

## T

<b>Taal</b>	Lieu connu pour ses sables noirs
<b>Tank tripode</b>	Véhicule à chenilles lourd animé par un fakir.
<b>Technoprescience</b>	Discipline pseudo-scientifique des Silicates, qui consiste à entrer en contact télépathique avec les Précogs pour consigner les visions du futur le plus précisément possible, et à confier à des ingénieurs (le plus souvent Pygmachines, mais aussi Silicates et Bleeks) la réalisation des armes et machines entrevues dans l'avenir. La technoprescience est à l'origine, entre autres, des cliqueteurs, des tripodes, des locomotives et des larves mécaniques.
<b>Tempête planétaire</b>	Cyclones de grande envergure s'étendant sur plusieurs kilomètres et envahissant l'air ambiant de sable. Une tempête planétaire peut durer plusieurs jours durant lesquels la surface est plongée dans l'obscurité.-Danger
<b>Tenebris</b>	Sous Koolasha (Hesperia) 12 I. -9km Strate 331. p 106. Cité ayant abrité une cabale de princes dissidents peu avant la chute
<b>Terra Meridiani</b>	Nom silicate de Madinizima Omaka. Vallée aux habitations troglodytes quasi désertées. anciennes mines. locomotive. 10 LO p 98
<b>Tête de rail</b>	Batisseur silicate travaillant les minerais et les mécanismes.
<b>Tholus</b>	Montagne de Furia dont les accès à Chasma sont gardés par des Furiens - 07 LO
<b>Tiblos</b>	Serpent de 3 m jaune clair et inoffensif, sa chair à très mauvais goût.-Comestible
<b>Tic</b>	Une seconde dans le système de mesure Silicate
<b>Toile</b>	Année de Nirgal, correspond à 669 jours terrestres (équiv. Versary)
<b>Trace rouge de Crenoowaka</b>	Trace rouge traversant Nirgal d'Arabia Terra (06-B) à Tharsis (10-T) en passant par Chryse. Longue trace rouge peu fréquentée.
<b>Trépaneuse</b>	Arme silicate. Scie circulaire Humungus ou individuelle.
<b>Tripode</b>	Arme de guerre silicate, le Tripode est une machine infernale mesurant une dizaine de mètres de haut, ayant approximativement l'apparence des machines martiennes d'H.G. Wells dans la Guerre des mondes. Équipés d'une sirène terrifiante, les Tripodes devaient semer la panique autant que la destruction.
<b>Troqueur</b>	Marchand
<b>Tube accélérateur</b>	Tunnels géants destinés à voyager d'un point de Nirgal à un autre sans passer par des points intermédiaires. Aujourd'hui caduques, les tubes accélérateurs ne peuvent fonctionner que grâce à la Précokinésie.
<b>Twigg</b>	Invertébré situé entre le scarabée et la limace, vivant dans les entrées du Chasma. Peut être écrasée pour libérer de l'eau, ou placée dans la bouche pour filtrer l'air et améliorer la capacité pulmonaire. Permet de filtrer les vapeurs toxiques ou de supporter une haute altitude.

## U - V

<b>Ufakubwaka</b>	Voir Sirenum Fossae - 13 L p97
<b>Umzingeli</b>	Espece humanoïde éteinte. Serait réincarnée dans les pistoleros
<b>Usawoti</b>	Plaine de sel, voir Mare Sirenum 15S
<b>Utopia</b>	Possédait d'anciennes forêts - zone autour de J3
<b>Valles Marineris</b>	Nom silicate de la Plaine de Wakan, réseau de rifts et de canyons. S'y trouve Forlorn, plus grande cité de Nirgal. position 10 W. p96
<b>Vent découpant</b>	Courant d'air rapide chargé de particules capable de désintégrer une personne. Danger
<b>Ver découpeur</b>	Long ver géant de 5 m de long se nourrissant d'être vivants à la surface, leurs galeries sert part parfois de passage entre Chasma et Planitia.-Danger
<b>Versary</b>	Année de Nirgal dans le système de mesure Silicate, soit 669 jours terrestres (équiv. Toile)
<b>Vertèbre de Fer</b>	Survivant ayant miraculeusement survécu à une tentative de parasitage d'un Pilleur de Corps. Une grande incertitude règne au sujet des Vertèbres de Fer, qui sont parfois considérés comme des hybrides, les victimes d'une symbiose malsaine et involontaire, ou simplement des Pilleurs de Corps ratés. Tous les personnages-joueurs sont des Vertèbres de Fer, et ils doivent gérer l'ambivalence de leur nature, ainsi que la mauvaise réputation qui va avec.
<b>Veuve</b>	Nom Bleek de l'araignée Boréale, la princesse noire
<b>Voeu</b>	Matérialisation (sous forme de fil imbibé de sang) d'un pouvoir du Lumbo

## W - Z

<b>Wagyl</b>	Reptile bipède de Planitia, environ 1m50 au garrot, ayant l'allure approximative d'un raptor orné d'un collier de plumes. Peut cracher des flammes par les narines, et sert parfois de monture individuelle.
<b>Wamba-kutu</b>	Emplacement de la légendaire Tour sans fin. Dans la plaine de Changaeusi 06 G - p 99
<b>WarBag</b>	Sacoche de guerre
<b>Wimbi</b>	Jeu de hasard
<b>Xanthe</b>	Lieu ou jaillissaient des sources légendaires.
<b>Zode</b>	Une semaine dans le système de mesure Silicate
<b>Zone crépusculaire</b>	Centre de la croute de Nirgal. Riche en Huile Noire, Diamants, Iridium. Lieu de naissance des Pygmachines. Nombreuses mines, usines.

