Enjeux et conflits autour des points chauds:
Une nécessité vitale pour les membres de l'Ordre d'A'nHexa

> ***Note**: mis à part les grandes failles structurantes qui lacèrent les mondes, les failles de dimension réduites demeurent invisibles pour les habitants des Mondes faillés. Dès lors, personne n'est en mesure de repérer les membres de l'Ordre (ou de l'Organisation) quand ils utilisent les failles.*

1) La différence principale entre les courants spontanés et les points chauds réside dans les caractères aléatoires, brutaux et imprévisibles des premiers. De plus, ni l'Ordre ni l'Organisation ne peuvent les contrôler. Dans le meilleur des cas, les plus puissants d'entre eux ont la capacité de prévoir leur irruption, voire de les infléchir.

2) Comment cartographier les points chauds ? La pratique de la cartographie relève de l'équilibrisme dans les Mondes faillés. Comment représenter un territoire qui n'a de cesse de se modifier, dont les contours se brouillent du fait des caprices du temps, déjouant la plume du dessinateur et obscurcissant ses yeux, quand des failles modèlent des contrées entières. Toutefois, certains grands **maîtres cartographes** défient l'impossible. Armés de leurs plumes et pinceaux, ils figent les terrains en mouvement et imposent par leur seule volonté au sol de se poser, sous les yeux médusés des observateurs. Hormis, ces rares maîtres -que l'on considère comme des artistes-, nous admettrons que l'entreprise cartographique n'a aucun sens dans les Mondes faillés. Pourtant, des prestidigitateurs s'attèlent à cette tâche aussi vaine que futile.

Il y a bien un monde où cet exercice revêt un sens: celui d'Almagamo. Malheureusement, si des cartes acceptables et pérennes de ce monde existent bien, localiser les points chauds sur ces cartes s'apparente au tour de force. Les points chauds sur Almagamo sont mobiles, contrairement aux autres Mondes faillés -hélas, dans ces autres mondes, le terrain ne l'est pas-. Ils n'atteignent pour autant jamais l'instabilité et la violence d'un simple vortex. Ils se comportent comme des lumières clignotantes, apparaissant pour mieux disparaître et revenir au même endroit ou à quelques dizaines de kilomètres de là. C'est pourquoi l'Ordre ne se focalise pas sur la recherche exclusive des points chauds. Cette mission exploratoire s'annonce trop aléatoire et périlleuse. Les points chauds n'en restent pas moins au cœur des enjeux des Mondes faillés.

3) L'appropriation des points chauds. Vaincre un point chaud, car c'est bien de cela qu'il s'agit, confère des gains importants pour le groupe qui y parvient. Ces gains dépendent de plusieurs facteurs: de la dimension du point chaud, de la quantité d'énergie emmagasinée, de son ancienneté… Voici les principaux bénéfices attendus:

- Une notification pour le groupe au sein du Concile de l'Ordre;
- Cette notification implique une ascendance du groupe sur les autres groupes;
- La possession dudit territoire par le groupe. Ce territoire se fige dans l'espace et le temps et n'est plus soumis aux aléas des Mondes faillés;
- Le groupe peut s'y rendre aisément, s'y abriter et s'y ressourcer;
- Le territoire nouvellement accaparé est tout à la fois, préservé de l'intrusion des autres groupes et protégé de l'animosité de l'Organisation ou d'autres êtres tels les Entités ou les êtres du Chaos et de la Loi;
- L'augmentation -certes relative- de la puissance des membres qui composent le groupe. Cette augmentation se caractérise par tout un éventail de possibilités, parmi lesquelles:

– Une hausse d'une caractéristique,
– La Montée de niveau,
– De nouvelles habilités de type faillé,
– Des extensions des pouvoirs d'un objet magique,
– Une résistance accrue du groupe à l'égard de l'Organisation et, par conséquent, des chocs de la Loi,
– Enfin, de façon générale, par l'accroissement du chaos.