



# **GALAXIS**

# **ENCYCLOPEDIA**



HYPALLAGE  
EDITIONS

© Hypallage Editions – Anonymous – 2020  
ISBN : 978-2-37107-166-7

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des paragraphes 2 et 3 de l'article L. 122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, sous réserve du nom de l'auteur et de la source, que les « analyses et les courtes citations justifiées par le caractère critique, polémique, pédagogique, scientifique ou d'information », toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (article L. 122-4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

## Présentation

« *Plus fort que Tlön !* »

« Plus fort que Tlön ! » Telle est la devise de cette encyclopédie venue de nulle part, qui va imprégner notre présent, jusqu'à en devenir un jour la réalité incontournable. A-t-elle été apportée du passé des étoiles ou vient-elle d'un pulsar rétroactif ? Impossible à démêler.

Le résultat est que nous possédons des données relatives à des civilisations sorties des frontières de l'univers. Évidemment, ces datas nous sont parvenus fragmentés. Ils n'en permettent pas moins de reconstituer des faits majeurs concernant des mondes jusqu'alors inconnus.

Ce que l'on peut affirmer : c'est que les fragments qui nous sont parvenus proviennent d'une encyclopédie à peine imaginable, relevant d'un travail prodigieux effectué au sein de la Confédération Galactique Pan-Humaine. Ceci devrait ravir les adeptes de la francophonie : la langue des savants qui ont rédigé les articles collationnés dans cette encyclopédie est le français !

L'ensemble des fragments, à l'exception notoire de la rubrique sur la *Tunocratie*, ne concerne que l'Orion Connexion. En recoupant les informations ici en notre possession, nous obtenons ainsi une vue panoramique exceptionnelle du contexte socio-politique de l'Empire du Baudrier à l'instant « t » du règne de Balrezor XIII.

Un voyage extraordinaire s'ouvre à vous, Cher lecteur. Qu'il soit pour notre devenir aussi déterminant qu'ainsi décrit !

Pour les yeux de l'imaginaire, l'*Orion Connexion* offre des perspectives colorées et surprenantes. Bonne visite en photonophage...

Jorge Luis Borges 2.0

# A

**2AGI:** Agence Administrative Général Impériale. Siège: Grand Place des Princes Musiciens - Station Kappa Chanka - Balrezor City Toda Murex 1.1.

**Abakouladop:** langue maternelle des Sylve et des Silf de la planète Stataris.

**Ablénia:** ville côtière du continent Ascarus sur la planète Doual IV ; célèbre pour ses coquillages nacrés.

**A100A2:** nom de code du plus impressionnant movoar de Ticha-Na, sur lequel a été érigée une agglomération submersible connue sous le nom de Soulémer Une.

**ACASI:** ACadémie des Sciences Impériales. Localisation: Quartier Universitaire – Station Mu Alzer – Balrezor City Toda Murex 1.1.

**Aerial Rail:** transport urbain desservant Balrezor City sur Toda.

**Affaleur:** dealer en langage populaire (Viltodd).

**Agrégation:** cérémonie religieuse confirmant l'adhésion d'une foi nouvelle au corpus des cultes impériaux.

**A2I:** en dépensant la modique somme de 1500 Nunan, on obtient de l'Empereur la charge d'Agent d'Intendance Impérial (A2I) ; charge qui vaut à son titulaire le droit de ne plus payer de taxes douanières sur ses propres marchandises mais au contraire d'en prélever une sur celles de ceux qui ne sont pas gratifiés du A2I. Les 2/3 des prélèvements reviennent cependant à l'Empereur. Une coopérative des A2I gère par Province la répartition du montant des taxes prélevées sous le contrôle du CGP local.

**A2ID:** en crachant au bassinet 240 000 Nunan tout en obtenant l'approbation du Conseil des 1533, on peut acquérir la charge d'Agent Impérial d'Imposition Directe. A partir de quoi, l'A2ID peut prélever un impôt sur le profit de ses collègues A2I et A3I sans lui-même devoir en payer.

**A3I:** pour le prix de 38 000 Nunan, après avoir été A2I pendant 10 ans, on peut acheter la charge d'Agent Impérial d'Imposition Indirecte (A3I). Ce qui permet au titulaire de ne plus payer d'impôts indirects mais surtout d'en imposer les autres au nom de l'Empereur. Pour tout impôt indirect nouveau qu'il lève, l'A3I doit verser les  $\frac{3}{4}$  de son montant à l'Empereur ainsi qu'un forfait de 1200 Nunan la première année. Les SGP ont un droit de regard sur les activités des A3I.

**Aimant du deuil:** expression désignant le phénomène attractif morbide de la planète Ozdrak.

**Albédo de Cambarr:** le plus fameux auteur de l'âge d'or littéraire Farinendo.

**Alcade:** premier personnage public de la ville d'Ispharia.

**Alchara (Solar VII Hermina 5.1):** seconde planète du système Solar-Kaltien, reconnue et exploitée pour ses gisements à profusion de roches et de minerais rares. Ses paysages désolés portent des noms évocateurs : Colonnes Boursoufflées, Piliers de basaltes, Crachats figés, Champs des Laves Sèches, Précipices métamorphiques, Champs des Grêles lapidaires, Vrac de pierres ponces, Roches Vertes, Tapis d'éclats, etc. L'habitat est principalement groupé dans le Pays Noir autour de quatre villes : Cartelcastel, Couronnement, Corrusion, Val-des-Cernes. Une cinquième ville d'importance se dresse au Pays-Triste-en-Gris au-delà de la Vallée des Totems de Sommeil : il s'agit de Topaztlan, l'austère cité des Incamok. Cependant, la grande majorité de la population vit dans des campements de tentes plus ou moins étendus dans les larges vallées du Pays Noir ou dans les cercles karstiques du Pays Gris-Sourd. On dénombre un grand nombre de tribus, dont les principales sont les Babamars, les Ogol Rouges ou Bistres, les Strogg, les Grands Fumeurs, les Déliteurs, les Pécipite et les

Incamok. Les principales activités sont : l'olfaction, la ramurification du zaraï, la construction de vaisseaux (Consortium des Nefs), et l'exploitation minière à ciel ouvert (Scrapp & Glann, Tami Corp., Selective Prospec, Kubaya Inc., toutes quatre filiales de la célèbre Farandgo).

**Aldavar**: langue la plus répandue dans le système kohoïde (Foyer linguistique: Stataris).

**Aldo Ploubenbeurk**: chef de la PIC à Navalar. Sa juridiction s'étend à tout le continent Plagga-Best.

**Alienbusters'Club**: communauté para-scientifique de chasseurs d'"extra-terrestres". Les Alienbusters sont convaincus de l'existence d'Aliens dans l'univers. Malgré le démenti apporté par la colonisation de la Voie Lactée durant laquelle aucune nouvelle forme de vie intelligente et consciente ne fut découverte, les Alienbusters poursuivent leur quête de l'Autre. Ils expliquent, pour certains d'entre-eux, que les aliens sont déjà parmi nous mais qu'ils se cachent, le temps de nous étudier ou de se laisser découvrir. Pour d'autres "aliénistes" encore, l'Autre se trouverait juste au-delà de la Voie Lactée, ce en quoi ils accusent les Tunocrates d'être au courant de leur présence et tout faire afin que la rencontre n'ait pas lieu. Le Centre des Explorateurs Indépendants fait tout son possible pour mettre de la distance entre lui et le mouvement aliéniste ; il faut rappeler en cela que le fondateur et leader de l'Alienbusters' Club est un ancien ethnopsychologue jadis affilié au CÉI. Cet homme, jugé par beaucoup comme un illuminé, se nomme Jam Bullbird. Siège: Alienbusters' Club - Place des Envols - Sorbitol – Bulaz Ecarlate 6.1.

**Aliénistes**: nom moqueur donné aux chasseurs d'"extra-terrestres".

**Almatrin**: noble ayant participé à un Ez Almat tout en s'y distinguant ; ce titre est décerné par l'Empereur en personne.

**Aloïs Allonymus**: fondateur du mouvement de futur-garde baptisé "SchizeinArt". Met en scène des œuvres dont la dégradation à venir est déjà inscrite dans leur matière de manière stigmatique. Les principales œuvres d'Aloïs ont pour titres évocateurs : les Éclats de Valnerf, les Lancettes de Kirkoff, Fissures et retapages, Vanité des vanités.

**Ambassadeur**: membre du Conseil des 7 Orbes Astrales.

**Ambassade des 7 Orbes Astrales**: l'Ambassade est composée de 1533 privilégiés, distingués du titre d'Ambassadeur du Conseil des 7 Orbes Astrales en récompense de leurs services rendus à l'Empire, ou, plus prosaïquement, en correspondance de leur élévation personnelle au-dessus du commun des mortels par la fortune ou la renommée. Le titre d'Ambassadeur peut s'acheter, si l'Empereur ne s'y oppose pas, de même que sa convoitise pousse à toutes les combinaisons politiques. Parmi les Ambassadeurs, on distingue les Tzaïtsagorin, dit "proches de l'Empereur", qui ont encore progressé dans son estime, et les Tcharchanzorin, ou "amis de l'Empereur", formant le dernier carré, dont, la plupart du temps, sort un Prince de Étoiles.

**Ambelar**: saturateur sensoriel mis au point par le Professeur Ambelar de l'Académie des Sciences Impériales. Cette "arme", prohibée en dehors des laboratoires, cause chez la victime une perte momentanée des capacités sensorielles par une trop forte charge de sollicitations des capacités perceptives.

**Amédée Bornepon**: agent en chef de la PIC ata-ringienne.

**Ansilio**: "Chevalier"; porte l'épée d'apparat en iridium, la Sertisse.

**Apodoulou**: troisième ville bulazéenne du Cycle des Capitales.

**Arax**: couteau de survie en rambium, muni d'un cran briseur de lame, d'un cran de cassures, d'une scie et de trous circulaires de fixation de différents diamètres à micro-vilosités (déboulonneur/verrouilleur). Pour être utilisé efficacement, l'arax nécessite l'emploi d'un "gantilet ferme-main" afin d'encaisser les chocs.

**Arbre à boas**: autre nom du lilol totalien.

**Aréna Star**: la plus haute tour de l'Orion Connexion. Localisation: Navalar sur Orgiparh.

**Aréna-Star-Capilar**: immense carrefour au centre de Navalar construit sur huit niveaux ; enchevêtrement de bretelles et d'échangeurs autoroutiers greffés à huit plates-formes de circulation à 50 voies. Le long de sa circonférence, l'Aréna-Star-Capilar est bordé de buildings prodigieux, eux-mêmes surclassés par la Tour Aréna Star, du centre de laquelle la ville rayonne.

**Arim Tuda**: célèbre académie de pilotage. Localisation: Ata Ring sur Scynergis.

**Arktazar**: en langue todd, "Grand disposeur d'âmes" ; gouverneur d'une planète de l'Orion Connexion. Rattache la particule "Ann" à son nom.

**Arpenteur d'Étoiles**: titre réservé aux plus célèbres explorateurs de la période des Éons d'Expansion.

**Arssen Couveleur**: SGP de la planète Doual IV ; siège à Ispharia dans le quartier Etenbaum.

**Artamaï 26**: vingt sixième clone de l'Eknayor Artamaï, chef de la base du même nom, détachée du IVème ILAT à Navalar sur Orgiparh. La base Artamaï 26 compte 5 Tritan XII et 25 intercepteurs Stardart.

**Ascarus**: continent de la planète Doual IV, cerné sur sa façade océanique demi-globesque par les chaînes de Jollofa, de l'Austramar et du Franshir. La côte donnant sur l'Océan Spirale est très agréable, lieu de pêche, de plaisance et de villégiature. Les principales villes sont:

- Vultur, près du Golfe d'Anqa-Fa est renommé pour ses antiquaires et la beauté des pièces archéologiques qu'on peut y dénicher (certains artefacts sont dits anté-cépholiens).

- Vusine, qui connaît un microclimat exceptionnel, est le lieu choisi par les riches orionais pour écouler paisiblement leurs vieux jours.