## T

<b>Taal</b>	Lieu connu pour ses sables noirs
<b>Tank tripode</b>	Véhicule à chenilles lourd animé par un fakir.
<b>Technoprescience</b>	Discipline pseudo-scientifique des Silicates, qui consiste à entrer en contact télépathique avec les Précogs pour consigner les visions du futur le plus précisément possible, et à confier à des ingénieurs (le plus souvent Pygmachines, mais aussi Silicates et Bleeks) la réalisation des armes et machines entrevues dans l'avenir. La technoprescience est à l'origine, entre autres, des cliqueteurs, des tripodes, des locomotives et des larves mécaniques.
<b>Tempête planétaire</b>	Cyclones de grande envergure s'étendant sur plusieurs kilomètres et envahissant l'air ambiant de sable. Une tempête planétaire peut durer plusieurs jours durant lesquels la surface est plongée dans l'obscurité.-Danger
<b>Tenebris</b>	Sous Koolasha (Hesperia) 12 I. -9km Strate 331. p 106. Cité ayant abrité une cabale de princes dissidents peu avant la chute
<b>Terra Meridiani</b>	Nom silicate de Madinizima Omaka. Vallée aux habitations troglodytes quasi désertées. anciennes mines. locomotive. 10 LO p 98
<b>Tête de rail</b>	Batisseur silicate travaillant les minerais et les mécanismes.
<b>Tholus</b>	Montagne de Furia dont les accès à Chasma sont gardés par des Furiens - 07 LO
<b>Tiblos</b>	Serpent de 3 m jaune clair et inoffensif, sa chair à très mauvais goût.-Comestible
<b>Tic</b>	Une seconde dans le système de mesure Silicate
<b>Toile</b>	Année de Nirgal, correspond à 669 jours terrestres (équiv. Versary)
<b>Trace rouge de Crenoowaka</b>	Trace rouge traversant Nirgal d'Arabia Terra (06-B) à Tharsis (10-T) en passant par Chryse. Longue trace rouge peu fréquentée.
<b>Trépaneuse</b>	Arme silicate. Scie circulaire Humungus ou individuelle.
<b>Tripode</b>	Arme de guerre silicate, le Tripode est une machine infernale mesurant une dizaine de mètres de haut, ayant approximativement l'apparence des machines martiennes d'H.G. Wells dans la Guerre des mondes. Équipés d'une sirène terrifiante, les Tripodes devaient semer la panique autant que la destruction.
<b>Troqueur</b>	Marchand
<b>Tube accélérateur</b>	Tunnels géants destinés à voyager d'un point de Nirgal à un autre sans passer par des points intermédiaires. Aujourd'hui caduques, les tubes accélérateurs ne peuvent fonctionner que grâce à la Précokinésie.
<b>Twigg</b>	Invertébré situé entre le scarabée et la limace, vivant dans les entrées du Chasma. Peut être écrasée pour libérer de l'eau, ou placée dans la bouche pour filtrer l'air et améliorer la capacité pulmonaire. Permet de filtrer les vapeurs toxiques ou de supporter une haute altitude.

## A

<b>Acidalia</b>	Zone autour de 03 Z - Rumeurs d'un ancienne forêt
<b>Agathodeamon</b>	Plateforme suspendue par de solides câbles sur la plaie de Wakan. Centre de Forlorn.
<b>Ahi Tupia</b>	Esprits élémentaires de l'eau ou de la forêt, anciennement vénérés par les Squals
<b>Amazonis</b>	Zone autour de 07 O
<b>Anan Roth</b>	Ancien nom d'Argyre 15 ZY
<b>Arabia Terra</b>	Nom Silicate d'Arhibara 06 A
<b>Arachnopodes ou "araignées noires"</b>	Véhicule rapide silicate prenant la forme d'une limule.
<b>Araignée Boréale</b>	Voir Ogrim Nacha
<b>Arawaru</b>	Esprits élémentaires de l'eau ou de la forêt, anciennement vénérés par les Squals
<b>Arcadia</b>	Nom Silicate de Changakatu 03 O.
<b>Arhibara</b>	Voir Arabia Terra 06 A.
<b>Arena Dursum</b>	Cratère dans Syrtis Major. Abrite une colonie silicate - 06 G p99
<b>Argyre</b>	Ancienne capitale de la civilisation silicate et de ses alliés, c'est aussi le point d'impact du météore contenant la ruche. anciennement Anan Roth . 15 ZY p99
<b>Argyro</b>	Crabes blancs de moins de 10cms, originaires du Chasma. Se mangent cuits.
<b>Athabasca Vallis</b>	Nom Silicate de Majimashozi. Vallée contenant les Larmes d'Oasis - 10 M
<b>Aurorae Sinus</b>	Plaine
<b>Automatoïde</b>	Larves machine créées juste avant la chute, ces squelettes mécaniques très rares sont animés par l'encre.-Danger

# B

<b>Barafu</b>	Terres Polaires ou vivent Langues Noires et Ohgr
<b>Bâtonnets scintillants/ Bâtons de Feu</b>	Chandelle de mousse compacte imbibée de combustible produisant 15 minutes de feu,de chaleur et de lumière une fois allumée.
<b>Big Bug</b>	Seigneur de guerre de chasma, avant le ciel de sable.
<b>Bleek</b>	Race jouable, proto-humaine originaire de Planitia. Réduite en esclavage et génétiquement modifiée par les Silicate, l'espèce des Bleeks est désormais capable de survivre à beaucoup d'épreuves. Leur sang contient une archéobactérie qui les fait se dessécher au lieu de mourir lorsqu'ils manquent d'eau. Les Bleeks ont été les esclaves plus ou moins fidèles de l'Empire Silicate avant la Chute, ils ont bâti de nombreuses cités et étaient les ouvriers laborieux des Silicates.
<b>Blos</b>	Liquide extrait des glandes de tiblos, sert de lubrifiant et de sirop.-Comestible
<b>Bois</b>	Matière organique issue des arbres, assez rare et recherché, le bois est facile à travailler ce qui lui confère des propriétés uniques.
<b>Borealis</b>	Pont de magma
<b>Bortok</b>	Plante grasse aux pétales épais verts pâle et gorgés d'eau et de nutriments, assez insipide elle est surtout donnée au bétail.-Comestible
<b>Bosporos</b>	Cité bleek connue pour ses immenses ziggourats 14 Y
<b>Bouches de Fer</b>	Divinité et Ordre Fellök – tuteurs et dirigeants
<b>Bouilleur de Sang</b>	Voir Géant de Limaille – Danger
<b>Boussole silicate</b>	Boussole conventionnelle indiquant les points cardinaux, mais pouvant également détecter des bobines magnétiques placées aux entrées de Chasma.
<b>Bricoleur de soupe</b>	Chimiste spécialisé dans la fabrication de d'explosifs et dispositifs détonants.
<b>Bronco buster</b>	Éleveur de bétail, plus spécialement dresseur de montures et cavalier.
<b>brouillard coagulant</b>	Condensation soudaine d'humidité stagnante à basse température. Capable de geler une personne en quelques secondes-Danger

