

## Lieux – suite

<b>Mare Sirenum</b>	Nom silicate de la plaine de sel Usawoti ou Maziwa-Bahari 15 S
<b>Memnonia</b>	Cité majeure Silicate abritant autrefois le Synode. Sous Choo(Chrise) 06 Y Strate 55 -2km. p 105
<b>Mgongo</b>	Voir Dome de Tharsis 07 S p 96
<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>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>Morpheus Rupes</b>	Colonie du sud de Nirgal 14 S
<b>Nbonde</b>	Syria Planum - 11 U p 94
<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 Labyrinth</b>	Accès principal à Chasma. Possède hangars et chemin de fer. Portes d'Iridium Colossales condamnées. 10U -500m Strate 6 p 106
<b>Noyau</b>	Zone la plus profonde de Chasma. Brûlante et Instable. Ce n'est la place que des machines et des condamnés.
<b>Onhiay-Ariota</b>	Cydonia
<b>Ophis</b>	Lieu connu pour son monolithe
<b>Orcus</b>	Zone minière pygmachine fantome-Danger
<b>Peur</b>	Satellite apparu lors de la Chute. Voir Phobos
<b>Phaenonthis</b>	Station pipeline silicate position inconnue.
<b>Piste d'Argyre</b>	Trace allant de Valles Marineris à Argyre. Aujourd'hui elle n'est plus empruntée. Barrage à Boporos 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>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>Plateforme XTR-0</b>	Complexe Industriel sous Changakatu -12km Strate 587 p 107.
<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>Rivière Noire de Cimmeria</b>	Sombre, dangereuse et toxique. 13 M
<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>Sirenum Fossae</b>	Nom Silicate d'Ufakubwaka - Fosse géante dont les méandres mènent à Chasma 13 L p97
<b>Skolk</b>	Colonie fantôme dominée par un arbre boojum gorgé d'encre et créant des simulacres.-Danger
<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
<b>Taal</b>	Lieu connu pour ses sables noirs
<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 Madinzima Omaka. Vallée aux habitations troglodytes quasi désertées. anciennes mines. locomotive. 10 LO p 98
<b>Tholus</b>	Montagne de Furia dont les accès à Chasma sont gardés par des Furiens - 07 LO
<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>Ufakubwaka</b>	Voir Sirenum Fossae - 13 L p97
<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 Plaie de Wakan, réseau de rifts et de canyons. S'y trouve Forlorn, plus grande cité de Nirgal. position 10 W. p96
<b>Wamba-kutu</b>	Emplacement de la légendaire Tour sans fin. Dans la plaine de Changaeusi 06 G - p 99
<b>Xanthe</b>	Lieu où jaillissaient des sources légendaires.
<b>Zone crépusculaire</b>	Centre de la croute de Nirgal. Riche en Huile Noire, Diamants, Iridium. Lieu de naissance des Pygmachines. Nombreuses mines, usines.

## Créatures

<b>Arachnopodes ou "araignées noires"</b>	Véhicule rapide silicate prenant la forme d'une limule.
<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>Argyro</b>	Crabes blancs de moins de 10cms, originaires du Chasma. Se mangent cuits.
<b>Blos</b>	Liquide extrait des glandes de tiblos, sert de lubrifiant et de sirop.-Comestible
<b>Jankalaar</b>	Très petits scorpions comestibles de Planitia, se mangent crus.
<b>Natiliki</b>	Vers blancs très fin vivant dans les mers de sel, alimentation principale des mégaptères. Comestible
<b>Automatoïde</b>	Larves machine créées juste avant la chute, ces squelettes mécaniques très rares sont animés par l'encre.-Danger
<b>Bouilleur de Sang</b>	Voir Géant de Limaille – Danger
<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>Chasseur de scalp</b>	Crabe géant immonde vivant et chassant seul.Danger
<b>Cocon de peau</b>	Morceaux de peau agglomérants et polymorphes chassant pour le sang et l'encre- Danger
<b>Coratrix</b>	Sorte de gros scarabée des sables
<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 Wagyl, 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>Double</b>	Forme évoluée des pileurs de corps, prenant la forme d'un individu normal pour s'infiltrer il également capable de communiquer contrairement aux Acolytes.-Danger.
<b>Epées 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>Faucheurs</b>	Enfants monstrueux d'Ogrim Nacha traquant les utilisateurs de l'Encre juste dans la réalité, pour voler leur visage
<b>Géant de limaille</b>	Tornado de 50 mètres de forme humanoïde. Surnommé Bouilleur de Sang ou Pieuvre d'orage – Danger
<b>Karaktas</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>Kromasectes</b>	Catégorie de larves machines prenant la forme d'insectes robotisés conçus pour des taches simple et limitées.
<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>Larves Machines</b>	Automate de guerre
<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>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>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, pondeur d'oeufs ou monture. Dans tous les cas, il est utile donc précieux sur Planitia.
<b>Necrociraptor</b>	Petits lézards charognards amphibie ayant l'appétit de piranhas- Danger
<b>Ohgr</b>	Descendants des silicates d'apparence sauvage, réputés cannibales et surnommés "rongeur d'os"