- Stetch est une station balnéaire très populaire.

- Coldsong est le principal port de pêche de la côte ascarote et possède une industrie "réfrigérante" développée.

- Pinshy-Craw est le centre de fabrication et d'assemblage de pièces de BMC pour Aqua-jet et Atmo-bord. Nouvellement venus, des "caréneurs" ont lié leur activité à celle des "propulseurs", offrant par là l'habillage nécessaire aux futurs véhicules.

- Tadéma est le port de plaisance le plus huppé de tout l'Orion Connexion. De riches aristocrates et marchands y prennent le départ de régates sur le Spirale. L'Empereur en personne possède un magnifique aqua-jet, le "Valparéso", amarré aux pontons vermeil de Tadema.

- Ablénia est le paradis des conchyliologues. Ses plages fournissent également le spectacle mélancolique d'épaves marines.

- Bear est une ville éloignée des côtes et marquée par un esprit renfrogné et tourné vers les montagnes du Franshir. Les Bears sont des chasseurs. Leur folklore est axé sur une mythologie zoomorphique dont le Bearbat est la figure emblématique.

- Ispharia, au centre des terres de l'Apstel, est la capitale sacrée, lieu de résidence de la vénérée Sheïn-Da.

- Spatioport: Oleg-Toutmosis à Ispharia.

> **Illustration** : [http://www.hypallage.fr/images/Doual\\_4.jpg](http://www.hypallage.fr/images/Doual_4.jpg)

**Askagir Balrezor XIII**: de son vrai nom, Yahem Darsson ; actuel Empereur à la tête de l'Orion Connexion. Son prédécesseur était l'Empereur Ouranos Oltrek Balrezor XII. Yahem Darsson est originaire de la planète Doual IV. Ironie du sort, Yahem, marin pêcheur, fut reconnu par Ouranos pour avoir sauvé de la noyade sa fille Isphanie. Ce fut pour Yahem le début des honneurs... jusqu'à l'obtention de la Migaran. Certains colportent que Askagir aurait juré avant sa mort à Ouranos de sauver une seconde fois sa fille : une légende voudrait que Isphanie soit devenue chef de la piraterie Astra-Herdienne...

**Askramor**: puissant alcool obtenu par fermentation des fruits du Meïzara et de Brobro. Se déguste sur Vartranx.

**Askre**: fruit acide du Meïzara. Localisation: Vartranx.

**Askren Firdanes:** impressionnante chaîne montagneuse du continent Sodinium sur Doual IV.

**Assarmatine:** légendaire législateur écologiste, dont toute la science fut rédigée en Vers Verts sur un rouleau d'écorce de bouleau jaune, aujourd'hui conservé au Palais des Dendrites de Mazzcatti sur Raran Astra XXXVII Opale 4.37.

**Ass Jem:** ancienne cité shéranite édifée à la gloire de la prostitution, et devenue sous le nom de Teï Phan une enclave ulrotine.

**Astra-Herd:** voir *Secteur étoile Astra-Herd Naine bleue*.

**Asymptote Fierce (Professeur):** Inventeur d'une méthode de lecture sub-magnétique des informations rétinienne en mémoire dans le cerveau. Le RAMNEM est l'application technique de la théorie du Pr Fierce, véritable visionneuse des images cérébrales résidentes.

**Ata Guélen-Guélen:** principal Astroport de la planète Scynergis.

**Ata Macropolis:** centre universitaire et industriel de l'Ata Ring sur Scynergis. Célèbre pour ses Chaînes Electro-Statiques où l'on conçoit et fabrique robots et cyborgs.

- **Technocentre Oméga:** du robot le plus simple au présécancier le plus sophistiqué, tous les produits sous cybérion sont assemblés dans les Chaînes Electro-Statiques du Technocentre Oméga d'Ata Macropolis. Une société privée, la McNiman Connectic Corporation, contrôle 80% de la production sortie des chaînes. Également circonscrits à l'intérieur de l'Anneau Pandiaque, se trouvent les laboratoires du Technocentre dans lesquels sont développés en cybérion les logiciels embarqués des droïdes.

- **Place des Opturateurs Tchokon:** sur cette place se dresse le Colosséus, grandiose bâtiment en pegmatite abritant l'Université Ossérone. Des étudiants de tout l'Orion Connexion et même de Systèmes Externes y viennent suivre un enseignement dispensé en Api, langage d'interface homme-machine, et que, par conséquent, parlent également les androïdes. L'Osséron est la trame informatique du langage phonique Api. Un cursus complexe permet de former l'élite des cybernéticiens de l'Empire. Quant à la Tour Tang, on dénombre parmi ses étages une kyrielle d'établissements de Processor-business, une bourse de la cybernétique avec son indice betnik, une ludothèque virtuelle, un musée de l'école artistique Néo-Trash, des galeries de borussian (bains acoustiques relaxants), et des agences d'affrètement, dont la fameuse Star fret company.

- **Quartier Labores:** principal quartier d'habitations avec ses buildings de fracxen améthyste à illuminations chromatiques orangées. Toutefois, ce quartier, bordé par l'Anneau Cuprique, est surtout connu pour son Université Térankienne, où l'on étudie avec soin et application les comportements déviants des robots. Concurrente de l'Université Ossérone, la Térankienne enseigne l'I2, langue étrange et énigmatique développée par les agents d'intelligence artificielle s'étant "libérés". L'I2 est l'expression la plus frappante du syndrome du Térank. On s'applique donc à en décortiquer la sémantique pour percer les arcanes du comportement déviant des droïdes térankiens. Le mot Térank lui-même est une invention langagière de ces droïdes ne se satisfaisant plus de leur rôle de simples machines ! Tenus responsables de leurs actes, les droïdes térank ayant enfreint les lois humaines sont "isolés" au PKBK Thêta afin de ne plus nuire et de pouvoir y être étudiés systématiquement. De la sorte, les étudiants en formation à l'Université térankienne ne manquent pas au cours de leur cursus de faire des stages au Centre Pénitencier d'Ata Bunqher !

- **Quartier Titssil:** habitations comparables à celles des quartiers Labores, Wini et Tchoud. À noter la présence du Grand Hôtel Borodino, à l'adresse duquel ne manquent jamais de descendre les Seigneurs Pentacosiomédines de Korphrann venus vendre leurs cargaisons de cuprites.

- **Quartier Xérag:** on y trouve un bureau de la PIC, dirigé par le Sennsor Amédée Bornepion et assisté de Présécanciers-enquêteurs Scytromac XII (leur principale tâche consistant à repérer et isoler les Térank) ; on y trouve aussi le siège du SGP Théophidias Veularmenais ; sans oublier la haute Tour Feng, dont les derniers étages sont occupés par les bureaux de la Compagnie spatiale Cramp & Vixx.

- **Place des Accélérateurs Qwarg:** c'est ici que se donnent rendez-vous les vendeurs et acheteurs de robots d'occasion, entiers ou bien en pièces détachées, lors des grands foires à la ferraille ! Des magasins permanents se tiennent sous les arcades et dans les vastes salles des imposantes bâtisses construites en pegmatite le long de l'Anneau Folique.

> **Illustration:** [http://www.hypallage.fr/images/Ata\\_Ring.jpg](http://www.hypallage.fr/images/Ata_Ring.jpg)

**Ata Ring:** capitale de la planète Scynergis dans le système de Bételgeuse. La cité est constituée par le regroupement de sept plateau-pitons (ou "ata" en bételgeois) :

- **Ata Protopraxis:** base du IVème ILAT. Une importante flotte de guerre stationne là sur l'astroport du même nom que le plateau-piton sur lequel il est construit. Cette flotte comporte 2 Space Mégalium, 35 Tritan XII, 150 Dartfighters et 25 intercepteurs Stardart.

- **Ata Bunqher:** plateau-piton au sommet duquel a été édifié le Centre Pénitencier PKBK Thêta. Cette prison unique en son genre ne retient en son sein aucun captif humain mais des cyborgs "récalcitrants" ! Tous les robots et droïdes incarcérés présentent le déroutant syndrome du Térank.

- **Ata Galux-Galux:** une des plus prestigieuses académies de pilotage de l'Orion Connexion y déploie ses locaux et vaisseaux-école. L'Académie Arim Tuda forme aux diplômés "Surface", "Atmo" et "Astro-Alpha-Jet" des centaines de jeunes gens chaque kenva.

- **Ata Guélen-Guélen:** toute la superficie de ce plateau est occupée par l'imposant Astroport Guélen-Guélen. Fret de composants électroniques et de préscéanciers de tous types.

- **Ata Paroïdal:** à son sommet se dresse le Stadium Qsaffel-Trippl-Vrille, dans l'enceinte duquel se déroule de frénétiques courses d'atmo-jets. Le public est protégé des bolides aux réacteurs hurlants par d'immenses et très épaisses parois hyperboliques en sydrane. Les engins de courses s'y encastrent parfois à la plus grande terreur et joie des spectateurs. En effet, et contrairement aux courses de Scaraface sur Shéran, ici, les atmo-jets ne sont pas pilotés par des humains mais par des droïdes, dont la disparition est tolérable et les restes recyclables ! L'Atmo-bord Itol sert de parking aux visiteurs.

- **Ata Centrifuge:** petit plateau-piton, piédestal de la mythique pythonisse Choé-Rah. Quelques adeptes de la Secte des Ocouloï y vivent dans d'étroites demeures troglodytes et y dispensent des cours de théocosmogonie. Leur enseignement attire régulièrement des voyageurs en quête de visions de l'avenir.

- **Ata Macropolis:** c'est le plus important des plateau-pitons et c'est le cœur névralgique de l'Ata Ring. Centre de recherches en cybernétique et de production de préscéanciers.

- **Climat:** chaud et sec (paysage de plateaux désertiques). Les nuits sont très froides (températures en dessous du Calme).



# B

**Babamars Kerl Berg:** fondateur du Consortium des Nefs. Il est un des plus célèbres personnages olfalisés de la Vallée des Totems de Sommeil. A donné son nom à la Porte Dimensionnelle Solar-kaltienne.

**Babamars Poubaga-Pagaille:** actuel Grand Mât du Consortium des Nefs.

**Babamars Scata-Sicaire:** Mât de Misaine du Consortium des Nefs et concepteur du Pulchior Cassandra, fleuron de l'industrie spatiale babamars.

**Balrezor City Toda Murex 1.1:** capitale de l'Orion Connexion et lieu de résidence de l'Empereur. Balrezor City est construite sur un plateau rocheux de la planète Toda Murex 1.1. Le District central de la planète impériale est célèbre dans tout l'Orion connexion pour ses fabuleux jardins suspendus, à l'aplomb desquels se dressent les globes lumineux, étincelant de la clarté rigélienne, du Conseil des 1533.

Le Quésar, l'Obton, l'Astarion et le Pullsar sont les plus renommés des hôtels de la capitale, regorgeant de luxe, aux tables dressées de vermeil et parées de mets incomparables.

- Spatioport: Lambda Chagar.
- Transport urbain: Aerial Rail (modules ovoïdes glissant sur un rail argenté porté par des pilonnes hauts de 30 à 50 trop).
- Spécialité culinaire: syrtes et popala sauce rose-mauve & galettes de fpinf.
- Boisson locale: gazoïde (liquide pétillant contenant un gaz plus léger que l'air et, par conséquent, faisant léviter celui qui l'ingurgite; pour reprendre pieds : rotez !).
- Climat: chaud et sec ; très forte luminosité rigélienne contre laquelle il est indispensable de protéger ses yeux au moyen de lentilles de contact pourpres chargées en rhodopsine.

> **Illustration :** [http://www.hypallage.fr/images/Balrezor\\_City.jpg](http://www.hypallage.fr/images/Balrezor_City.jpg)

**Ban Turquoise (ou Sarr Tën):** nom donné à la dissidence Ulrotine.

**Banzaï Pool:** populaire console de jeux produite par la McNimann Connectic Corporation.

**Bar Kephren:** phylactère magique emprisonnant l'esprit d'un Tatchiq, d'un Sarayor ou d'un Stoutader. Une formule magique permet la capture comme la délivrance de l'esprit convoité.