# ABÉCÉDAIRE SABIE ROUGE

## T

<b>Taal</b>	Lieu connu pour ses sables noirs
<b>Tank tripode</b>	Véhicule à chenilles lourd animé par un fakir.
<b>Technoprescience</b>	Discipline pseudo-scientifique des Silicates, qui consiste à entrer en contact télépathique avec les Précogs pour consigner les visions du futur le plus précisément possible, et à confier à des ingénieurs (le plus souvent Pygmachines, mais aussi Silicates et Bleeks) la réalisation des armes et machines entrevues dans l'avenir. La technoprescience est à l'origine, entre autres, des cliqueteurs, des tripodes, des locomotives et des larves mécaniques.
<b>Tempête planétaire</b>	Cyclones de grande envergure s'étendant sur plusieurs kilomètres et envahissant l'air ambiant de sable. Une tempête planétaire peut durer plusieurs jours durant lesquels la surface est plongée dans l'obscurité.-Danger
<b>Tenebris</b>	Sous Koolasha (Hesperia) 12 I. -9km Strate 331. p 106. Cité ayant abrité une cabale de princes dissidents peu avant la chute
<b>Terra Meridiani</b>	Nom silicate de Madinizima Omaka. Vallée aux habitations troglodytes quasi désertées. anciennes mines. locomotive. 10 LO p 98
<b>Tête de rail</b>	Batisseur silicate travaillant les minerais et les mécanismes.
<b>Tholus</b>	Montagne de Furia dont les accès à Chasma sont gardés par des Furiens - 07 LO
<b>Tiblos</b>	Serpent de 3 m jaune clair et inoffensif, sa chair à très mauvais goût.-Comestible
<b>Tic</b>	Une seconde dans le système de mesure Silicate
<b>Toile</b>	Année de Nirgal, correspond à 669 jours terrestres (équiv. Versary)
<b>Trace rouge de Crenoowaka</b>	Trace rouge traversant Nirgal d'Arabia Terra (06-B) à Tharsis (10-T) en passant par Chryse. Longue trace rouge peu fréquentée.
<b>Trépaneuse</b>	Arme silicate. Scie circulaire Humungus ou individuelle.
<b>Tripode</b>	Arme de guerre silicate, le Tripode est une machine infernale mesurant une dizaine de mètres de haut, ayant approximativement l'apparence des machines martiennes d'H.G. Wells dans la Guerre des mondes. Équipés d'une sirène terrifiante, les Tripodes devaient semer la panique autant que la destruction.
<b>Troqueur</b>	Marchand
<b>Tube accélérateur</b>	Tunnels géants destinés à voyager d'un point de Nirgal à un autre sans passer par des points intermédiaires. Aujourd'hui caduques, les tubes accélérateurs ne peuvent fonctionner que grâce à la Précokinésie.
<b>Twigg</b>	Invertébré situé entre le scarabée et la limace, vivant dans les entrées du Chasma. Peut être écrasée pour libérer de l'eau, ou placée dans la bouche pour filtrer l'air et améliorer la capacité pulmonaire. Permet de filtrer les vapeurs toxiques ou de supporter une haute altitude.

## U - V

<b>Ufakubwaka</b>	Voir Sirenum Fossae - 13 L p97
<b>Umzingeli</b>	Espece humanoïde éteinte. Serait réincarnée dans les pistoleros
<b>Usawoti</b>	Plaine de sel, voir Mare Sirenum 15S
<b>Utopia</b>	Possédait d'anciennes forêts - zone autour de J3
<b>Valles Marineris</b>	Nom silicate de la Plaine de Wakan, réseau de rifts et de canyons. S'y trouve Forlorn, plus grande cité de Nirgal. position 10 W. p96
<b>Vent découpant</b>	Courant d'air rapide chargé de particules capable de désintégrer une personne. Danger
<b>Ver découpeur</b>	Long ver géant de 5 m de long se nourrissant d'être vivants à la surface, leurs galeries sert part parfois de passage entre Chasma et Planitia.-Danger
<b>Versary</b>	Année de Nirgal dans le système de mesure Silicate, soit 669 jours terrestres (équiv. Toile)
<b>Vertèbre de Fer</b>	Survivant ayant miraculeusement survécu à une tentative de parasitage d'un Pilleur de Corps. Une grande incertitude règne au sujet des Vertèbres de Fer, qui sont parfois considérés comme des hybrides, les victimes d'une symbiose malsaine et involontaire, ou simplement des Pilleurs de Corps ratés. Tous les personnages-joueurs sont des Vertèbres de Fer, et ils doivent gérer l'ambivalence de leur nature, ainsi que la mauvaise réputation qui va avec.
<b>Veuve</b>	Nom Bleek de l'araignée Boréale, la princesse noire
<b>Voeu</b>	Matérialisation (sous forme de fil imbibé de sang) d'un pouvoir du Lumbo

## W - Z

<b>Wagyl</b>	Reptile bipède de Planitia, environ 1m50 au garrot, ayant l'allure approximative d'un raptor orné d'un collier de plumes. Peut cracher des flammes par les narines, et sert parfois de monture individuelle.
<b>Wamba-kutu</b>	Emplacement de la légendaire Tour sans fin. Dans la plaine de Changaeusi 06 G - p 99
<b>WarBag</b>	Sacoche de guerre
<b>Wimbi</b>	Jeu de hasard
<b>Xanthe</b>	Lieu ou jaillissaient des sources légendaires.
<b>Zode</b>	Une semaine dans le système de mesure Silicate
<b>Zone crépusculaire</b>	Centre de la croute de Nirgal. Riche en Huile Noire, Diamants, Iridium. Lieu de naissance des Pygmachines. Nombreuses mines, usines.

