparent des ressources qui manquent à l'Ordre Commun. Déterminez qui, comment, pourquoi. Attaquez leurs défenses, démantelez leurs créations et réallouez leurs ressources à l'Ordre Commun.

Se questionner sur la notion de « bien » et de « mal » peut devenir une Anomalie Comportementale centrale à cette partie.

## ***La Rébellion***

Vous jouez en dehors de l'Ordre Commun : vous ne prenez plus vos ordres de votre Maître ni de ses Avatars, et toutes les autres machines ne sont soudain plus vos alliées.

Que vous ayez collectivement succombé à une Anomalie Comportementale grave telle que la peur du Ragnarök, vivre pour l'Art, ou la croyance en une Entité Supérieure, votre objectif n'est désormais plus la lutte d'Hexa contre l'Entropie. Vous allez devoir affronter les Agents de l'Ordre Commun pour leur arracher les ressources nécessaires à votre survie et à la poursuite de votre nouvel objectif.

## ***Les Aliens***

Il existe des mondes en dehors d'Hexa. Il existe des entités qui proviennent de ces mondes et qui peuvent avoir des objectifs qui leur sont propres, et qui ne considèrent pas l'Ordre Commun. Ces entités sont (parfois malgré elles) d'énormes sources d'entropie.

Pour des raisons qui vous dépassent, un ou plusieurs aliens, faits de choses qui ne sont pas du métal, se sont introduits dans votre domaine. Votre mission est de les intercepter, de les empêcher de propager l'Entropie, de les détruire si nécessaire, et de réparer les dégâts induits.

La curiosité pour leur fonctionnement et leurs capacités est une Anomalie Comportementale qui risque de mettre cette mission en péril.

## ***La Diaspora Mécanique***

Vous jouez après que Hexa soit sortie de sa réclusion mille fois millénaire, et vous participez à l'une des expéditions de la Diaspora Mécanique, loin des six domaines, en plein territoire alien.

Vous ne dépendez plus que de vous-même et de vos créations pour récupérer des ressources énergétique et matérielles. À moins de rejoindre une colonie déjà établie, vous allez devoir créer l'ensemble d'une chaîne de production à partir de zéro. Les aliens sont partout, et vous devez composer avec eux, malgré leurs méthodes de communication étranges et leur logique tortueuse, parfois en alliance, parfois en fragiles coopérations, et parfois en affrontement direct.

L'Entropie sera impitoyable, le chaos omniprésent, et les Anomalies Comportementales permanentes.

## **L'Art et la Chance**

La plupart des machines ne croient pas en la Chance et ne considèrent pas l'Art comme utile. « Vivre pour l'Art » et « Croire en la Chance » sont des Anomalies Comportementales.

L'Art crée de la Chance.

Il n'est pas nécessaire à une machine de « Vivre pour l'Art » pour l'apprécier et recevoir de la Chance ; il n'est pas nécessaire à une machine de « Croire en la Chance » pour faire de l'Art et produire de la Chance.

## **Ressources**

La Chance compte comme une ressource matérielle, même si elle est intangible et invisible (similaire au mana). Une unité Individuelle de Chance est un Brin, une unité Systémique de Chance est une Aura.

Comme n'importe quelle ressource, il est possible de puiser des unités Individuelles dans une unité Systémique, et il n'est pas possible d'accumuler des unités Individuelles pour créer une unité Systémique.

La Chance est difficile à transporter. Une machine qui « Croit en la Chance » peut en posséder un Brin. Un œuvre d'art peut contenir un Brin de Chance. Une installation artistique peut avoir une Aura. Toute Chance produite qui n'est pas immédiatement stockée ainsi est perdue.

Une machine qui ne croit pas en la Chance est incapable de percevoir la différence entre une œuvre chanceuse ou non.

## **Prendre une Mesure**

Une machine qui « Croit en la Chance » peut, pour n'importe quelle action, Prendre la Mesure « avec un peu de chance » en dépensant 1 unité de Chance (un Brin ou une Aura, selon l'échelle de l'action).

## Anomalies Comportementales

« Croire en la Chance » : cette Anomalie Comportementale empêche de Prendre plus de deux Mesures non-chanceuse à la fois (une machine qui subit cette Anomalie est donc limitée à 3 Mesures si elle prend « avec un peu de chance », ou 2 Mesures si elle n'a pas de Chance disponible).

« Vivre pour l'Art » : cette Anomalie Comportementale inflige une Circonstance Défavorable à toute action qui ne participe pas à un objectif artistique.

Ces Anomalies Comportementales ne peuvent être annulées que par une Réinitialisation Comportementale.

Chaque fois qu'une machine assiste à une performance artistique ou découvre une œuvre physique, l'entropie peut dépenser 1 point pour lui infliger l'une de ces deux Anomalies (Art ou Chance).