**Bayous Tchonitz:** cet immense réseau de bras secondaires du fleuve Mital, de canaux, de lacs établis dans des méandres isolés, offre aux autochtones maliphraziens de multiples havres pour y implanter leur habitat. On dénombre dans les marais Tchonitz de la lune Yana plus d'une dizaine de milliers d'îlots privés habités.

**BCI:** Banque Impériale Constellaire, éditrice des Pourprins. Localisation: Grand Place des Princes Musiciens – Balrezor City Toda Murex 1.1.

**Bear:** ville d'Ascarus sur Doual IV ; connue pour ses masques étranges à crocs en micarium.

**Bearbat:** démons à ailes de chauve-souris et corps d'ours issus du folklore sildisside.

**Bearbatongue:** langue des habitants de la Province de Bear sur Ascarus.

**Béniplast Ann Mégablix:** Arktazar doualien.

**Ben Mo (Igor):** Sennsor de la PIC à Trombolia.

**Betnik:** indice boursier du secteur cybernétique.

**Beuglar:** mammifère cuirassé à bouche trompetteforme traînant entre ses quatre pattes massives. Son crâne est formé d'un bulbe renforcé qui sert au Beuglar de bélier lors de ses charges frénétiques contre un adversaire. Ses yeux ridicules par rapport à sa masse imposante sont mobiles sur 360° ainsi que ses oreilles. Le Beuglar est toujours accompagné d'un Criardin, qui vit sur son dos en mangeant ses parasites. Le Criardin est un petit oiseau qui pousse des cris stridents tandis que son ami beugle ! Le concert est désopilant. Localisation: Rimsat.

**Blablec:** logorrhée verbale des Précipite d'Alchara.

**Blégance:** grand saule aux branches pleurantes, souvent alourdies par des grappes de Fonge. Localisation: Toda.

**Blinque:** "champignon", en viltodd.

**Bob Howen:** président en exercice du Centre des Explorateurs Indépendants.

**Bodyshield:** armure massive et totale des troupes de l'ILAT ; l'armure se compose d'un heaume à senseurs sans aucune ouverture sur l'extérieur (les informations captées sont projetées à l'intérieur du casque sur un écran virtuel sub-rétinien via un 2ES) ; d'un bras d'arme muni d'un gazfung "Utter cold" ; d'un bras "bricoleur" pourvu d'une scie circulaire en titane, d'un disslocateur thermique, et d'un chirurgical fusilaser "Supra-Luz" ; d'une réserve en graviton située dans le dos au niveau des épaules et annulant le poids de l'armure par effet gravifique compensé ; d'une assistance respiratoire avec un réservoir à oxygène pressurée d'une autonomie de 2880 sark ; d'un programme en mégatron gérant le tout. L'épaisseur de l'armure est de 0,05 trop dans un composé secret de matériaux extrêmement résistants. UN RMA "Bodysquire" est nécessaire à l'habillage et au déverrouillage de l'armure grâce à une clef introduite au niveau du sternum via un puits d'accès. Sur l'épaule gauche sont portés les grades tandis que le reste de l'équipement est de la couleur systémique (voir article: Héraldique Militaire Impériale).

**Bone Millran:** Président du Conseil d'Administration de l'Académie des Science Impériales.

**Bongazi:** arbre aux racines noueuses, au tronc droit et lisse dans son premier tiers à partir de la base puis recouvert d'une écorce gluante ressemblant à de la peau d'ananas. Le sommet du tronc droit comme un pilier est couronné par une ronde de pales tournoyantes extrêmement dures et terriblement tranchantes. Les pales de Bongazi chantent. Famille des Lépidodendrons. Localisation: Wallarot et Rimsat.

**Bornepion (Amédée):** agent en chef de la PIC ata-ringienne.

**Borussian:** bains acoustiques relaxants.

**Boutatou:** tribu de la région du Bearbatland sur le continent Ascarus de la planète Doual IV. Les Boutatou sont connus pour être de remarquables tatoueurs et scarificateurs. Une forte communauté est implantée dans le quartier Jarjavendis à Ispharia.

**Brande:** délai légal durant lequel un représentant du pouvoir impérial a le droit d'intervenir dans toute affaire privée ou publique. Passé ce délai, équivalent à un cycle kenvarien, la situation induite est irrévocable. Sur chaque planète, la Commission des Brandes est placée sous l'autorité directe de l'Arktazar.

**Brobro:** algue phosphorescente des marécages de la planète Vartranx. Entre dans la composition d'un alcool local, l'Askramor.

**Bronscor:** énormes bisons rouges se déplaçant par troupeaux de plusieurs milliers de têtes sur le continent Plagga Best d'Orgiparh.

**Bullit échassier:** boule de plumes grisâtres inefficaces pour le vol, perchée sur une paire de pattes de 2 Trop de haut munies à leur extrémité d'un pied palmé (course dans les marais) à trois griffes. La tête de l'animal se trouve au sommet d'un long cou en accordéon qui dans son élongation maximale fait près d'un Trop ! Le Bullit est inoffensif et sa vitesse de déplacement est sa seule défense. Le mâle

se distingue de la femelle par une touffe de poils écarlates sur son derrière. Les courses de Bullits sont très prisées dans tout l'Orion et leurs arrivées pittoresques lorsque les animaux déploient leurs longs cous pour emporter l'enjeu. Localisation: Rimsat.

**Burboi Ann Seph-Gabbala-Seph**: actuel Arktazar de la planète Orgiparh ; réside au dernier étage de la Tour Aréna Star.

# C

**Calf (Goldenglance 7.3):** planète gazeuse du système Bellatrix, de forme mouvante aux reflets jaunes pâles veinés de flux écarlates vue de l'espace. Seul son noyau central, très réduit, est à peu près stable et solidifié. C'est dans ce cœur que des vaisseaux viennent s'arrimer, propulsant leurs ancres-harpons perforantes. Au bout de leurs longues chaînes, ces vaisseaux prennent position à la verticale du noyau, l'attraction de ce dernier étant plus faible que le jeu des forces externes systémiques. Le plus souvent, ce sont les grandes compagnies spatiales qui mettent ainsi à l'ancre leurs grands vaisseaux de croisière dont les moteurs arrivent en fin de vie. Ainsi, le fleuron des flottes de croisière, Sylènes, Tropols, Végabrix, Sull Belvédères et Space Crawlers connaissent une seconde phase d'exploitation en tant qu'hôtel-pontons accueillant par millions tous les kenvar les touristes venus découvrir la mutabilité fascinante des paysages gazeux de Calf.

**Campagne des planétoïdes:** opération militaire d'envergure et de longue haleine menée contre la piraterie astra-herdienne à la fin du règne d'Ouranos Oltrek Balrezor XII.

**Caracol:** capitale des Kokomo du Pescator sur Orgiparh.

**Caresse de soie:** onanisme obtenu chimiquement par l'absorption d'essence de Spadoï dorée. "Plaisir solitaire" en Viltodd.

**Carmin Chaudânon:** vin rouge sirupeux tiré des cépages vermeils d'Apodoulou.

**Cartelcastel:** ville monopole du Consortium des Nefs sur la Bosse Brune dans le Pays Noir d'Alchara. Cartelcastel est dirigée par le Grand Mât et son bras droit, le Mât de Misaine, qui sont également les Présidents Directeurs Général et Adjoint du trust de constructions spatiales connu sous le nom de Consortium des Nefs.

**CA70A:** Conseil des Ambassadeurs des 7 Orbes Astrales.

**CAT:** Communicateur **AT**mosphérique; principal média à l'échelle planétaire.

**CATRAM:** **CA**isson de **TR**ansport **M**archand allongé et de forme hexagonale. Ces caissons sont standardisés dans tout l'Orion et servent au transport des marchandises. Les CATRAM sont transférés à bord des vaisseaux spatiaux via des tunnels d'arcades lumineuses modulables à travers lesquels ils glissent en suspension.

**2C2C:** **Chambre Constellaire du Commerce et du Change.** Organisme consultatif et régulateur des corps professionnels A2I et A3I. Localisation: Zone Marchande – Station Lambda Yono –Balrezor City Toda Murex 1.1.

**CEI:** **Centre des Explorateurs Indépendants**, fondé par le légendaire Arpenteur d'Étoiles Dwen Harpseal et aujourd'hui dirigé par le célèbre ethnopsychologue Bod Howen. Fer de lance des missions spatiales durant les "Éons d'Expansion", le CEI a dû réorienter ses activités depuis le vote au Sénat Pan-Humains des "Lois de Clôture". Le CEI a donc abandonné officiellement, et non sans nostalgie, les voyages d'exploration spatiale au profit des études d'ethnopsychologie des populations ayant colonisé la Galaxie. Toutefois, certains prétendent que le CEI financerait encore de façon occulte des missions d'exploration. Mais ceci n'est qu'une rumeur, dont la moindre évidence ne saurait d'ailleurs échapper à la vigilance des Tunocrates.

**Cépholiens:** premiers colons de Doual IV, partis de Parsifale dans le système d'Aldébaran en quête d'un monde meilleur. Leur geste est rapportée dans "Les Paroles d'Ascarus".

**Cépholos:** langue ancienne des colons cépholiens. Leur célèbre chronique, "Les Paroles d'Ascarus", a été rédigé en cépholos.

**CGP:** Contrôleur Général Provincial ; administrateur d'une province sur une des planètes de l'Empire d'Orion. Fonctionnaire impérial, le CGP est à la gestion ce que l'Ulrak est au gouvernement politique d'une Province.

**Château Fomahault 3010:** millésime exceptionnel. Vin rouge importé à grands frais par l'Empereur et les riches tables de quelques rares palaces orionais comme l'Istrion sur Ascarus.

**Chinine Tranx:** chef de la rébellion qui conduisit des natifs de la planète Vartranx à s'emparer de la Porte Dimensionnelle gravitant autour de son orbite, et à défier de la sorte le pouvoir impérial, mais aussi la science tunocratique. Certains rapportent que Chinine Tranx n'aurait été qu'un bout de cervelle conservée dans un jus vivifiant bourré d'électrodes flottantes. "Tête pensante" d'un mouvement qui fut impitoyablement décapité, Chinine Tranx a cependant laissé son nom à la Porte dont ses troupes prirent un temps le contrôle.

**Choé Rah:** mythique pythonisse.

**Chriss Costol:** Sennsor de la Pic à Sorbitol. Une femme.

**Classe Delta:** type de vaisseau de transport le plus répandu dans l'Orion ; particulièrement adapté au fret des CATRAM. **Équipage:** 3 hommes. Peut également embarquer six passagers supplémentaires.