<b>Cache poussière</b>	Vêtement protecteur en tissu, répandu sur Planitia (armure de protection = Carcasse+2)
<b>Calydon fossa</b>	Etendue se trouvant en bordure de la plaie de Wakan, on y trouve d'importantes ressources en métal étoile. 10 W
<b>Canon lanceur</b>	Canon silicate permettant de propulser des Humungus.
<b>Casseur de dents</b>	Bâton de fer utilisé comme arme contondante.
<b>Centipède</b>	Insecte géant de Chasma. Long scolopendre à l'exosquelette robuste, mesurant jusqu'à huit mètres une fois adulte. C'est une monture endurante et rapide, ayant une bonne capacité de charge, mais peu commode si on l'amène sur Planitia il supporte très mal la lumière solaire.
<b>Changa</b>	Dieu du soleil vénéré par les bleeks de la surface
<b>Changakatu</b>	Voir Arcadia 03 O
<b>Changawake</b>	Déesse vénérée par les bleeks de la surface, femme de Changa
<b>Chasma</b>	Cavernes de métal et de roche qui s'étendent à l'infini sous la surface de Nirgal, constituant le royaume souterrain des Silicates et des Pygmachines. Le Chasma est un monde à étages, desservi par des chemins de fer et des ascenseurs souterrains. Il renferme un grand nombre d'artefacts devenus rares depuis la Chute.
<b>Chasseur de primes</b>	Mercenaire à la solde des silicates avant le ciel de sable.Aujourd'hui, mercenaire assassin.
<b>Chasseur de scalp</b>	Crabe géant immonde vivant et chassant seul.Danger
<b>Chron</b>	Une heure dans le système de mesure Silicate
<b>Chryse</b>	Lieu comportant un pont de magma sur une plaine. Autour de Y6
<b>Chute</b>	Èvènement apocalyptique synonyme de l'arrivée de la Ruche, de la destruction d'Argyre, de l'invasion des Pilleurs de Corps et de la chute de l'Empire Silicate. Sur le calendrier, la Chute intervient au 103e Cocon du Ciel de Sable.
<b>Ciel</b>	Période de 1000 Cocons, soit 16500 ans.
<b>Cimmeria</b>	Zone autour de 15M
<b>Cliqueteur</b>	Arme innovée grâce au découvertes de la technoprescience , Les cliqueteurs regroupent toute les catégories d'armes à poudre existant sur nirgal. Peut ressembler à un colt, mais il existe des déclinaisons qui se rapprochent de la carabine et du fusil à canon scié.
<b>Cocon</b>	Durée de 9 toiles, soit 16,5 ans terrestres
<b>Cocon de peau</b>	Morceaux de peau agglomérants et polymorphes chassant pour le sang et l'encre- Danger
<b>Colon</b>	Individu vivant au sein d'une communauté de survivants. Souvent méfiants envers l'étranger les colons sont souvent des agriculteurs, artisans ou éleveurs.
<b>Complexe Eudoxus</b>	Complexe silicate du Cratère Eudoxus - 14 M
<b>Constructeurs</b>	Gigantesques machines foreuses qui refaçonnent Chasma
<b>Coprates</b>	Colonie éboulée donnant accès aux environs de Tenebris (12 I)
<b>Coratrix</b>	Sorte de gros scarabée des sables
<b>Coupeur Krull</b>	Disque coupant à lancer, utilisé par les tribus sauvages du cratère d'Hellas (ressemble probablement au Glaive du film kitch "Krull").
<b>Couverture d'écaillés</b>	Cuir de reptile cousu et bourré de plumes ou de mousses, excellente couverture pour passer une nuit au froid.
<b>Cratère Eudoxus</b>	Nom silicate de Shimobuu 14 M
<b>Crépiteur</b>	Arme fonctionnant à l'aide d'une manivelle à dynamo, elle est capable de projeter des arcs électriques à une vingtaine de mètres.
<b>Croc</b>	Reptile bipède de Planitia, mesurant jusqu'à 3m au garrot et ayant l'allure approximative d'un Tyranosaurus Rex. Capable de cracher du feu par les narines comme les Wagyf, et d'étendre sa longue langue pour brûler ses proies. D'après la légende il a été domestiqué par les légendaires Langues Noires. On peut le dompter pour en faire une bête de somme capable de porter une tonne de matériel environ.
<b>Crypto radio</b>	Appareil de mesure servant à l'aide de balises, à se repérer. Grâce à son émetteur récepteur, la crypto radio peut permettre de communiquer des informations à distances.
<b>Cyclotron</b>	Appareil cuivré prenant la forme d'un beignet de 25 cm de diamètre, servant de "paratonnerre" portatif contre les orages magnétiques.Usage unique.
<b>Cydonia Mensae</b>	Nom silicate de Furia, origine des Furiens. Trois nécronoms en suspension à l'ouest - 07 LO p98

## D

<b>Deadalia</b>	Zone autour de P12 abritant autrefois les jungles des Squals
<b>Desperados</b>	Bandits craints et détestés, déloyaux et immoraux. Personne n'a de remors à les éliminer.-Danger
<b>Disque à Encre</b>	Appareil de communication servant à enregistrer un message vocal d'une minute. Autonomie infinie.
<b>Doigts de Fer</b>	Divinité et Ordre Fellök – constructeurs et mineurs
<b>Dôme de Tharsis</b>	Nom silicate de Mgongo (le dos), plateau volcanique de 8km (volcans: Asraeus, Pavonis et Arsia Montes) et Mont Olympus, domaine des Maadim T10
<b>Double</b>	Forme évoluée des pilleurs de corps, prenant la forme d'un individu normal pour s'infiltrer il également capable de communiquer contrairement aux Acolytes.-Danger.
<b>Double peine</b>	Arme à manche télescopique servant aussi bien à trancher qu'a empaler.
<b>Dust devil</b>	Tempête de sable.-Danger
<b>Dynamite</b>	Détonant très prisé servant à détruire les obstacles ou pour la guerre à neutraliser les installations ennemies. On l'utilise beaucoup pour condamner les voies d'accès des pilleurs de corps.Danger

## R

<b>Rasoir Squal</b>	Lame de lancer ultra-coupante (déf du livre).
<b>Rectangle</b>	Nourriture artificielle produite en usine par l'Empire Silicate, ayant l'aspect de barres rectangulaires verdâtres. C'était des rations de soldats dont le contenu exact est inconnu (au goût et à la couleur, on suppose que les rectangles contiennent surtout du lichen). Encore commun dans le Chasma, les rectangles sont très rares sur Planitia.
<b>Rédemption</b>	Colonie de 500 personnes, assez hostile, vivant sur le territoire Nbonde, dans une cité protégée par des palissades d'objets divers et un tripode immobilisé servant de tour de guet. p 94
<b>Reine Blanche</b>	Reine supposée des pilleurs de corps
<b>Rivière Noire de Cimmeria</b>	Sombre, dangereuse et toxique. 13 M
<b>Rongeur d'Os</b>	Surnom des Ohgrs
<b>Rouille</b>	Substance orangée crachée et pleurée par les Pilleurs de Corps. La Rouille corrode lentement toutes les matières à l'exception de l'iridium, elle forme de longues traînées qui relient entre eux les Pilleurs de Corps. Dans les couches de Chasma, les survivants sont conscients que la Rouille est le médium d'un lien empathique entre les Pilleurs, mais les gens de Planitia en sont rarement informés. On peut détruire la Rouille par le feu.
<b>Ruche</b>	Météorite tombée sur Nirgal lors de la Chute, au 103e Cocon du Ciel de Sable. Elle contenait les Pilleurs de Corps, qui se sont répandus à partir d'elle. Le point de chute de la Ruche correspond à l'ancienne capitale Bleek et Silicate d'Argyre, aujourd'hui remplacée par un gigantesque cratère. L'emplacement actuel de la Ruche est inconnu, mais on suppose qu'elle se trouve loin sous la surface, dans les couches inférieures de Chasma et probablement sous l'actuel cratère d'Argyre.