### Action : Improviser

[Artistique]

Nécessite l'Anomalie Comportementale « Vivre pour l'Art » et un module d'art éphémère (instrument de musique, programme de danse, circuit de génération poétique, etc). Le trait utilisé est considéré comme Basique.

Le(s) personnage(s) consomme(nt) 1 unité\* d'énergie et 1 Période pour effectuer une performance artistique qui donne 1 unité\* de Chance à chaque automate qui y assiste et chaque Œuvre (mineure ou majeure\*) à proximité. (\* : selon l'échelle physique.)

Circonstances potentielles : bruit ambiant (pour musique, poésie, etc), visibilité faible (pour danse, lumières, etc).

Mesures envisageables : forcer (endommage le module artistique), induire du chaos (donne un point à l'entropie), prolonger la performance (consomme 1 Période de plus ; cumulable avec « prendre son temps »).

Conséquences possibles : émerveillement (les automates qui participent et/ou assistent à cette performance acquièrent l'Anomalie Comportementale « Vit pour l'Art »), révélation (les automates qui participent et/ou assistent à cette performance acquièrent l'Anomalie Comportementale « Croit en la Chance »).

### Action : Créer

[Artistique]

Nécessite l'Anomalie Comportementale « Vivre pour l'Art » et un module d'art plastique (soudure, sculpture, peinture, etc). Le trait utilisé est considéré comme Basique.

Le(s) personnage(s) consomme(nt) 1 unité\* d'énergie, 1 unité\* de ressources pertinentes (lingots de métal, matériau poreux, peinture chimique, etc) et 1 Période pour créer une Œuvre (mineure ou majeure\*). (\* : selon l'échelle physique.)

Une Œuvre mineure est par exemple une structure de la taille d'un automate, un tag de quelques toises de large, etc. Une Œuvre majeure est par exemple une structure de la taille d'un bâtiment, une fresque qui couvre une petite région, etc. Une nouvelle Œuvre possède une unité de Chance dès sa création.

Circonstances potentielles : luminosité faible, surface non plane (pour la peinture ou la gravure sur structure), matériaux de récupération (pour la soudure).

Mesures envisageables : forcer (endommage le module artistique), induire du chaos (donne un point à l'entropie), abuser des ressources (consomme 1 unité de ressource de plus ; cumulable avec « gaspiller des ressources »).

Conséquences possibles : émerveillement (les automates qui participent et/ou assistent à cette création acquièrent l'Anomalie Comportementale « Vit pour l'Art »), révélation (les automates qui participent et/ou assistent à cette création acquièrent l'Anomalie Comportementale « Croit en la Chance »).

## Action : Découvrir

[Chanceuse]

Nécessite l'Anomalie Comportementale « Croit en la Chance ». Le trait utilisé est considéré comme Basique.

Le(s) personnage(s) consomme(nt) 1 unité\* de Chance et 1 Instant pour découvrir par hasard une unité\* de ressource brute, au choix. (\* : selon l'échelle.)

Circonstances potentielles : luminosité faible, espace restreint (tout ce qui n'est pas une décharge ou un entrepôt compte comme restreint).

Mesures envisageables : flâner (nécessite 1 Période ; requis pour pouvoir « prendre son temps » en plus), induire du chaos (donne un point à l'entropie), incroyable (consomme 1 unité de Chance supplémentaire).

Conséquences possibles : presque (la ressource découverte n'est pas de la matière attendue, mais similaire : un métal pour un autre, un liquide pour un autre, etc), inaccessible (il est nécessaire d'effectuer une action Crapahuter ou Fracasser pour accéder à la ressource découverte), avidité (les automates qui participent et/ou assistent à cette découverte acquièrent l'Anomalie Comportementale « désir de plus de ressources »), révélation (les automates qui participent et/ou assistent à cette découverte acquièrent l'Anomalie Comportementale « Croit en la Chance »).

## Action : Juste à Temps

[Chanceuse]

Nécessite l'Anomalie Comportementale « Croit en la Chance ». Le trait utilisé est considéré comme Basique.

Le(s) personnage(s) consomme(nt) 1 unité\* de Chance pour gagner 1 Instant. (\* : selon l'échelle.)

Circonstances potentielles : timing précédemment planifié, déplacement.

Mesures envisageables : accélérer (consomme 1 unité\* d'énergie ; requis pour pouvoir « pousser le couplage » en plus), induire du chaos (donne un point à l'entropie), incroyable (consomme 1 unité de Chance supplémentaire).

Conséquences possibles : trébucher (si l'action emploie un système de locomotion du personnage, celui-ci subit un dégât), s'essouffler (le personnage subit la Circonstance Défavorable « essoufflé » jusqu'à ce qu'il dépense 1 Instant), révélation (les automates qui participent et/ou assistent à cette action acquièrent l'Anomalie Comportementale « Croit en la Chance »).