**Coldsong:** principal port de pêche de la côte ascarote.

**Colosséus:** bâtiment en pegmatite abritant l'Université Ossérone d'Ata Ring sur Scynergis.

**Compagnies Spatiales:** Les principales Compagnies Spatiales de l'Orion Connexion sont:

- **Space Drompte:** fondée par la famille Potalumo. Siège : Building Phi Enfa à Archilénium sur Shéran. Activité : fret dans tout l'Orion et passagers en Astra-Herd.
- **Star Fret:** regroupe en un puissant consortium les principales agences d'affrètement du système Beltégeois. Siège : Tour Aréna Star sur Orgiparh. Activité : marchandises uniquement.
- **Fastgate Consortium:** entreprise extra-orionaise exploitant les Portes Dimensionnelles, tant dans l'Orion que dans le reste de la Voie Lactée. Siège : Citadelle des Pilotes des Portes Dimensionnelles – Quartier Pod – Station Alpha Fa – Balrezor City Toda Murex 1.1. Activité : voyages de porte à porte et assurance des accidents de téléredimension.
- **Cythène & Ranch:** compagnie Tranx dont le siège se trouve à Graxxen sur la planète Vartranx. Activité : fret et voyageurs.
- **Golanium Flux Company:** principale flotte de vaisseaux de voyage et de fret extra-orionaise. Cette compagnie reçoit des patentes et des subventions du Conseil Galactique Pan-Humain. Siège : Malune-Elkatt sur Emrad.
- **Transrak:** fondée par un Ulrotine, Trevor Eizzer, la Transrak n'opère qu'en Astra-Herd. Siège : Tour Indigo à Teï Phan sur Shéran. Activité : fret et voyageurs.
- **Compagnie Protéus:** entreprise majoritaire pour le transport dans le système Kaltien. Siège : Fath Tlen City sur Inth. Activité : voyageurs et fret intra-systémique.
- **Cramp & Vixx:** fusion de deux compagnies bételgeoises, l'une de transport marchand (Cramp) et l'autre de voyageurs (Vixx). Siège : Tour Feng à Ata Ring sur Scynergis. Activité : intra-systémique.
- **Migaran:** contraction de "Millenium Gamma Range". Traditionnellement offerte au Prince des Étoiles comme premier contact avec les responsabilités de gestion de l'Empire, la Migaran est un symbole de l'ascension au pouvoir (dans le langage populaire todd "un Migaran" est un ambitieux mégalomane). Siège : Building CTM – Zone Marchande – Station Lambda Yono – Balrezor City Toda Murex 1.1. Activité : fret et voyageurs de système à système dans l'Orion.
- **Velkior:** première société de location de vaisseaux spatiaux (petits transbordeurs et navettes d'agrément, sans oublier les véhicules de surface). Des agences de location dans tout l'Orion. Siège : Spatioport Lambda Chagar sur Toda.
- **Taurus Space Line (TSL):** compagnie Astra-Herdienne. Activité : fret et voyageurs. Siège : Archilénium sur Shéran.

**Concesse:** langue des Débiteurs sur Alchara.

**Confrérie du Second Levé Héliaque:** université de théocosmogonie formant les experts en psychomysticisme nommés Tsukikami. Le Tsukikami diplômé ouvre ensuite un cabinet où, contre argent sonnante, il guide les Bulazéens en quête d'une lune. **Siège:** Sorbitol sur Bulaz.

**Conrad Colton:** représentant local de la PIC sur Wallarot.

**Consécration:** programme neuro-sensoriel implanté chez les clones de l'ILAT, les soumettant à la personne de l'Empereur.

**Conseil des Quatre Vingt Huit:** assemblée de Sages théocosmologues chargés d'étudier les doctrines religieuses nouvelles et d'en reconnaître la validité ou non. Les 88 tiennent conseil dans le Quartier Sacré d'Ispharia sur Doual IV.

**Conseil des Quinze Cent Trente Trois:** autre nom donné au Conseil des 7 Orbes Astrales.

**Constellation d'Orion:** constellation formée par sept étoiles principales : Rigel B8, Bételgeuse gMo, Bellatrix K7, Astra-Herd dO10, Koho G5, Solar-Kalt dW0 et Sil X B1 Céphéïde.

> **Illustration :** <http://www.hypallage.fr/images/Orion.jpg>

**Convertisseurs Sub-Gammiques:**

- Toltoleur AB (Thêta Flop) ABD (Bêta Flop)
- Rangorium Datime (Alpha Frizz)
- Crampix Tranx (Gamma Flash)
- Propalion Kappa Stroppar (Alpha Flop)
- Gobleur NM1500 (Gamma Flash) NHM versatile (Dzéta et Thêta Flop – Alpha et Bêta Flash)
- Alphatrop Navalor (Alpha Trop)
- Transmutator PXL20 (Gamma Flop) PBL115 (Alpha Flash) PG300 (Bêta Flash)
- Plantin Doréen (Bêta Trop)
- Hélimer Olsion (Gamma Trop) Hélimer Prolian (Thêta Trop)
- Prosper Enchyte (Bêta Flop)
- Tau DK Surgen (Alpha Frizz)

**Costal:** capitale de la lune Yana.

**Costol:** voir *Chriss Costol*.

**Coueurs des Vents:** tribus nomades de la planète Wallarot. Se déplacent sur des chars à voile construits en bois de languiers. Lorsqu'ils sont las d'avoir couru les vents, ces nomades établissent leurs campements sous la protection des pales sonores et tournantes de vieux bongazi géants. Quelques Coueurs font le commerce du Lipol ou du pollen de Képoï en échange d'outils métalliques et de générateurs de champ de force. Leur mode de vie est protégé par le "Décret de Préservation" de la Confédération Pan-Humaine. Couleur favorite : le pourpre (vêtements en soie de nocco teints à la gauve-mauve séchée). Couleur cependant réservée à l'Empereur qui n'y peut rien, le Décret de Préservation l'empêchant d'interdire ces mœurs vestimentaires contraires au protocole impérial.

**C2PD:** Citadelle des Pilotes des Portes Dimensionnelles.

**Crabinq:** grand port sur la côte est piscicole. Foyer maritime des Stanill.

**Crazics:** insectes nuisibles et voraces de la taille d'une mouche. Leur bouche est munie de deux rangées de micro-dents en extra-dur. Les crazics sont carnivores. **Localisation:** marécages de la planète Vartranx.

**Cressin:** principe mauvais de la cosmologie maliphrazienne.

**Criardin:** petit oiseau jaune à long bec rouge d'Ibis poussant des cris stridents. **Localisation:** Rimsat.

**Cripure:** langue des Incamok d'Alchara.

**Crocohouett:** dialecte lacustre des Jijida et des Idjoab des marais Glorsq de Vartranx.

**Cronde:** langage shéranite populaire en usage à Sifalem, Scaraface et Enname.

**Crône:** langage secret des Kelsh ou Soumis du Premier Izq (Ascarus sur Doual IV).

**Cultes Chthoniens:** mouvance religieuse panthéiste accordant une âme aux planètes et considérant les mouvements telluriques comme autant de manifestations de sa respiration. Les planètes seraient des êtres vivants à part entière, les arbres assimilables à des cheveux, les rivières à des écoulements de larmes (voir pire...), et les volcans à des plaies béantes sanglantes...

**Culte des Trois Lunes:** forme religieuse la plus répandue parmi les Bulazéens. Axée autour des trois lunes, Fulfax, Salix et Vénox, en orbite autour de la planète Bulaz, cette religion tridéite domine la vie sociale et économique. En effet, chaque croyant doit au terme de son existence effectuer un voyage initiatique de retour vers sa lune d'origine. Or, le voyage coûte cher, la dépouille devant, à bord d'un scarasarcophage, sorte de luxueux vaisseau cercueil, effectuer un périple post-mortem dans l'espace. Les Bulazéens, en vue de s'offrir ce dernier "trépassage", n'hésitent pas à faire les métiers les plus rémunérateurs, mais certes pas les moins risqués, pour recueillir l'argent nécessaire à leur "envol". Parfois, pour ne pas dire souvent, une vie de labeur n'y suffit pas, les prix des scarasarcophages étant extravagants. Alors, se fait-on momifier par les Grands Embaumeurs en attendant le jour béni pour un départ en vaisseau-cercueil. Il déchoit ensuite aux Mécènes de parrainer les envols en suspens. Tandis que les Tsukikami aident les candidats aux lunes à trouver celle correspondant à leur "profil cosmique". Les lunes, sur lesquelles s'écrasent les scarasarcophages, sont considérées comme des portes mystiques vers d'autres mondes : la rouge Fulfax ouvrant sur l'Immédiat Bonheur, la bleu Salix sur l'Éternelle Jouissance, et la noire Vénox sur l'Intarissable Plaisir. Mais des trois, laquelle choisir ? Pour le Bulazéen, c'est le casse-tête mystico-cosmique de toute sa vie !

**CUVOX:** Compilateur **Ultra-VOX**; instrument de gestion des communications dans l'espace.

**Cybérion:** langage de programmation des robots et cyborgs (base de la cybernétique).

# D

**Dapifer:** juge itinérant représentant la personne même de l'Empereur, et dont l'autorité est supérieure à celle des cours de justice et des instances judiciaires locales.

**2DCI:** **D**enrée **D**irectement sous **C**ontrôle **I**mpérial. Catégorie de produits, de matières ou marchandises dont seul l'Empereur possède les droits d'exploitation et de commerce.

**Décret d'Émancipation:** loi de la Confédération Galactique Pan-Humaine mettant fin à toutes les pratiques esclavagistes.

**Décret de Préservation:** ensemble de lois écologiques votées par le Sénat Pan-Humain visant à préserver certains milieux naturels exceptionnels ainsi que les modes de vie décalés de certaines tribus ou peuplades. Ainsi, par exemple, dans l'Orion Connexion, la planète Rimsat est-elle interdite à la colonisation, de même que la contamination technologique est prohibée sur la planète Wahu-Na, et ce, aussi délicate qu'en soit la garantie.

**Dédicace Sismique:** fête rituelle célébrée une fois l'an dans les méandres des Temples météoritiques des Karlvergs du système Astra-Herdien. Aidé par l'ingestion de drogues, les adeptes de ce mouvement chthonien parviennent à communier avec le ventre de la "terre" (Arda) au rythme paroxysmique de convulsions calquées sur les mouvements telluriques des profondeurs.

**Défecteur lumineux:** poudre cristalline très fine rendant invisible, par un phénomène optique complexe, les objets sur lesquels elle est répandue. Produit 2DCI.

**Démence cénesthésique:** forme "voluptueuse" perverse de recherche de sensations d'oppression développée chez bon nombre de verkiens. Les deux formes de cette perversion des sens sont: l'arrêt respiratoire volontaire et l'étouffement dans les bras d'une Sigillée. La démence cénesthésique débouche souvent sur la mort du sujet impliqué, à force de provocations de plus en plus suffocantes.

**Dën-Navalor:** Astroport de la cité industrielle de Navalor sur Orgiparh.

**Dévrilateur:** arme légendaire des Cépholiens.

**Diehard:** nom donné aux vaillants jockeys du Polop.

**DIGRIG:** **D**irecteur **G**Rand **I**nspecteur **G**énéral de la PIC.

**Division 6:** département non-officiel, dans lequel la "raison d'état" puise des tueurs pour ses besoins politico-occultes. Les membres de la Division 6 sont tous des clones possédant des "identifiants transparents", une sorte de passeport d'invisibilité administrative. L'arme homologuée de ces tueurs est le Handgun Mult III. La Division 6 aurait été dissoute...

**Dixum:** un dixième d'U.M.

**Djénarios:** célèbre trafiquant de drogue de la planète Wallarot, surnommé "l'Affaleur".

**DMSD:** **D**omaine des **M**ystères et **S**ecrets **D**ynastiques. Gigantesque enceinte parsemée de temples, de constructions ésotériques, de labyrinthes, de bibliothèques et de salles aussi diverses que baroques, où les Trois Dynasties du Baudrier (Greyzor, Ulvëgor et Balrezor) ont accumulé toutes sortes de richesses et de symboles. Immense cabinet de curiosités accessible au seul Empereur en titre. On dit, quoique nul n'ait pu le vérifier, le DMSD hanté par les fantômes des Empereurs défunts et par les spectres des membres de leurs familles sacrifiés suivant le Sincrène. Les poètes romantiques du Farinendo ont ainsi aimé imaginer l'Empereur déambulant seul dans l'impressionnant dédale de salles, de couloirs et d'escaliers en quête de nouveaux lieux décorés de merveilles insoupçonnées, rêvant tout haut la gloire passée de ses prédécesseurs sur le trône suprême.



**Dôme des Destinées:** immense salle à coupole translucide dans le Palais Impérial des Balrezor. C'est là que l'Initié(e) se place, sur une dalle dédiée à son nouveau rang honorifique, pour recevoir les flocons de lumière rigelienne pleuvant sur lui (ou elle), et ce jusqu'à l'évanouissement.