## S

<b>Sagamore</b>	Chef charismatique d'une tribu. Homme sage et respecté.
<b>Saigneur</b>	Arme silicate, épée à lame tronçonneuse.
<b>Scaratopode</b>	Insecte comestible du Chasma, ressemblant à un cloporte de 15cms. Carapace dure, mais le contenu est savoureux.
<b>Scieur d'os</b>	Argot désignant un médecin chirurgical au sein d'une communauté. Terme pouvant aussi désigner un rebouteux.
<b>Scramasaxe</b>	Arme tranchante non définie, mais disponible.
<b>Scribe</b>	Avant la chute, poste de ceux qui écrivaient. Par déclinaison, intellectuel.
<b>Sectionneur</b>	Lance disque mécanique.
<b>Seko</b>	Sorte de paille épaisse utilisée pour la construction de toits
<b>Shakmamba</b>	Arme semblable à un tonfa, lame à manche perpendiculaire.
<b>Shalbatana Vallis</b>	Nom Silicate de Hewakaniza. Vallée de 20 km de large dominée par une Ziggourat dirigée par une secte Squal - 10 Z p98
<b>Shimobuu</b>	Cratère - 14 M (voir Eudoxus) p97
<b>Shokawindu</b>	Grande hache à trois main conçue pour les Furiens par les Pygmachines. L'arme comprend un bras gyroscopique qui s'attache à la taille par une ceinture et un harnais.
<b>Silaha-kali</b>	Arbalète.
<b>Silicate</b>	Race jouable, ce sont les anciens maîtres de Nirgal. Fondé sur la magie et la science, l'Empire Silicate dominait la planète avant la Chute. Les inventions, les massacres et les expériences de Silicates sont à la fois légendaires et effroyables. Ils sont grands, décolorés, nyctalopes et vivent une existence moyenne (vieux à 30 ans). Suivant les visions des Précogs, les Silicates ont fondé la technoprescience et ont acquis la maîtrise des machines à vapeur et de la poudre noire.

<b>Simulacre</b>	Hallucination vivante (personnage, plante, mécanisme…) née de l'encre
<b>Sirenum Fossae</b>	Nom Silicate d'Ufakubwaka - Fosse géante dont les méandres mènent à Chasma 13 L p97
<b>Sog</b>	Plante grasse et bleutée de Planitia, dont on fait l'alcool de feu.
<b>Sol</b>	Une journée dans le système de mesure Silicate (équiv. Fil)
<b>Sorgho</b>	Céréale de Planitia, ressemblant à un maïs robuste, nécessitant très peu d'eau grâce à ses vastes racines. Il est commun, et son grain peut être réduit en farine.
<b>Spatha Silicate</b>	Épée à deux mains dont le manche contient un dispositif capable de diffuser de l'Encre sur la lame, afin d'empoisonner les ennemis.
<b>Squal</b>	Race jouable, hommes-lézards assez petits et très légers, véritables assassins et survivants de nature, ils ont failli être exterminés par les Silicates. Les Squals survivants sont les derniers représentants de leur culture, maîtrisant l'art martial du Kaamkata. Ils meurent assez jeunes (vieux à 20 ans).
<b>Suturé</b>	Ètre mutant bleeks dont l'origine est controversée. Vivant uniquement en surface, les suturés forment des bandes hostiles au voyageurs. Leur corps est sec, écorché et couvert de cicatrices dues aux mutilations.
<b>Synode</b>	Conseil dirigeant Silicate
<b>Syria Planum</b>	Nbonde - 11 U
<b>Syrtis major</b>	Aussi appelée Plaine de Changaeusi, c'est une zone désertique de Planitia, constituée de dunes en croissant de sable noir et sang. Cette zone est calme car mal connectée au Chasma, mais d'antiques menaces vieilles de plusieurs éons risquent de se révéler. On y trouve la mystérieuse tour aveugle de wanba-kutu, noire et dépourvue de la moindre ouverture. 06 G - p99

## P

<b>Paoa</b>	Sorte de tabac Squal à fumer dans un narguilé, confectionné à partir de la mue subadulte des Squals.
<b>Perforeur</b>	Arme silicate. Perceuse de combat à deux mains.
<b>Peur</b>	Satellite apparu lors de la Chute. Voir Phobos
<b>Phaethonthis</b>	Station pipeline silicate position inconnue.
<b>Pied rouge</b>	Voyageur explorateur traversant Nirgal à la recherche de villes ou de trésors. Nom donné en raison de la couleur de leur chaussures après de longs voyages.

<b>Pieuvre d'Orange</b>	Voir Géant de Limaille – Danger
<b>Pieuvre de Copernicus</b>	Mécanisme légendaire de fabrication Pygmachine. La Pieuvre est une machine gigantesque, composée d'une demi-sphère accrochée au plafond d'un étage du Chasma, et portant d'innombrables bras mécaniques articulés. Animée par des mécanismes à vapeur, des rouages et un complexe jeu de câbles, la Pieuvre est une machine de défense, qui devait protéger les accès aux chambres des plus précieux Précogs Silicates. Sur Planitia, l'existence de la Pieuvre est une légende. Et même pour les familiers du Chasma, nul ne sait précisément ce qu'elle est devenue. Elle se situerait dans la strate 3723 de la Zone Crépusculaire en 10 T, soit 25km sous Kivimbe (Dôme de Tharsis).