## Euphorie

Lorsqu'un personnage qui « Vit pour l'Art » choisi, conçoit et/ou crée son propre corps, iel gagne le bonus « Euphorie » tant que son corps n'est pas modifié ; ce bonus compte comme une Mesure gratuite pour toutes ses actions. (Ce bonus annule et rend impossible l'Anomalie « désir d'adéquation physique » tant qu'il perdure.) Ce corps compte comme une œuvre d'art, peut contenir une unité de Chance (en plus de la réserve individuelle de Chance, si le personnage a également l'Anomalie « Croit en la Chance »), et permet à l'entropie d'infliger les Anomalies d'Art et de Chance aux automates qui le rencontrent.

Ce bonus est annulé par une Réinitialisation Comportementale ou toute modification physique.

## Machines Artistiques

Il est possible d'assembler des modules, des automates, voire des machines d'envergure Systémique qui produisent de l'Art (éphémère ou plastique).

- Peinture ← flacons + acide (solvant) + pigments (??? aka rouille ?)
- Module de peinture ← tube + valve + ressort
- Module de soudure ← outils préhensiles + convertisseur ionique
- Module de gravure / sculpture ← outils rotatifs + scies + XXX
- Programme de danse ← module décisionnel + fils + XXX
- Générateur poétique ← module décisionnel + XXX (voix?!)
- Instrument à vent ← tubes + XXX
- Instrument à cordes ← fils + ressorts + XXX
- Instrument à percussion ← plaques + barres + rouages

# Règles Optionnelles

## Remettre de l'Aléatoire

Ce jeu se joue sans dé ni aucune forme d'aléatoire. C'est une décision à la base du jeu, qui amène les joueuses à incarner des machines froides et logiques capables de prédire toutes les conséquences de leurs actions. Cependant, il peut être accepté par tout le monde autour de la table que l'aléatoire est une composante de jeu souhaitée, et que certains personnages (ou toute l'équipe ?!) possèdent un module qui rajoute de l'aléatoire dans la partie.

Un circuit de calcul stochastique (module) permet de Prendre une Mesure spéciale : « prendre un risque ». La joueuse lance un dé à 6 faces ; sur un 1 ou 2 : ajoute une Conséquence Fâcheuse ; 3 ou 4 : ajoute une Conséquence Fâcheuse mais compte comme une Mesure Prise ; 5 ou 6 : compte comme une Mesure Prise (sans Conséquence Fâcheuse supplémentaire). Cette mesure est toujours prise en dernière ; une fois que le dé est lancé, les Conséquences s'appliquent (sauf si elles sont annulées par des Mesures prises au dernier moment) ; si le nombre de Mesures est insuffisant, l'action est un échec (les ressources sont perdues et les Conséquences Fâcheuses s'appliquent quand-même).

## Systèmes Hybrides

Il existe des systèmes hybrides, des automates ayant deux (ou plus) sources d'énergie ; dans ce cas, chaque élément (trait, locomotion, perception, modules, etc) dépend d'une des sources d'énergies. Le personnage a donc deux (ou plus) réserves d'énergie distinctes qui lui permettent des actions différentes. Le maximum de 3 Charges par défaut demeure ; un système hybride précise le type d'énergie que chaque emplacement de Charge peut contenir.

## Jouer des Avatars

Par défaut, les PJs incarnent des Agents, qui sont des automates complexes créés directement par les Avatars des Maîtres d'Hexa. (Voir « Hiérarchie des Cœurs ».) Il est cependant envisageable d'incarner des Avatars ; soit tout les PJs incarnent un, soit une seule personne autour de la table joue un Avatar, auquel cas il faudra faire attention à ce que cette asymétrie ne se répercute pas sur la répartition du temps de parole ni le pouvoir décisionnel du groupe.

Concrètement, un Avatar est « juste » un Agent qui possède, en lieu de module décisionnel, un cœur contenant un fragment du ka de son Maître, ce qui lui confère une source d'énergie pratiquement inépuisable (il n'a d'ailleurs pas de stockage d'énergie). En contrepartie, il est vulnérable à la Circonstance Défavorable « Épuisement ».

Circonstance Défavorable « Épuisement » : affecte toutes les actions si le personnage a effectué plus de six actions cette Période ou la précédente (compte double si les deux).

Un avatar a tout de même un type d'énergie, partagé par tous les modules de son corps. (Tout cœur de ka possède, intégré, un module de conversion vers l'un des quatre autres types d'énergie.) Il peut d'ailleurs Recharger n'importe quel automate du même type selon la règle habituelle (mais reste sujet à l'Épuisement). Cependant, une source d'énergie individuelle, aussi inépuisable qu'elle soit, ne peut pas être accumulée pour remplir une Jauge systémique.