**Doual IV:** Planète unique du système solaire SIL 10 B1 Céphéïde. Doual IV doit son nom à sa découverte le 4<sup>ème</sup> jour du mois sacré de Doual selon le calendrier rituel des colons Cépholiens. Chassés de Parsifale dans le système d'Aldébaran, les Cépholiens, à bord de leur vaisseau le "Rostre de Bélemnos" incorporé à un photonophage, partirent à la découverte d'un havre de paix où ils seraient susceptibles de vivre librement leurs utopies. Le 10 du mois de Sil d'une année aujourd'hui oubliée, ils observèrent pour la première fois la changeante céphéïde qu'ils nommèrent SIL X et dont ils prirent la direction. Parvenus après un périple extraordinaire dans son système, ils prirent possession de Doual IV, colonisant dans un premier temps le continent Ascarus. Dans les "Paroles d'Ascarus", on peut encore lire l'aventure spatiale des Cépholiens. Des légendes rapportent que les Cépholiens ne seraient pas les premiers arrivants venus sur la planète rose (ionosphère barbe-à-papa).

> **Illustration :** [http://www.hypallage.fr/images/Doual\\_4.jpg](http://www.hypallage.fr/images/Doual_4.jpg)

**Drazer (pl. drazeris):** grand iguane carnivore, vélocité et sanguinaire. **Taille:** jusqu'à un Trop de long. Possède des membranes en forme d'éventail sur les flancs (régulateurs thermiques). Dangereux. **Localisation:** Wallarot, Rimsat, Fafahut.

**Drinsh:** langage religieux secret des Exemplaires du Second Saïn (Ascarus).

**Drusselle:** sorte de bigorneau géant spiralé de bleu turquoise et cultivé sur pilotis dans les marais de la planète Vartranx. La drusselle est employée pour sa belle coquille en joaillerie. Comestible.

**Dwen Harpseal:** fondateur légendaire du Centre des Explorateurs Indépendants, défenseur de l'idée d'une expansion sans limites des missions de voyages d'exploration spatiale.

# E

## **Échelle des duretés de Von der Gründen:**

- 1- Micarium
- 2- Barkanium
- 3- Bronzor
- 4- Extradur
- 5- Rinuleq
- 6- Acier Ultra
- 7- Kevlar noir
- 8- Svenga +
- 9- Vénilian
- 10- Zaraï
- 11- Ryonite
- 12- Tellure
- 13- Palladium
- 14- Titane
- 15- Iridium
- 16- Rambium
- 17- Fracxen
- 18- Sydrane
- 19- Trentium
- 20- Transcolome
- 30- Duralium recomposé

**Écumeur Spatio-Temporel:** titre donné aux plus redoutables pirates.

**2ES:** Émetteur Endo-Synaptique.

**Éons d'Expansion:** période durant laquelle l'espèce humaine colonisa la Voie Lactée.

**Esclavage:** normalement, le "Décret d'Émancipation" de la Confédération Galactique Pan-Humaine met fin à toutes les pratiques esclavagistes (indenture comprise). Cependant, avec l'isolement induit par les Portes Dimensionnelles, l'Orion Connexion a choisi de poursuivre sa propre politique en matière d'esclavage. Dans l'Empire d'Orion, les esclaves sont, à quelques exceptions près, des clones. En effet, les esclaves "naturels", c.à.d. non clonés, sont des criminels soumis à ce statut pour une durée plus ou moins longue, mais jamais pour la vie. Ils n'ont pas le droit durant cette période d'avoir de relations sexuelles. Les esclaves clonés, quant à eux, sont asexués et ne peuvent donc se reproduire ni transmettre leur statut. Les chaînes de Todeulvalenciamirteuz assurent la production des clones. Les membres de l'ILAT sont des clones spécifiques à l'emploi militaire. En plus de leur Identifiant sous la peau de la main droite, ils présentent sur le front la trace, sous la forme de trois petits losanges, du processus de Consécration qui les lie à la personne de l'Empereur de façon indéfectible. Les Tunocrates attaquent régulièrement les représentants de l'Orion Connexion au Sénat pan-Humain sur la question de l'esclavage. Les Sénateurs orionais parent les attaquent en question en faisant remarquer que les esclaves sont des clones alors que le Décret d'Émancipation interdit seulement l'esclavage des humains ; or, le Sénat Pan-Humain n'a toujours pas statué définitivement sur la nature des clones en tant qu'êtres humains à part entière. Cette reconnaissance se heurte principalement au fait de savoir s'ils ont une âme ou non. De plus, si l'on reconnaissait le statut d'humains aux clones, ces derniers pourraient lancer des procédures judiciaires pour réclamer réparation des injustices qu'ils ont subies dans les précédents éons. Souvent exposés à la place des humains dans les grands travaux de colonisation de l'espace, les hécatombes qu'ils ont connues seraient susceptibles d'être définies comme une forme avérée de génocide, ce dont aucun pouvoir en place ne veut assumer la responsabilité ni endosser la culpabilité. De toutes manières, la fin de l'expansion spatiale imposée par les Tunocrates a mis largement un frein à la fabrication et à l'emploi de clones. Toutefois, quelques systèmes, dont l'Orion Connexion, continuent leur production massive pour éviter un emploi trop intensif des formes robotiques sous agents d'intelligence artificielle, qui

posent, quant à elles, des soucis métaphysico-techniques non moins problématiques avec le fameux syndrome du Térank.

**État Bleu:** organe de consultation des planètes affiliées à la Kyalkave astra-herdienne.

**Evolutive Basic:** langage informatique usuel, souple dans le concept et fourmillant dans ses applications possibles. Un langage évolutif et populaire.

**Ex-Astreyor Glass Parbik:** céléberrissime retraité de l'ILAT ayant reçu la faveur de l'Empereur Ouranos Oltrek XII de quitter Verk pour visiter le vaste monde. Cette récompense exceptionnelle, Glass Parbik la doit à sa grandiose victoire sur la piraterie astra-herdienne au terme de l'harassante "Campagne des planétoïdes". Cet événement eut lieu à la fin du règne de Balrezor XII. L'Ex-Astreyor Glass Parbik fut modifié au Perffgen comme tous les futurs Verkiens mais reçut en plus par la suite un don en Sqess. Profitant de cette longévité inespérée, il sillonne l'Orion Connexion, où sa silhouette extravagante ne passe pas inaperçue. Loin d'être versé dans toutes les formes de la Démence cénesthésique, l'Ex-Astreyor n'en arbore pas moins une seconde peau de polychlorure de vinyle rouge sigillé de même qu'un inquiétant masque à gaz au perffgen. Ses manières d'aristocrate déchu et son accoutrement oppressant firent sensation. Il est reconnu comme l'exportateur de la philosophie cénesthésique, et le dandysme qui s'en inspire porte le nom de Parbikisme.

**Ez Almat:** date rituelle, imposant, tous les Ikvar, une confrontation entre l'attachement au pouvoir impérial et sa remise en cause radicale, sous la forme d'une bataille rangée, dans le District Central de Balrezor City, opposant l'aristocratie nobiliaire et des esclaves et repris de justice.

Sur la Place des Prince Musiciens, se tiennent alors mille nobles, épée à la main, alors que des navettes pénitentiaires débarquent des esclaves, au nombre de mille également, armés de lames Shandrex. Les nobles gardent l'accès du Palais, où l'Empereur se tient seul sans protection de l'ILAT, alors qu'esclaves et bandits se ruent à son assaut pour en massacrer le maître des lieux.

La tradition estime que si la noblesse n'est pas capable d'arrêter en versant son sang les forces hostiles au pouvoir en place, ce dernier ne peut que disparaître. Physique et métaphysique, l'Ez Almat doit renforcer la symbolique du pouvoir ou précipiter sa chute. Une affaire de convictions hautement initiatique et fondamentale de la légitimité du pouvoir des Balrezor.

Pour l'Ez Almat, la ville de Balrezor City voit son District Central évacué de sa population et ses demeures et bâtiments condamnés. Les combats durent trois jours ; au-delà de ce délai, l'ILAT intervient pour récupérer les esclaves ayant échoué dans leur tentative de renverser le pouvoir. Autrement...

# F

**Fallen:** magnifique papillon vert émeraude d'un dixitrop d'envergure ailes déployées. Secrète un miel, le lipol, qui, s'il échoue sur des branches de képoy, forme ensuite un nocco. Localisation: Wallarot.

**Fâme:** langage élaboré des castes supérieures du continent Ascarus sur la planète Doual IV.

**Faradja:** langage hermétique des Sça, les Prêtresses du Troisième Izq (continent Ascarus).

**Farandgo:** compagnie minière astra-herdienne, dont le président directeur général est Hanz Heller Gensberg et l'argentier Walther Buttler IV. Fondée par Mark Twissle, explorateur des franges extrêmes de la Galaxie, et farouche opposant des Tunocrates.

**Fargeon:** plante arbustive odoriférante jaune moutarde. On en extrait un parfum : "le bain de fargeon". Localisation: Rimsat, Wallarot et Fafahut.

**Farinendo:** âge d'or littéraire oldtodalien.

**Farmtood:** forme du Todd employée dans les campagnes sur Toda. Appelé aussi Loktodd.

**Fomahault:** voir *Château Fomahault 3010*.

**Fénaré:** tabac épicé des Grands Fumeurs d'Alchara.

**Ferrailleurs:** peuple du continent Plagga Best sur Orgiparh spécialisé dans la collecte et la revente de pièces détachées d'astro-jets.

**Fierce:** voir *Asymptote Fierce*.

**Fiscaldo:** langage administratif de la colonie d'Emrad ; langue propre aux marchands et aux fonctionnaires basés sur la lune Emrad.

**Flash:** vitesse dite de "paisible croisière" au sein d'un même système solaire.

**Flex:** langue à la syntaxe très floue des Soulopins et Soulopines de Flexxen sur Vartranx.

**Flex-reinte:** mot shéranite désignant l'ombre projetée par les gravolithes sur la surface de la planète Shéran.

**Flop:** vitesse sidérale sub-luminique.

**Fonge:** lichen poussiéreux grisâtre, ornant de ses encombrants linceuls les branches des arbres todaliens.

**Fpimf:** variété géante de maïs cultivée sur la planète Toda. Taille: plus d'un Trop de haut.

**Fratt:** poisson volant argenté survolant et sillonnant les rues de Shéran.

**Frizz:** seuil au-delà duquel on dépasse la vitesse de la lumière.

**Fulgure:** société trombolienne de constructions spatiales contrôlée par Crépitax XXXIII, ordinateur osséron ploutocrate. Le symbole de la Fulgure est une gerbe d'éclairs phosphorescents. Siège: Z.I. Sud – Avenue Skënoviss – Navvalor – Orgiparh Ecarlate 6.3.

> Illustration : <http://www.hypallage.fr/images/Navvalor.jpg>

**Fulfax:** une des trois lunes pendulaires en orbite autour de Bulaz. Satellite de couleur rouge.

**Fume d'Ang**: dialecte non vocal, incandescent et tissé de vapeurs, produit par les Grands Fumeurs à l'aide de leurs Torsadéons.

# G

**Galerie Phollenn:** centre d'exposition alternatif de propositions artistiques Néo-trash et SchizeinArt, situé dans le quartier Phollenn de Balrezor City, station Phi-Téor.

**Gamagnox :** énorme bourgeon rutilant clignotant des Bayous Tchonitz sur Yana. Conservés en des zones précises et dés herbés ailleurs, les massifs de gamagnox servent à indiquer, la nuit tombée, l'entrée des canaux navigables.

**Garule planque:** espèce d'aspic noir très venimeux se cachant dans les méandres métalliques de météorites ou de carcasses de véhicules. La morsure de Garule planque est mortelle. Localisation: Wallarot, taudis d'Enname sur Shéran, et Gigacasses sur Orgiparh.

**Gauve-mauve:** espèce d'orchidée souple à la chair gélatineuse et glissante ; son cœur est comestible et même exquis. Desséchée puis broyée, sert aussi de pigment pour teindre les vêtements du mauve pastel au pourpre profond. Localisation: Wallarot et Rimsat.

**Gazoïde:** boisson pétillante contenant un gaz plus léger que l'air et, par conséquent, faisant léviter celui qui l'ingurgite ; pour reprendre pieds : rotez !