<b>Pilleurs de Corps</b>	Race extra-stellaire venue de l'astéroïde appelé Ruche. Hostiles et meurtriers, les Pilleurs de Corps parasitent les cadavres et les font se relever. Ils peuvent alors modifier la structure anatomique du cadavre pour modeler des armes avec des excroissances osseuses. Selon les modifications, on distingue de nombreuses catégories de Pilleurs. Selon le contexte, l'expression Pilleur de Corps désigne soit le parasite lui-même, un long scolopendre métallique d'environ 50cms de long, soit le cadavre relevé par le parasite.
--------------------------	---

<b>Pionnier</b>	Terme désignant une personne ayant choisi d'entreprendre sa propre culture de façon indépendante. Plus spécialement sur planitia.
-----------------	---

<b>Piquet d'arrimage</b>	Tige de fer pliable, à l'extrémité barbelée capable de s'accrocher solidement à de nombreuses surfaces, attaché à une corde il sert de piton très résistant pour l'escalade.
--------------------------	--

<b>Piste d'Argyre</b>	Trace allant de Valles Marineris à Argyre. Aujourd'hui elle n'est plus empruntée. Barrage à Bosporos Planum (14-Y).
-----------------------	---

<b>Piste de Chryse</b>	Trace allant de Valles Marineris à Chryse la plus empruntée aujourd'hui. Elle passe sur 3 ponts et le trajet est jonché de vestiges silicates.
------------------------	--

<b>Pistolero</b>	Messagers de la mort et incarnations supposée des Umzingeli, ces tueurs aux mains tatouées d'encre ont cinq coups parfaits au cours de leur carrière, le dernier signifiant leur fin.
------------------	---

<b>Plaie de Wakan</b>	Voir Valles Marineris 10 W
<b>Plaine de Changaeusi</b>	Voir Syrtis Major - 06 G
<b>Planitia</b>	Surface de Nirgal. C'est un monde aride, rouge et glacé, aux paysages démesurés, couvert de montagnes gigantesques, de volcans et d'abîmes incommensurables à l'homme.

<b>Planum express</b>	Compagnie de colporteurs messagers remontant à avant le ciel de sable.Toujours active son coeur se situe à Forlorn (10-W).On peut reconnaître les cavaliers du Planum express à leur convois et à leur drapeau jaune. Souvent accueillis avec impatience ils sont souvent respectés. Leur rôle s'est diversifié après la chute, les membres du Planum express peuvent aussi bien être des messagers que des mercenaires ou encore des explorateurs.
-----------------------	---

<b>Plaque de reconnaissance</b>	Ancien "badge" datant du ciel de plomb, laisser passer attestant de l'appartenance à l'empire de Chasma.
<b>Plateforme XTR-0</b>	Complexe Industriel sous Changakatu -12km Strate 587 p 107.
<b>Précognitif</b>	Être prescient vivant dans une cuve à Lothos, ils ont la faculté grâce à la précokinésie de voir l'avenir et de transporter leur esprit dans différentes dimensions.

<b>Précokinésie</b>	Magie pseudo-scientifique des Silicates, qui l'utilisent à grand renfort d'Encre pour réaliser leurs protocoles (sortilèges). La précokinésie permet à peu près tout, du voyage dans le temps et l'espace, à la vision de l'avenir, en passant par la créations d'armes, d'armures, de nourritures ou d'esclaves simulacres.
---------------------	--

<b>Procréatrice</b>	Déesse Fellök aux trois aspects <span> </span> : Bouche de fer, Doigt de fer, Oeil de fer. Son culte était interdit par les Silicates.
<b>Profondimètre</b>	Instrument de mesure servant à calculer sa profondeur géographique.

<b>Protocole</b>	Sortilège de Fakirs. Rituel pseudo-scientifique canalisant l'usage de la Précokinésie
<b>Pygmachine</b>	Race jouable, ce sont des Nains aveugles et asexués originaires du Chasma. Ils se dirigent au sonar comme les chauve-souris, sont réfractaires à la magie de l'Encre utilisée à outrance par leurs maîtres Silicates, et sont de formidables bricoleurs. Véritables ingénieurs des machines silicates entrevues par les Précogs, leurs inventions ont révolutionné l'Empire et Nirgal. Ils sont petits, râblés, et vivent assez vieux d'après les standards de Nirgal (vieux à 50 ans). Nom originel <span> </span> : Fellök

<b>Pyrodactile</b>	Créature ailée prenant la forme d'un dragon, il se nourrit en aspirant les particules organiques calcinées des victimes qu'il carbonise avec son souffle enflammé. Son sang est hautement corrosif et calorifique. Redouté, le pyrodactyle reste néanmoins une proie de choix pour les chasseurs aguerris.-Danger
--------------------	---

## E

<b>Egaliseur</b>	Agent de la loi au sein d'une communauté. Cela peut être aussi bien un juge, qu'un enquêteur ou un policier.
<b>Elevateur</b>	Ascenseur activés par centipèdes ou turbines
<b>Elysium</b>	Plaine, origine des Furiens, position 05 L– voir Kilima
<b>Embrocheur</b>	Arbalète pliante sur trépied (déf. du livre).
<b>Encre</b>	Venin du Lothos, l'Encre est une substance magique et psychotrope à la couleur bleu phosphorescent caractéristique. Permettant le fonctionnement des différentes formes de magie (Lumbo ou Précokinésie), l'Encre est une drogue précieuse, prisée par les Silicates. On peut l'absorber de différentes façons en inhalant ses vapeurs, en s'en frottant la peau, ou en se l'injectant dans les veines (douloureux). L'Encre est fragile, se dégrade à la lumière du soleil, et ses effets de dissipent rapidement. Comme toute drogue, elle crée une dépendance et une accoutumance.

<b>Eoliennes</b>	Ratachées à de grosses turbine dynamo, les éoliennes sont un moyen abordable pour produire l'électricité. On peut d'ailleurs noter que les colonies possédant des éoliennes sont souvent développées.
<b>Épées d'argent</b>	Poissons blancs et allongés des lacs souterrains, très communs dans le Chasma, c'était une grande source de nourriture pour l'Empire Silicate.
<b>Etoile de plomb</b>	Garant de l'ordre de la communauté, souvent chef où l'un de ses executants.

# F

<b>Faiseur de veuves</b>	Personne spécialement chargée de défendre une communauté. Sentinelle.
<b>Fakirs</b>	Magiciens Silicates, utilisant des injecteurs d'Encre et la précokinésie pour réaliser leurs sortilèges.
<b>Faucheurs</b>	Enfants monstrueux d'Ogrim Nacha traquant les utilisateurs de l'Encre juste dans la réalité, pour voler leur visage
<b>Fellök</b>	Nom originel des pygmachines
<b>Ferrailleur</b>	Mécanicien spécialiste de la récupération.
<b>Fil</b>	Periode d'une journée sur Nirgal (equiv. Sol)
<b>Fleur de charbon</b>	Plante aux fruits comestibles sensiblement proche du tabac, dont les feuilles noires peuvent être séchées et fumées.
<b>Forlorn</b>	Grande cité symbolisant la cohabitation des espèces de Nirgal contre la ruche. Situé au bord de Valles marineris (plaie de Wakan), la vie y est confortable mais le droit de résidence onéreux.
<b>Frayeur</b>	Satellite apparu lors de la Chute. Voir Deimos
<b>Furia</b>	Voir Cydonia Mensae 07 LO
<b>Furien</b>	Race jouable. Les cyclopes musculeux et puissants que sont les Furiens forment un peuple indomptable, jamais conquis par l'Empire Silicate. Ils ont passé une alliance avec les Pygmachines, mais les ont trahis au profit des Silicates, en échange de la guérison d'une étrange maladie qui tuait leurs femelles. Ils vivent aussi longtemps que les Silicates (vieux à 30 ans).