## Créatures - suite

<b>Pieuvre d'Orage</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>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>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
<b>Reine Blanche</b>	Reine supposée des pilleurs de corps
<b>Rongeur d'Os</b>	Surnom des Ohgrs
<b>Suturé</b>	Être 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>Tiblos</b>	Serpent de 3 m jaune clair et inoffensif, sa chair à très mauvais goût.-Comestible
<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>Umzingeli</b>	Espèce humanoïde éteinte. Serait réincarnée dans les pistoleros
<b>Ver découpeur</b>	Long ver géant de 5 m de long se nourrissant d'êtres vivants à la surface, leurs galeries sert part parfois de passage entre Chasma et Planitia.-Danger

## Nourriture

<b>Argyro</b>	Crabes blancs de moins de 10cms, originaires du Chasma. Se mangent cuits.
<b>Blos</b>	Liquide extrait des glandes de tiblos, sert de lubrifiant et de sirop.-Comestible
<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>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>Fleur de charbon</b>	Plante aux fruits comestibles sensiblement proche du tabac, dont les feuilles noires peuvent être séchées et fumées.
<b>Jankalaar</b>	Très petits scorpions comestibles de Planitia, se mangent crus.
<b>Laitose</b>	Algues blanchâtres du Chasma, elles étaient cuites et salées pour être transformées en biscuits croquants.
<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>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>Natiliki</b>	Vers blancs très fin vivant dans les mers de sel, alimentation principale des mégaptères. Comestible
<b>Nyoko</b>	Petits lézards rouges comestibles de Planitia. Se mangent frits ou pochés.
<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>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>Scaratopode</b>	Insecte comestible du Chasma, ressemblant à un cloporte de 15cms. Carapace dure, mais le contenu est savoureux.
<b>Sog</b>	Plante grasse et bleutée de Planitia, dont on fait l'alcool de feu.
<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>Tiblos</b>	Serpent de 3 m jaune clair et inoffensif, sa chair à très mauvais goût.-Comestible

## Lieux

<b>Acidalia</b>	Zone autour de 03 Z - Rumeurs d'une ancienne forêt
<b>Agathodeamon</b>	Plateforme suspendue par de solides câbles sur la plaie de Wakan. Centre de Forlorn.
<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'Ardhibara 06 A
<b>Arcadia</b>	Nom Silicate de Changakatu 03 O.
<b>Ardhibara</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>Athabasca Vallis</b>	Nom Silicate de Majimashozi. Vallée contenant les Larmes d'Oasis - 10 M
<b>Aurorae Sinus</b>	plaine
<b>Barafu</b>	Terres Polaires ou vivent Langues Noires et Ohgr
<b>Borealis</b>	Pont de magma
<b>Bosporos</b>	Cité bleek connue pour ses immenses ziggourats 14 Y
<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>Changakatu</b>	Voir Arcadia 03 O
<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>Chryse</b>	Lieu comportant un pont de magma sur une plaine. Autour de Y6
<b>Cimmeria</b>	Zone autour de 15M
<b>Complexe Eudoxus</b>	Complexe silicate du Cratère Eudoxus - 14 M
<b>Coprates</b>	Colonie éboulée donnant accès aux environs <span> </span> de Tenebris (12 I)
<b>Cratère Eudoxus</b>	Nom silicate de Shimobuu 14 M
<b>Cydonia Mensae</b>	Nom silicate de Furia, origine des Furiens. Trois nécronoms en suspension à l'ouest - 07 LO p98
<b>Deadalia</b>	Zone autour de P12 abritant autrefois les jungles des Squals
<b>Dôme de Tharsis</b>	Nom silicate de Mgongo (le dos), plateau volcanique de 8km (volcans: Ascraeus, Pavonis et Arsia Montes) et Mont Olympus, domaine des Maadim T10
<b>Elysium</b>	Plaine, origine des Furiens, position 05 L– voir Kilima
<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>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>Hypogée</b>	Ancien coeur battant de la civilisation silicate, lieu gigantesque en bordure de surface au nombreuses galeries.
<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>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. Forêts pétrifiées. 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>Koolasha</b>	Voir Hesperia. 9km au dessus de Tenebris. 12 I
<b>Kusini</b>	Partie Sud de Planitia. Chaotique, bassins et Cratères
<b>Larmes d'Oasis</b>	Chapelets d'iles -oasis gardées par des colonies sauvages. Dans Majimashozi (10 M) p98
<b>Limajini</b>	(voir Lycus Sulci) labyrinthe de collines au pieds du Nyekundu, hanté par des esprits de famine p97
<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>Mare Erythraeum</b>	Nom silicate <span> </span> de Chumvi-Bahari