**Genhold (Lord):** célèbre écumeur spatio-temporel astra-herdien. Ennemi irréductible de Glass Parbik.

**Gensberg (Hanz Heller):** Président Directeur Général de la compagnie minière Farandgo.

**Gérald Kramer:** Sennsor de la PIC à Limaille.

**GHGH:** Gerbe d'Herbes de Grande Hygiène. Astringent poripolissien.

**Gigatrop:** langage de navigation en usage dans l'Orion Connexion. Tous les Naviborg équipant les vaisseaux de classe Astro et Atmo-Jets sont programmés en Gigatrop.

**Glap Kenv:** "bonne année" en langage Todd.

**Glap Trenk:** "bonne journée" en langage Todd.

**Globulon:** œil psychique à longs filaments traînant sur le sol vaseux des marais de Vartranx. Yeux vitreux jaunâtres à iris iridescent capables d'affaiblir du regard toute créature le voyant. Des cas de folie sont à signaler chez des victimes gravement exposées. Se déplacent au gré des vents.

**Golanium Flux Company:** principale flotte de vaisseaux de voyage et de fret extra-orionaise. Siège: Malune Elkatt – Emrad Scarablood 3.0.1.

**Gölös:** "Seigneur de la Nuit" en Djaj. Créature terrifiante régnant sur le royaume des morts d'Ozdrak. Le Gölös est issu de la mythologie manichéenne des Maliphraziens de la lune Yana.

**Goran:** Astroport d'Ulrot Astra IV Opale 4.5.

**Grades impériaux:**

- Sennsor: Sergent
- Ufatnor: Lieutenant
- Eptador: Capitaine
- Eknayor: Contre-Amiral
- Antrayor: Vice-Amiral
- Astreyor: Amiralissime

**Grandes Morgues de Spatalline:** installées dans le quartier Spatalline de Sorbitol, les rampes de lancement des vaisseau-cercueils expédient vers les lunes de Bulaz les candidats au dernier voyage. Elles illuminent, de jour comme de nuit, de leur tir le ciel de Sorbitol.

**Gravolithes:** volumes rocheux, parfois habités, en orbite d'une planète, accroissant sa force gravitationnelle et permettant à ses habitants de subir une attraction convenable.

**Gravonia Suptidor:** champignon géant des hauts plateaux du continent Sodinium, au pied vert phosphorescent, à la corolle rose très pâle, et au chapeau bleu nuit moucheté de taches pourpres. Ces fameuses taches sont formées par des spores, particulièrement précieux en pharmacologie. Ils entrent tout spécialement dans la composition du Sqess, médicament ralentissant le vieillissement des cellules du corps humain. Les spores du Gravonia Suptidor sont classés 2DCI.

**Green (Alexander):** CGP de la Province "Le Trou du Ciel" sur Wallarot en Astra-Herd.

**Gressite rose:** matériau de construction traditionnel des immeubles d'Ispharia.

**Greyvok Glouton:** énorme bouche sphérique écailleuse grisâtre munie d'une impressionnante garniture de dents noires sur trois rangs. Le Greyvok vit enterré dans les terrains meubles et les sablières. Les vibrations provoquées à la surface du sol lui désigne la présence de ses proies vers lesquelles il se rue à l'aide de son pied articulé et pédonculé qui lui sert en la circonstance de propulseur. Très dangereux. Localisation: Rimsat.

**Grimoires de nostalgie (les):** un des plus célèbres recueils du Farinendo.

**Grix:** oiseau à long plumage noir de jais vivant sur le continent Pescator d'Orgiparh. Ses plumes entrent dans la fabrication de plumeaux magiques kokomo.

**Gründen (Von der):** docteur en sciences de la matière, père d'une échelle des duretés portant son nom (Échelle Von der Gründen). Il est également connu pour avoir été à l'origine du Duralium, grâce à sa théorie sur le "comblement des espaces inter-moléculaires".

**Guelfe O'Reitre:** Ufatnor de la Pic sur Alchara.

# H

**Handgun Mult III:** voir *Mult III*.

**Hanz Heller Genzberg:** Président Directeur Général de la compagnie minière Farandgo.

**Hasd (Solar I Hermina 5.6):** voir *Utopie Warkshanhasd*.

**Héraldique militaire impériale:** il s'agit là des code-couleurs des bodyshields et des vaisseaux de l'ILAT selon les secteurs-étoiles :

<u>Systèmes</u>	<u>Couleur de fond</u>	<u>Zébrures</u>
Rigel	pourpre	or
Bételgeuse	écarlate	émeraudes
Bellatrix	jaune d'or	écarlates
Astra-Herd	bleu azur	cuivrées
Solar-Kalt	blanc	noires
Koho	orange	bleu nuit
Sil 10	rose nacré	argent

**Herd:** voir *Secteur étoile Astra-Herd Naine bleue*.

**Hipparomnides:** aristocratie universitaire poripolisienne. Tiennent leurs lettres de noblesse de leurs diplômes, précieusement consignés sur de fins vélins et enfermés précautionneusement dans de somptueux étuis appelés Chrysocéphalescrolls.

**Howen (Bod):** actuel président du Centre des Explorateurs Indépendants.

**Hyppolite Ann Tuffaring:** actuel Arktazar de Shéran et Président du Kavar de Possadium.





**Identifiant:** code-barre microscopique greffé sous la peau de la main droite et fournissant, au contact de bornes ou d'appareils de contrôles mobiles, les informations suivantes sur un clone : numéro de série, identité, santé, finances, déplacements, émotions, casier judiciaire, code génétique, etc.

**I2:** langue étrange et énigmatique développée par les agents d'intelligence artificielle s'étant "libérés". L'I2 est l'expression la plus frappante du syndrome du Térank.

**Idôlitre:** soleil intérieur de la planète Inth.

**Igor Ben Mo:** Sennsor de la PIC à Trombolia.

**ILAT:** Imperial Leader Assault Troops. Troupes d'élite divisés en 7 forces d'intervention (une par système solaire composant l'Orion Connexion). Les membres de l'ILAT sont équipés des fameux Bodyshield. Les soldats de l'ILAT ont tous subi une "Consécration", programme neuro-sensoriel les soumettant à la personne de l'Empereur en place.

**Inth (Solar II Hermina 5.5):** Planète du système Solar Kalt Naine blanche, caractérisée par une surface glacée désertique tandis que son corps caverneux présente en creux un immense espace au centre duquel rayonne un soleil intérieur énigmatique, l'Idôlitre. On accède à ce monde souterrain par le cône ouvert et vaporeux du Pôle Berg. La principale ville troglodyte est Fath-Tlen-City, accrochée à l'Eperon Crispé. Dans l'orbite d'Inth brille la Porte Dimensionnelle Kerl Ann Berg donnant accès au système Solar-kaltien.

**Irédent:** ancienne langue des Mages Sapilsamètes sur Shéran. Aujourd'hui reprise par les théologiens et leurs adeptes à Phazir à Volem.

**Isaris:** tribu de Coureurs des Vents sur Wallarot.

**Isphanie:** plus jeune des filles de l'Empereur Ouranos Oltrek Balrezor XII. La légende voudrait qu'elle ait échappé au Sincrène et soit devenue chef de la piraterie astra-herdienne. Des images populaires holographiques la représentent volontiers en combinaison moulante argentée de spationaute, les cheveux blonds au vent, un pilote aldébaranais à bec postiche de cacatoès à ses genoux les bras accrochés à ses jambes étincelantes.

**Ispharia:** capitale administrative du continent Ascarus et capitale religieuse de l'Orion Connexion.

- **Quartier Profane:** célèbre pour le Scortex et sa très haute façade de piliers de verre noir avec leurs baies vitrées argentées. Cet hôtel peut recevoir jusqu'à 100 mille personnes dans ses 203 étages pour une hauteur de 135 Trop. Architecturalement contesté, car dénaturant l'harmonie gracieuse des constructions traditionnelles d'Ispharia, le Scortex n'en demeure pas moins incontournable lorsqu'il s'agit d'accueillir les pèlerins qui affluent pour les grandes fêtes liturgiques.

- **Quartier des Montres:** on y trouve une très forte concentration de petits ateliers de micronétique et de laboratoires de culture de métabiotes. La Guilde des Micronétistes protège les intérêt de ce corps de métier hightech.

- **Quartier Priassompanis:** c'est là que se situe le "Présidium Doggy", palais de l'Alcade et de ses conseillers municipaux, les Versatiles. Sont en charge des problèmes d'urbanisme et des questions de protocole. À signaler aussi, dans ce quartier, la présence d'une agence de la PIC.

- **Place du Magna Solite:** se concentrent sur son pourtour, le Siège de l'Eden Trust Bank, le Musée ascarote, la grande bibliothèque dite "Boutique aux archives", et le très luxueux hôtel-palace l'Istrion, seul bâtiment avec le Scortex à ne pas être construit en gressite rose. Au centre de la place se dresse le petit volcan de verre sacré Magna Solite.

- **Place Crokapanis:** vous ne pouvez manquer le Polop, gigantesque hippodrome aux innombrables tribunes donnant vue sur de spacieux champs de courses, qui s'étendent jusqu'au bord de l'Omphal. Les paris sont ouverts pour des courses animalières extravagantes de Kougaris, de Bulitts échassiers, et de Prétozor rugueux. Les bêtes sont montées par d'impétueux jockeys, surnommés les Diehard.

- Place Elipher: emplacement du grand marché couvert aux implants. On peut y acheter toutes sortes de prothèses biologiques, biomécaniques, électroniques, et métabiotiques, ainsi que des greffes logiciels. Des experts en lobotronic travaillent là en toute illégalité pour des profits exorbitants. L'hôpital Parënstein est le pendant institutionnel de ce trafic d'"organes". À Parënstein, contre argent comptant, des spécialistes sont prêts à vous adjoindre les composants de votre choix !

- Île Simmer Toffalis: lieu de résidence de l'Arktazar doualien Bénéplast Ann Mégablix.

- Quartier Jarjavendis: sur la rive gauche de l'Omphal, se dressent les commerces des tatoueurs et scarificateurs. Outre les tatouages Saïn et Izq réservés à la caste des mystiques, il est de bon ton de ramener sur sa peau un souvenir de son "Invasion". L'activité est tenue traditionnellement par la tribu des Boutatou, originaires de Bear.

- Quartier Etenbaun: centre commercial d'Ispharia avec sa halle aux poissons frais expédiés directement depuis Coldsong dans la journée, avec sa Coopérative Agricole Ascarote offrant tous les produits des campagnes zulilandaise, midlandaise et apstellandaise, avec sa foire aux antiquaires vulturiens, et surtout ses grands magasins SWAN. Chez SWAN, les pèlerins candidats à l'Invasion trouveront l'équipement nécessaire pour se déguiser de pied-en-cape en démons Bearbat. Des robot-tailleurs leur découperont sur mesure le costume requis tandis que des présécancier-chapeliers leur serviront les masques les plus horribles. Et tout ce petit monde carnavalesque déferlera sur le Quartier Sacré à la rencontre de Sheïn Da. Le Quartier Etenbaun abrite aussi le bâtiment administratif impérial siège du SGP Arssen Couveleur.