# G - H

<b>Géant de limaille</b>	Tornado de 50 mètres de forme humanoïde. Surnommé Bouilleur de Sang ou Pieuvre d'orage – Danger
<b>Gorgonum-Chaos</b>	Bande de dégénérés ayant capturé une ancienne base silicate: Phaethonthis.-Danger
<b>Grappin à poudre</b>	Pistolet tirant un grappin grâce au gaz produits par la combustion de la poudre, fonctionnement semblable au cliqueteur.

<b>Gueule d'horizon</b>	Vigie observant les alentours d'une communauté et communiquant par signaux de lumière ou de fumée.
<b>Hellas</b>	Bassin – cratère monumental, autour de 14D. présence de sauvages
<b>Hesperia</b>	Nom Silicate de Koolasha (12 I) .9km au dessus de Tenebris
<b>Hewakaniza</b>	Voir Shalbatana Vallis. 10 Z
<b>Humungus</b>	Forme de larve machine silicate (de fabrication pygmachine) consistant en une sphère articulée, pourvue de lames et de scies circulaires. Il peut être utilisé comme une mine enterrée ou comme une arme de siège s'il est tiré.-Danger

<b>Hydropilon</b>	Machine de 6 m de hauteur, martelant le sol pour simuler la présence d'une grosse créature et éloigner les pilleurs sous terre.
-------------------	---

<b>Hypogée</b>	Ancien coeur battant de la civilisation silicate, lieu gigantesque en bordure de surface au nombreuses galeries.
----------------	--

# I - J

<b>Iridium</b>	ou Métal-Etoile, métal précieux d'origine météoritique, seul capable de résister à la Rouille.
<b>Isidis Planitia</b>	Bassins d'Isidis, dunes de sable clair et dômes volcaniques. repaire du Roi de la montagne Nom Silicate de Kikitu Volkeno - 05 I p97
<b>Jankalaar</b>	Très petits scorpions comestibles de Planitia, se mangent crus.

## K

<b>Kaamkata</b>	Art martial Squal à base de lames
<b>Kalijuna</b>	Dieu Soleil Furien
<b>Karakats</b>	Sorte de chiens, Plus proches du reptile quadrupède à plume. Charognards assez farouches, ils vivent près des volcans et sont domestiqués par les Maadims pour sonner l'alerte en cas d'attaque de leur campements. Ces "loups de volcans" comme ils sont parfois appelés sont réputés pour leurs cris grinçants caractéristiques et effrayants. Ils sont souvent associés dans l'ancienne culture silicate aux créatures maléfiques, faisant office de loups dans les contes pour enfants.
<b>Kauri</b>	Sud ouest de Cydonia. Pierres levées s'enflammant lors de tempêtes, les Arbres de feu de Kauri sont des présages pour les Furiens. 07 LO
<b>Kazka</b>	Partie Nord de Nirgal. Terres volcaniques riches et déserts. Forets pétrifiées. <span> </span> pauvre en eau
<b>Kijitu Volkeno</b>	Voir Isidis Planitia - 05 I
<b>Kilima</b>	Plaine, origine des Furiens, position 05 L– voir Elysium
<b>Kit silicate</b>	Ensemble d'instruments et équipements destinés au voyageurs. Le kit contient notamment de quoi survivre et s'orienter sur Nirgal.
<b>Koolasha</b>	Voir Hesperia. 9km au dessus de Tenebris. 12 I
<b>Kromasectes</b>	Catégorie de larves machines prenant la forme d'insectes robotisés conçus pour des taches simple et limitées.
<b>Kusini</b>	Partie Sud de Planitia. Chaotique, bassins et Cratères

## L

<b>Laitose</b>	Algues blanchâtres du Chasma, elles étaient cuites et salées pour être transformées en biscuits croquants.
<b>Langue Noire</b>	Géants bleu de 5m à trois doigts utilisables comme massues, habitant les calottes glaciaires. Ancienne civilisation maudite (leur voix est devenue une arme) et retournée à un état quasi-primitif.
<b>Lanterne à incandescence</b>	Lampe tempête
<b>Lapideur</b>	Arbalète portable qui propulse des pierres (déf. du livre).
<b>Larmes d'Oasis</b>	Chapelets d'iles -oasis gardées par des colonies sauvages. Dans Majimashozi (10 M) p98
<b>Larves Machines</b>	Automate de guerre
<b>Lichen</b>	Mousse comestible poussant dans les puits et les couches supérieures de Chasma, c'était une nourriture de base de l'Empire Silicate. Se mange aussi bien cru que cuit.
<b>Limajini</b>	(voir Lycus Sulci) labyrinthe de collines au pieds du Nyekundu, hanté par des esprits de famine p97
<b>Lothos</b>	Petite créature ressemblant à un pouple blanchâtre, les lothos vivent en banc dans les profondeurs. Le venin bleu phosphorescent qu'il sécrète est appelé Encre. les Lothos étaient cultivés dans de vastes couveuses par les Silicates. -Danger
<b>Lumbo</b>	Magie traditionnelle des Maadim, qui permet au Moloki de façonner des cordelettes à voeux. Ces cordelettes sont magiques et permettent au Moloki qui les porte d'utiliser le pouvoir qui à été emprisonné en elles lors de leur création.
<b>Lunettes anti-soleil</b>	Lunettes très répandues, souvent à verres ronds cerclées de fer sans ouverture. Elles permettent aux habitants de Chasma de voir sur Planitia sans être aveuglées.
<b>Lunettes polarisantes</b>	Lunettes à infrarouges, aujourd'hui rares et couteuses, elles permettent de se déplacer dans l'obscurité comme en plein jour.
<b>Lunettes radioscopiques</b>	Cet appareil permet, à courte portée (max 30-40 m) de voir à travers les surfaces grâce au rayons x. Utilisé par les chasseurs de trésors sondant les profondeurs.