## Phénomènes

<b>Brouillard coagulant</b>	Condensation soudaine d'humidité stagnante à basse température. Capable de geler une personne en quelques secondes.-Danger
<b>Changa</b>	Dieu du soleil vénéré par les bleeks de la surface
<b>Changawake</b>	Déesse vénérée par les bleeks de la surface, femme de Changa
<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>Dust devil</b>	Tempête de sable.-Danger
<b>Kaamkata</b>	Art martial Squal à base de lames
<b>Kalijuna</b>	Dieu Soleil Furien
<b>Lumbo</b>	Magie traditionnelle des Maadim, qui permet au Moloki de façonner des cordelettes à vœux. Ces cordelettes sont magiques et permettent au Moloki qui les porte d'utiliser le pouvoir qui a été emprisonné en elles lors de leur création.
<b>Marée d'argile</b>	Inondation fulgurante provoquée par une remontée des nappes souterraines vers la surface.-Danger
<b>Monstre de l'aube</b>	Rumeurs provenant d'une colonie de syrtis major faisant état d'un brouillard maléfique.
<b>Morbus Chaos</b>	Nom Silicate qualifiant l'état des Vertèbres de fer
<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>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>Protocole</b>	Sortilège de Fakirs. Rituel pseudo-scientifique canalisant l'usage de la Précokinésie
<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 trainées qui relie <span></span> nt 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.
<b>Simulacre</b>	Hallucination vivante (personnage, plante, mécanisme…) née de l'encre
<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>Vent découpant</b>	Courant d'air rapide chargé de particules capable de désintégrer une personne. Danger
<b>Veuve</b>	Nom Bleek de l'araignée Boréale, la princesse noire
<b>Voëu</b>	Matérialisation (sous forme de fil imbibé de sang) d'un pouvoir du Lumbo

## Unités de temps

<b>Chron</b>	Une heure dans le système de mesure Silicate
<b>Ciel</b>	Période de 1000 Cocons, soit 16500 ans.
<b>Cocon</b>	Durée de 9 toiles, soit 16,5 ans terrestres
<b>Fil</b>	Période d'une journée sur Nirgal (equiv. Sol)
<b>Moment</b>	Une minute dans le système de mesure Silicate
<b>Sol</b>	Une journée dans le système de mesure Silicate (équiv. Fil)
<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>Versary</b>	Année de Nirgal dans le système de mesure Silicate, soit 669 jours terrestres (équiv. Toile)
<b>Zode</b>	Une semaine dans le système de mesure Silicate

## Armes

<b>Canon lanceur</b>	Canon silicate permettant de propulser des Humungus.
<b>Casseur de dents</b>	Bâton de fer utilisé comme arme contondante.
<b>Cliqueteur</b>	Arme innovée grâce aux 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>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>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>Double peine</b>	Arme à manche télescopique servant aussi bien à trancher qu'a empaler. 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
<b>Dynamite</b>	
<b>Embrocheur</b>	Arbalète pliante sur trépied (déf. du livre).
<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>Lapideur</b>	Arbalète portative qui propulse des pierres (déf. du livre).
<b>Perforeur</b>	Arme silicate. Perceuse de combat à deux mains.
<b>Rasoir Squal</b>	Lame de lancer ultra-coupante (déf du livre).
<b>Saigneur</b>	Arme silicate, épée à lame tronçonneuse.
<b>Scramasaxe</b>	Arme tranchante non définie, mais disponible.
<b>Sectionneur</b>	Lance disque mécanique.
<b>Shakmamba</b>	Arme semblable à un tonfa, lame à manche perpendiculaire. 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>Shokawindu</b>	
<b>Silaha-kali</b>	Arbalète.
<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>Trépaneuse</b>	Arme silicate. Scie circulaire Humungus ou individuelle.

## Équipement – Autre

<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>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>Boussole silicate</b>	Boussole conventionnelle indiquant les points cardinaux, mais pouvant également détecter des bobines magnétiques placées aux entrées de Chasma.
<b>Cache poussière</b>	Vêtement protecteur en tissu, répandu sur Planitia (armure de protection = Carcasse+2)
<b>Constructeurs</b>	Gigantesques machines foreuses qui refaçonnent Chasma
<b>Couverture d'écaïlles</b>	Cuir de reptile cousu et bourré de plumes ou de mousses, excellente couverture pour passer une nuit au froid.