- Quartier Sacré: cœur de la spiritualité orionaise, avec le Palais de la Vestale Sheïn Da servie par les Prêtresses Sça, avec son île aux Herbes bleues, où, tout au long de l'année, on vient de tout l'Orion Connexion disperser les cendres des défunts. Les familles font le voyage avec le corps de leur proches décédés jusqu'à Ispharia. Ramascor sert de morgue et de centre d'incinération. Le complexe sacré se compose de bâtiments ouverts au public : la salle des audiences, au sein de laquelle tout fondateur de religion peut venir exposer sa nouvelle doctrine. Le conseil des 88 statuera ensuite sur la validité de reconnaître la pertinence spirituelle du propos exposé et sur son ouverture éventuelle au culte. Dans ce cas, les symboles et textes sacrés de la religion adoptée sont introduits dans le sanctuaire du Temple des Cultes Impériaux. Cet imprimatur est garanti par l'Empereur en personne lors d'une cérémonie dite d'"Agrégation". La Maison des Pèlerins, quant à elle, accueille ceux d'entre-eux qui n'ont pas trouvé de place à l'hôtel. Un embarcadère, installé sous les pilotis de l'imposante bâtisse, permet de prendre le bateau pour se rendre dans l'île aux Herbes bleues. Lors de la grande fête de l'Invasion, les parvis des Kelsh, des Selsh et des Sça sont investis par les pèlerins jusqu'à l'apparition de la Sheïn-Da. Sont interdits au public : les écoles secrètes et ésotériques des Saïn et Izq, le Temple Rumpalis, ainsi que le Palais de Sheïn-Da bâti sur les eaux du grand lac Pommar Vert.

> **Illustration** : <http://www.hypallage.fr/images/Ispharia.jpg>

**Istrion**: luxueux hôtel-palace d'Ispharia. À l'Istrion, dans un décor de bois parmi les essences les plus rares de la Galaxie, vous pourrez déguster de la bécasse amarante sur lit de ponefleurs sauce moirée, accompagnée de Gai-mûrion madérisé de 3 éons d'âge. Attention, les prix sont inabordables !  
Adresse: Place du Magna Solite – Ispharia – Ascarus – Doual IV Onacre 2.

**Itol**: atmo-bord du plateau-piton Paroïdal de l'Ata-Ring.

**Ivanoë Peulbène**: ingénieur chimiste découvreur de nombreuses molécules inédites, et inventeur du délirant Streap Vlum.

# J

**Jabelin:** grand port de pêche industrielle du Plagga Best.

**Jade:** océan planétaire de Ticha-Na.

**Jajada orange et rose:** cultures pré-cépholiennes du continent Sodinium, caractérisées par des ex-voto taillés dans du sel gemme orange puis rose.

**Jam Bullbird:** fondateur et leader de l'Alienbusters' Club.

**Jane Kalomo:** célèbre affaleuse Isaris trafiquant le pollen de Képo.

**Jean Toupasse:** artiste schizeinArt, célèbre pour sa performance anticipatoire intitulée "Fin du Cosmos". Projection régulièrement programmée au MF2C de Balrezor City.

**Jémaronthe:** zoo galactique le plus célèbre de la Confédération Pan-Humaine. De la taille d'une grande ville, il est implanté sur la planète Shéran.

**Jep (Aristide):** Ufatnor de la PIC à Vulcano-Dendro.

**Jijida Maltek:** artiste Néo-trash, célèbre pour ses sculptures en résiliant à la plastique irréprochable mais dégageant une odeur tenace et rance de marécages glauques.

**Joe Bill Fonck:** Sensor de la PIC à Jabelin.

# K

**K.A.B.:** Knowledge Accessibility Background ; langage d'exploitation des bases de données.

**Kad I à III:** cultures pré-cépholiennes, célèbres pour leurs masques effrayants ornés de crocs en micarium. Ces masques sont dits magiques et maudits. Localisation: Ascarus sur Doual IV.

**Kalâm Plasmanana:** représentant de la PIC sur la lune Yana dans le système de Bellatrix. Il a pris en charge la gestion du très complexe Purburana.

**Kalomo (Jane):** célèbre affaleuse Isaris trafiquant le pollen de képoy.

**Karlverg (ou kalveg):** nom herdien désignant un cratère laissé après l'impact d'une grosse météorite. Plus simplement, les Karlverg sont désignés par la lettre K, à laquelle on adjoint un chiffre (K1, K2, K3, etc.) suivi du nom de la planète. Par exemple : K6 sur Wallarot.

**Kavar:** siège de l'"État Bleu". Localisation: Possadium – Shéran Astra VII Opale 4.10.

**Keepalive:** sérum capable, s'il est injecté à temps de sortir une personne du coma.

**Kénaphren:** membre du Conseil des 7 Orbes Astrales chargé de vérifier les vertus politiques et morales du Prince des Étoiles. Aidé d'un conseil restreint de sept membres, un pour chaque système solaire de l'Orion Connexion, le Kénaphren (trad. : "évaluateur suprême") doit rendre un rapport circonstancié à l'Empereur sur la personne choisie par lui pour lui succéder. C'est l'Empereur lui-même qui nomme le Kénaphren pour cette tâche délicate. Le Kénaphren, une fois nommé, ne peut plus prétendre au titre de Prince des Étoiles. Mais, ayant le pouvoir de le disqualifier, son jugement est très courtisé par les autres prétendants au titre, en particulier les Tcharchanzorin. Mais que l'Empereur apprenne une quelconque trahison et sa colère frappe le Kénaphren mal inspiré !

**Képoy (ou keypoy):** plante sans feuilles aux tiges ouvertes en forme de tubes ou fermées par des épines. Au pied du képoy rayonne un réseau de fines racines, très sensibles (jusqu'à un TROP autour de la plante) ; si l'on touche ces racines, le képoy crache ses piquantes épines empoisonnées ; si l'on s'approche assez pour lui faire de l'ombre, le képoy donne à voir ses petites fleurs jaunes et blanches qui sortent des tubes. Le pollen des fleurs de képoy est un puissant hallucinogène, qui agit sur la perception sensorielle en décomposant tout en millions de gouttelettes, dans lesquelles, accumulées en une mer virtuelle, on expérimente une drôle de sensation de noyade. Localisation: Wallarot, dont les indigènes, les Coureurs des Vents, trafiquent le pollen. Ce trafic du narcotique est illégal.

**Kerl Ann Berg:** Maître Arpenteur du Poisson Austral, Grand Mât du Consortium des Nefs, membre illustre du CEI, premier Arktazar d'Alchara et pionnier de l'exploration polaire de la planète Inth.

**Kissghir Greyzor I:** fondateur de l'Empire d'Orion.

**Klombe:** serpent géant des marécages de la planète Vartranx, au crâne surmonté d'une fleur postiche de spadoï dorée. Malheur à celui qui tenterait de cueillir cette fleur : les crocs du Klombe injectent un poison fatal, le perff, qui transforme l'oxygène transporté par les globules rouges en un gaz toxique. Localisation: Vartranx.

**Kokomo:** peuple emprunt de superstitions vivant sur le continent Pescator de la planète Orgiparh dans le système de Bételgeuse.

**Kokopsi:** langue des Kokomo, habitants du continent Pescator sur la planète Orgiparh.

**Korphrann:** lune grise satellite de la planète Scynergis dans le système de Bételgeuse. Cette lune semi-désertique hérissée de vieux schistes poreux est le pays des Seigneurs Pentacossiomédines. Ces chevaliers aux armures baroques en bronzor chevauchent les massifs Prétozor rugueux et s'affrontent en des luttes sempiternelles à l'aide de leurs longues lances de joute à décharges

électriques. Leurs hosts de reître-robots les accompagnent dans leurs expéditions guerrières. Les guerres ont lieu pour piller les mines de cuprites des autres seigneuries. En échange de la cuprite, les Pentacossiomédines achètent à Ata Ring sur Scynergis des androïdes. Chaque Seigneur possède un petit castel, relevant plus de la ruine que de la forteresse, en haut d'un piton de schiste pourrissant, et règne sur un hameau de préscéancier-serfs jouant le rôle d'improbables habitants. Langue : pentacossiomédinor pour les Seigneur de Korphrann ; Api pour les droïdes sous leurs ordres. Climat : humide ou poussiéreux selon les circonstances. À noter le surgissement imprévisible, soit de grosses averses persistantes, soit de tornades de vents électromagnétiques connus sous le nom de "grippe-circuits". Atmo-bord : limité et délabré, situé en un des seuls secteurs neutres de la lune, le vaste karlverg Trève-pennon ; assure uniquement la navette entre Korphrann et Ata Guélen-Guélen.

**Kougaris**: impressionnants marsupiaux bondissants de Rimsat dressés pour les courses du Polop.

**K-psy**: pistolet de poche ; arme utilisée par les services secrets pour rendre inconsciente une personne visée : petit et discret, le k-psy réclame à chaque utilisation l'approvisionnement d'une capsule type "K".

**Kramer (Gérald)**: Sennsor de la PIC à Limaille.

**K702**: centre pénitencier de haute sécurité construit dans un karlverg non mentionné sur les cartes de la planète Wallarot.

**Kyalek**: langage poétique basé sur les différentes tonalités d'Herd.

**Kyalkave**: la Kyalkave ou "État Bleu" est l'organe législatif du système astra-herdien. Composée de Barons (ou Sarayor) issus des planètes du système, la Kyalkave forme une sorte de sénat présidé par l'Arktazar de Shéran. Les séances se tiennent au Kavar de Possadium sur la planète Shéran. Fait politique : les Barons ulrotines font dissidence, refusant de cautionner les décisions et décrets de l'État Bleu.

# L

**La Face interne du creux:** le plus ridicule exemple du style Bacombo, roman signé Tirésias Povrenstil.

**Languiers à bolas:** arbres à tronc spiralé et à branches souples tournoyantes terminées par des fruits durs en formes de boules remplies de milliers de graines. Il arrive toujours un moment où les boules finissent par se détacher des branches tournoyantes. Propulsées à des lieux à la ronde, elles dispersent leurs graines sur de larges surfaces, donnant ainsi naissance, une saison plus tard, à de nombreux jeunes languiers. Leur prolifération est telle que de véritables campagnes d'abattage doivent être menées. Localisation: Rimsat, Wallarot, Fafahut.

**Lasgar Ma Tapal:** fondateur de l'Université Fierté-des-Cœurs et père spirituel des Hipparomnides. Un hypogée grandiose lui fut dédié sur Ozdrak.

**Le Dôme qu'irise le jour:** grand roman de l'illustre muse Aldiréa rattaché à la plus pure tradition du Farinendo. L'ouvrage fut dédié par son auteur à l'Empereur Loubémaï Siborio Balrezor X.

**Lew Veug Révis:** indépendantiste Tranx, ayant repris à son compte la bannière de la révolte menée jadis par le légendaire Chinine Tranx.

**Liar noir:** gros arthropode hideux noir luisant apparenté à la limule terrienne. Sa chair orangée est savoureuse. Localisation: Vartranx.

**Limaille:** cité historique du peuple des ferrailleurs, remarquable pour sa pyramide de déchets industriels.

**Limérione:** plante apparentée au corail, emprunte d'un grand pouvoir de mutabilité. Extrêmement coûteux, le limérione est offert traditionnellement lors des cérémonies d'introduction sous le Dôme des Destinées dans le Palais Impérial des Balrezor. L'initié(e), après avoir offert le limérione à un Préscéancier protocolaire, se place sous le dôme, sur une dalle dédiée à son nouveau rang honorifique, pour recevoir les flocons de lumière de Rigel pleuvant sur lui, et ce jusqu'à l'évanouissement. Autrement, le limérione rentre dans le processus de fabrication des pourprins. Dénrée classée 2DCI.

**LIP:** Langage Inédit des Pirates. Langue informatique employée par les Pirates dans l'Orion Connexion. Il s'agit d'un langage polymorphe interprétable, avec un taux d'erreurs de transcription aléatoire, par les diverses plates-formes informatiques en usage dans l'Empire. Illégal, il va sans dire !

**Lipol:** miel savoureux secrété par le fallen, papillon vivant sur Wallarot.

**Lisémériane:** nom de la chrysalide du fallen.

**Lobotronic:** langage de programmation en neuro-chirurgie. Par exemple: les 2ES sont programmés en lobotronic avant d'être placés sur le corps calleux des personnes opérées pour recevoir ces prothèses logicielles.

**Loclonos:** une des trois capitales rotatives de Bulaz.

**Loi des Portes:** loi tunocrate prévoyant la mise en chantier de portes dimensionnelles afin de cloisonner les différents mondes colonisés. Il s'agissait alors de palier à la disparition des vaisseaux supra-luminiques et d'éviter les conflits étatiques, en rendant impossibles tout contacts en dehors de la liaison, hyper-contrôlée, des Portes Dimensionnelles.