## M

<b>Maadim</b>	Race jouable, les Maadim sont les sages des volcans. Vivant assez vieux (plus de 60 ans), ils sont détenteurs de la magie du Lumbo. Peu impliqués dans les affaires silicates avant la Chute, ils sont considérés comme de sages et puissants guerriers.
<b>Machim'lima</b>	Aiguille rocheuse à tête plate
<b>Madinizima Omaka</b>	(voir Terra Meridiani) - 10 LO
<b>Magel</b>	Petite cité à proximité de Sirenum Fossae - 13 L
<b>Majimashozi</b>	(voir Athabasca Vallis) Vallée contenant les Larmes d'Oasis - 10 M p98
<b>Maraudeur cimmierium</b>	Esclaves silicate forcés à agir par un dispositif détonnant à l'intérieur de leur boîte crânienne. Utilisés comme soldats ou serveurs, la bombe intelligente qui est en eux les maintient dans une attitude docile.
<b>Mare Erythraeum</b>	Nom silicate <span> </span> de Chumvi-Bahari
<b>Mare Sirenum</b>	Nom silicate de la <span> </span> plaine de sel Usawoti ou Maziwa-Bahari <span> </span> 15 S
<b>Marée d'argile</b>	Inondation fulgurante provoquée par une remontée des nappes souterraines vers la surface.-Danger
<b>Masque cache-poussière</b>	Sorte de masque à gaz, capable de filtrer la très fine poussière rouge des déserts de Nirgal.

<b>Masque fumant</b>	Masque cérémoniel Maadim, en terre cuite, contenant des réservoirs d'Encre à brûler. Tenant à la fois du brûle-parfum et de l'inhalateur, il permet à celui qui l'utilise de respirer des vapeurs d'Encre très concentrées afin d'utiliser la magie.
<b>Méduses magnétiques</b>	Méduses géantes de 20 m au corps pâle flottant dans l'air. Leurs filaments sont parcourus par des arcs électriques, toucher l'un d'entre eux peut causer de graves électrocutions souvent fatales. Danger
<b>Mégaptère silicium</b>	Dune de sable vivante, sorte de grosse baleine plate qui s'enfouit dans le sable et absorbe des minéraux par des bouches situées sur son dos. Animal rare et sacré.Danger
<b>Memnonia Mercenaire</b>	Cité majeure Silicate abritant le Synode. Sous Choo(Chrise) 06 Y Strate 55 -2km. p 105 <p>Combattant entraîné au combat, louant ses services en échange d'une prime. Les mercenaires sont parfois moins chers que les armes.</p>
<b>Mgongo</b>	Voir Dome de Tharsis <span> </span> 07 S p 96
<b>Mil</b>	Céréale comestible originaire de Planitia, cultivée de façon intensive. Son grain peut facilement être moulu et réduit en farine. Nécessite très peu d'irrigation.
<b>Mimis</b>	Oignons rouges qui poussent avec très peu d'eau.
<b>Moho</b>	Cité mécanisée du Noyau, la plus profonde existant. Serait à proximité de la Ruche 78 km sous Ardhibara Strate 6005. p 107
<b>Moloki</b>	Chamans des Maadims, ce sont des sages utilisant la magie ancestrale du Lumbo pour servir leur peuple.
<b>Moment</b>	Une minute dans le système de mesure Silicate
<b>Monstre de l'aube</b>	Rumeurs provenant d'une colonie de syrtis major faisant état d'un brouillard maléfique.
<b>Mont Nyekundu</b>	Plateau rocheux s'élevant à haute altitude, régulièrement embaumé de nuages irritants, c'est un lien sacré des Maadims son ascension est très ardue. Position -07 S (voir Mont Olympus) p 96
<b>Mont Olympus</b>	Nom silicate du Mont Nyekundu incluant le volcan Jiitu - Chomeka - Position -07 S p96
<b>Morbus Chaos</b>	Nom Silicate qualifiant l'état des Vertebres de fer
<b>Mormikan</b>	Grand reptile quadrupède de Planitia, mesurant jusqu'à 6m du museau à la queue une fois adulte. Il porte un large collier de plumes, et a l'allure approximative de la monture des stormtroopers sur Tatooine dans Star Wars épisode IV. Docile, le mormikan est utilisé comme bétail, poueudr d'oeufs ou monture. Dans tous les cas, il est utile donc précieux sur Planitia.
<b>Morpheus Rupes</b>	Colonie du sud de Nirgal 14 S
<b>Mwewe</b>	Créature ayant une bonne vue

## N

<b>Natiliki</b>	Vers blancs très fin vivants dans les mers de sel, alimentation principale des mégaptères. Comestible
<b>Nbonde</b>	Syria Planum - 11 U p 94
<b>Necrociraptor</b>	Petits lézards charognards amphibie ayant l'appétit de piranhas- Danger
<b>Necrolyser</b>	seringue d'extraction de matière cérébrale pour en retirer l'encre. Sacrilège pour les Maadims et les Molokis
<b>Nécronom</b>	Prison géante pyramidale en sustentation.
<b>Nirgal</b>	Planète rouge sur laquelle se déroule le jeu. Elle correspond à Mars, dans un passé lointain et indéterminé de plusieurs millions d'années (voire dizaines ou centaines de millions).
<b>Noctis Labyrinthus</b>	Accès principal à Chasma. Possède hangars et chemin de fer. Portes d'Iridium Colossales condamnées. 10U -500m Strate 6 p 106
<b>Noyau Nyoko</b>	Zone la plus profonde de Chasma. Brûlante et Instable. Ce n'est la place que des machines et des condamnés. Petits lézards rouges comestibles de Planitia. Se mangent frits ou pochés.

## O

<b>Oeils de Fer</b>	Divinité et Ordre Fellök – guerriers et éclaireurs
<b>Oeuf des sables</b>	Tubercule en forme de disque orange pale se trouvant à 2 m de profondeur sous le sable. Aliment populaire et nutritif.
<b>Ogrim-Nacha</b>	Déesse-araignée du destin, qui se tient sur la toile derrière l'illusion de la réalité. Inspirée d'Atla Nacha, un des Grands Anciens du Mythe de Cthulhu, cette divinité obscure est au-delà de toute compréhension et peut faire sombrer dans la folie ceux qui lui font face.
<b>Ohgr</b>	Descendants des silicates d'apparence sauvage, réputés cannibales et surnommés "rongeur d'os"
<b>Olmeda Krin</b>	Politicien responsable de la compagnie Planum express, son objectif est de relier les différentes zones de Nirgal par un réseau de communication et de transport.
<b>Onhiay-Ariota</b>	Cydonia
<b>Ophis</b>	Lieu connu pour son monolithe
<b>Opica</b>	Instrument de détection des lothos.
<b>Orcus</b>	Zone minière pygmachine fantome-Danger