<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>Disque à Encre</b>	Appareil de communication servant à enregistrer un message vocal d'une minute. Autonomie infinie.
<b>Elevateur</b>	Ascenseur activés par centipèdes ou turbines
<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.

## Équipement - suite

<b>Eoliennes</b>	Rattachées 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>Grappin à poudre</b>	Pistolet tirant un grappin grâce au gaz produits par la combustion de la poudre, fonctionnement semblable au cliqueteur.
<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>Iridium</b>	ou Métal-Etoile, métal précieux d'origine météoritique, seul capable de résister à la Rouille.
<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>Lanterne à incandescence</b>	Lampe tempête
<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.
<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>Necrolyser</b>	Seringue d'extraction de matière cérébrale pour en filtrer l'encre. Sacrilège pour les Maadims et les Moloki
<b>Opica</b>	Instrument de détection des lothos.
<b>Paoa</b>	Sorte de tabac Squal à fumer dans un narguilé, confectionné à partir de la mue subadulte des Squals.
<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>Plaque de reconnaissance</b>	Ancien "badge" datant du ciel de plomb, laisser passer attestant de l'appartenance à l'empire de Chasma.
<b>Profondimètre Tenebrum</b>	Instrument de mesure servant à calculer sa profondeur géographique.
<b>Seko</b>	Sorte de paille épaisse utilisée pour la construction de toits
<b>Tank tripode</b>	Véhicule à chenilles lourd animé par un fakir.
<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 écrasé pour libérer de l'eau, ou placé dans la bouche pour filtrer l'air et améliorer la capacité pulmonaire. Permet de filtrer les vapeurs toxiques ou de supporter une haute altitude.
<b>WarBag</b>	Sacoche de guerre
<b>Wimbi</b>	Jeu de hasard

# Personnages et Groupes

<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>Bouches de Fer</b>	Divinité et Ordre Fellök – tuteurs et dirigeants
<b>Bricoleur de soupe</b>	Chimiste spécialisé dans la fabrication de d'explosifs et dispositifs détonnants.
<b>Bronco buster</b>	Éleveur de bétail, plus spécialement dresseur de montures et cavalier.
<b>Chasseur de primes</b>	Mercenaire à la solde des silicates avant le ciel de sable.Aujourd'hui, mercenaire assassin.
<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>Desperados</b>	Bandits craints et détestés, déloyaux et immoraux. Personne n'a de remors à les éliminer.-Danger
<b>Doigts de Fer</b>	Divinité et Ordre Fellök – constructeurs et mineurs

## Personnages et groupes - suite

<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>Etoile de plomb</b>	Garant de l'ordre de la communauté, souvent chef ou l'un de ses executants.
<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>Fellök</b>	Nom originel des pygmachines
<b>Ferrailleur</b>	Mécanicien spécialiste de la récupération.
<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).
<b>Gorgonum-Chaos</b>	Bande de dégénérés ayant capturé une ancienne base silicate: Phaethonthis.-Danger
<b>Gueule d'horizon</b>	Vigie observant les alentours d'une communauté et communiquant par signaux de lumière ou de fumée.
<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>Maraudeur cimmerium</b>	Esclaves des Silicates 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>Mercenaire</b>	Combattant entraîné au combat, louant ses services en échange d'une prime. Les mercenaires sont parfois moins chers que les armes.
<b>Moloki</b>	Chamans des Maadims, ce sont des sages utilisant la magie ancestrale du Lumbo pour servir leur peuple.
<b>Oeils de Fer</b>	Divinité et Ordre Fellök – guerriers et éclaireurs
<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>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>Pionnier</b>	Terme désignant une personne ayant choisi d'entreprendre sa propre culture de façon indépendante. Plus spécialement sur Planitia.
<b>Pistolero</b>	Messagers de la mort et incarnations supposées des Umzingeli, ces tueurs aux mains tatouées d'encre ont cinq coups parfaits au cours de leur carrière, le dernier signifiant leur fin.
<b>Planum express</b>	Compagnie de colporteurs 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>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>Sagamore</b>	Chef charismatique d'une tribu. Homme sage et respecté.
<b>Scieur d'os</b>	Argot désignant un médecin chirurgien au sein d'une communauté. Terme pouvant aussi désigner un rebouteux.
<b>Scribe</b>	Avant la chute, poste de ceux qui écrivaient. Par déclinaison, intellectuel.
<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>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>Synode</b>	Conseil dirigeant Silicate
<b>Tête de rail</b>	Bâtisseur Silicate travaillant les minerais et les mécanismes.
<b>Troqueur</b>	Marchand
<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.