**Loi d'Expansion:** loi tunocrate interdisant les voyages et expéditions d'exploration au-delà de notre Galaxie.

**Lois de Clôture**: ensemble des lois mettant fin à l'ère colonisatrice des Éons d'Expansion.

**Loi Sub-Luminique**: loi tunocrate interdisant l'usage et la construction de vaisseaux supra-luminique. Cette loi visait à limiter les progrès de la découverte des mondes sidéraux.

**Loktodd**: autre nom du Farmtood parlé dans les campagnes todaliennes.

**Lolil**: arbre souple à branches éruptives en forme de plumeaux roses, dit "arbre à boas". **Localisation**: Toda.

# M

**Magna Solite:** mérite le détour. Cette place d'Ispharia est le centre d'un culte ancestral dont on ne connaît pas l'origine exacte. Elle s'organise autour d'un volcan inoffensif d'un type unique. Ce volcan, le Magna Solite, prend la forme d'une sorte de stylet étroit de quelques Trop de diamètres. De forme oblongue et sombre, un peu vitreux, la colonne volcanique s'anime parfois d'un petit geyser de lave en fusion. Ce jet sans danger s'élève de quelques Trop au dessus de la colonne volcanique, se refroidit rapidement au contact de l'air et retombe sur la colonne vitreuse, augmentant sa hauteur. De temps à autres, un vent plus violent que d'ordinaire vient se jeter sur la colonne, projetant un morceau du cylindre sur la place. Ces phénomènes concomitants maintiennent la colonne volcanique ni trop haute, ni trop basse, de sorte qu'en moyenne elle s'élève à environ 7 Trop. Les pèlerins, nombreux dans la ville, se soumettent volontiers à ce culte parallèle : la tradition veut que chaque pèlerin parcoure la place à pieds et regarde la colonne une seule fois. Si le geyser se déclenche au moment où il regardait, le pèlerin se doit de servir le culte en remplacement du servant actuel. La lave jaillit à peu près tous les brenkar, obligeant ainsi le pèlerin "élu" à prolonger son pèlerinage jusqu'au jaillissement suivant. Lorsqu'il arrive que la colonne se brise sous l'action du vent, un morceau de lave vitrifiée tombe et s'éparpille sur la place en une multitude de billes sombres de toutes tailles. Tout le monde présent se fige alors sur place de peur d'écraser une bille. Il est recommandé au touriste de se plier à cette coutume si par chance la colonne venait à se briser durant sa visite sur la place. La lave vitrifiée se présente donc sous la forme d'une mousse de verre extrêmement légère et friable mais sans danger. L'élu du moment se précipite alors avec des instruments rituels afin de ramasser délicatement les billes encore intactes ; il les déposera ensuite dans une urne sacrée d'un temple, appelé le Rumpalis. Le spectacle de l'élu s'activant à ramasser les billes alors que la place est figée présente un contraste saisissant. Les billes conservées dans le Rumpalis subissent une purification symbolique à l'azote liquide et sont ensuite brisées en une fine poussière qui sera répandue sur les fidèles lors de la fête de l'Invasion.

**Mâh Halkaroth Matterkhot:** célèbre réformateur religieux bulazéen. Théologien de l'Unité-Alignement.

**Main-Levée:** interdiction de toute forme de reproduction mécanique ou numérique des documents officiels. Ces derniers pour être valides, en plus de porter l'estampille administrative adéquate, doivent être rédigés à la main. Ceci est également valable pour les plans de bâtiments, de villes ou de territoires qui seront donc dessinés à *main-levée*.

**Maître des Sentence:** président de la cour de justice d'une ville impériale. Ses jugements sont révocables par l'Arkazar, suspensifs par l'Ulra et contestables par le Dapifer. Ces contrôles écartés, sa juridiction est souveraine.

**Maïs:** tribu de Coureurs des Vents sur Wallarot.

**Maliphraziens:** peuple manichéen de la lune Yana soumis aux cycles du Purburana.

**Maliphrazisme:** religion manichéenne des Maliphraziens de la lune Yana. Un principe bon, Nadiome, est à l'origine de toutes choses bonnes tandis qu'un principe mauvais, Cressin, est à l'origine de toutes celles mauvaises. Se contrebalançant sans cesse, le Nadiome et le Cressin influencent alternativement la vie des Maliphraziens selon les cycles d'un calendrier cosmogonique complexe, le Purburana. Les actions commises en bien et en mal par les Maliphraziens et capitalisées tout au long de leur existence, la mort venue, sont rendues respectivement aux deux principes. Sur la planète Ozdrak, où sont déposées les dépouilles des défunts, une créature effrayante appelée Gölös est censé dévorer les morts, les digérer et offrir ensuite le bien obtenu à Nadiome et le mal à Cressin. Dans cette religion où le bien comme le mal sont fatals, les Maliphraziens ne sont absolument pas libres de leurs actes : en effet, un calendrier leur donne pour chaque jour, selon leur profil astral et la conjonction en jeu, l'humeur à adopter, la vertu ou le vice à incarner, et les actions à commettre ou à éviter. Ce calendrier, l'implacable Purburana, impose aux Maliphraziens, au jour le jour, leur conduite, et ce jusqu'à l'excès du suicide ou du meurtre si tel est l'enjeu consacré au mal. Rouage d'un véritable casse-tête social, le Maliphrazien peut être, un jour, généreux, affable et poète, et le lendemain,



cupide, agressif et destructeur. La PIC a décidé de prendre en charge la gestion du Purburana et de ses interprétations abusives. Son représentant local, Kalâm Plasmanana, expert en théocosmologie, a écrit un programme permettant de calculer à l'avance les cycles dangereux de tous les habitants de Yana. Lorsqu'une conjonction fâcheuse est détectée pour tel individu à un jour dit précis, Plasmanana envoie un chasseur de prime arrêter la veille du jour fatal l'individu concerné. Ce dernier passera la journée fatidique derrière les barreaux plutôt que d'assassiner un de ses voisins, par exemple. Le lendemain étant un autre jour, l'homme est libéré. Appliquant avec méthode cette surveillance, Plasmanana n'autorise également les Maliphraziens à quitter la lune Yana que si leur cycle ne présente pour la durée du voyage aucune prédétermination dangereuse ou préjudiciable pour des orionais de rencontre. Ainsi la PIC protège-t-elle en quelque sorte les Maliphraziens contre eux-mêmes, les empêchant, par exemple, dans un jour d'élan de générosité totale, de donner tous leurs biens et de se retrouver ensuite ruinés, ou de détruire systématiquement tout ce qu'une vie entière avait patiemment bâti. Évidemment, les Maliphraziens se plaignent amèrement de n'avoir plus rien à offrir au jour de leur mort à Cressin et qu'ainsi l'équilibre du monde s'en trouverait bouleversé. Ironie du sort, Kalâm Plasmanana est comme devenu le grand prêtre du Maliphrazisme, cherchant à maintenir un certain équilibre social, qui n'est autre qu'un savant dosage de Nadiome et de Cressin.

**Malt:** langue des Coureurs des Vents sur la planète Wallarot.

**ManiCoral:** astroport de la lune Yana, situé en aval du fleuve Mital sur la même rive que Costal.

**MASI:** Musée de l'Académie des Sciences Impériales, autant axé sur la technologie que l'anthropologie. **Accès:** Station Nu Pizor – Balrezor City Toda Murex 1.1.

**Mégatron:** langage informatique propriétaire de l'ILAT.

**Meizara:** cep à pieds tortueux et charbonneux porteur d'askre. **Localisation:** Vartranx

**Mekmâa:** concept dialectique tunocrate englobant toutes les formes d'erreur à éviter et les impondérables à conjurer lors de l'exécution d'un projet. Implique, chez les Tunocrates, le refus absolu de l'échec !

**Mer de Cristal:** immense plaque d'argent natif poli par les vents au fil des siècles sur la surface de Bulaz. Le reflet et le doux crépitement des Pluies Minérales sur la Mer de Cristal est un spectacle réputé féérique.

**Métabiote:** micro-organisme utilisé pour réguler certains objets de précision électroniques.

**Métalo-Dendrites:** autre nom de Vulcaniens.

**Métrombol:** instrument de musique servant aux Musicaniciens de moyen de communication. Les métromboliens qui fabriquent cet instrument ont leurs ateliers à Trombolia sur la planète Orgiparh.

**MF2C:** Musée des Formes et des Couleurs Constellaires ; magnifique planétarium offrant des vues stupéfiantes des beautés d'Orion et retraçant la conquête du Baudrier. **Localisation:** Quartier Peffen – Station Alpha Fa – Balrezor City Toda Murex 1.1. **Entrée:** 20 dixum (Demi tarif pour les enfants).

**Micronétique:** technologie produisant des objets de précision électroniques régulés par des micro-organismes, les métabiotes.

**Migaran:** contraction de "Millenium Gamma Range" ; en langage populaire Todd, un "Migaran" est un ambitieux mégalomane.

**Milectius:** Maître des Sentences de la ville d'Ispharia. Gardien de la Boutique aux Archives et Contrôleur Général des Tachygraphes ascarotes.

**Mileximëxand:** un des quatre Stoutader d'Ulrot.

**Millran (Bone):** Président du Conseil d'Administration de l'Académie des Sciences Impériales.

**Mini-sphère-shooter:** robot sphérique à infra-suspension (propulseurs Fengazmatt) gardant les zones réservées et muni de PLT et de capteurs de mouvement.

**MOLATAR:** Moteurs LATéraux d'ARrimage assurant une propulsion complémentaire aux vaisseaux spatiaux lors des manœuvres délicates d'abordage des pontons ou de positionnement en cales sèches.

**Mord Hashner:** Eptador de la Pic sur Vartranx.

**Mort sigillaire:** expression verkienne désignant un décès par étouffement.

**Movoar flasque:** méduse géante dérivant à la surface de l'océan planétaire Jade. La membrane des movoar est gélatineuse et constellée de petites lumières clignotantes visibles à l'œil nu seulement la nuit. Autrement, le movoar présente une couleur rose à mauve uniforme. Son "chapeau" est colonisé par des milliers d'espèces marines formant des amas de concrétions, sur lesquelles les hommes, à leur tour, ont bâti leurs demeures. La taille des movoar est variable : à maturité, elle peut atteindre des diamètres monstrueux de plusieurs dizaines de kilomètres, tandis que ses filaments empoisonnés s'enfoncent à des profondeurs insondables sous les eaux vertes du Jade.

**Mult III:** pistolet mitrailleur à balles explosives.

**Musicaniciens:** peuple réputé de constructeurs de vaisseaux spatiaux sur le continent Plagga Best de la planète Orgiparh.

# N

**Nadiome:** principe bon de la cosmologie maliphrazienne.

**Nado Belle Pupille:** premier explorateur à avoir vu Toda. Plus connu sous son nom d'Empereur d'Orion : Todamada Grezor II.

**Nakris:** tribu de Coureurs des Vents sur Wallarot.

**Navalor:** capitale de la planète Orgiparh ; célèbre pour ses chantiers navals.

> **Illustration :** <http://www.hypallage.fr/images/Navalor.jpg>

**Naviborg:** logiciel d'astrogation programmé en gigatrop et équipant tous les vaisseaux orionais. Se compose d'un programmeur de vol, d'un Automate (pilote automatique), d'une interface vocale (« Ordinateur de bord à Maître Pilote... »), et d'un guide d'approche (fenêtres de vol des spatioports, cartographie des Portes Dimensionnelle, etc.).

**Némoland:** nom donné aux archipels involontaires formés à la surface de Ticha-Na par la rencontre de plusieurs movoar ayant entremêlé inextricablement leurs filaments.

**Néo-Trash:** mouvement artistique contre-culturel dénonçant l'"Hygiène" comme le masque de la malpropreté mentale. Les œuvres néo-trash sont à double entrée : impeccables de façade, insalubres au revers !

**Nocco:** cocon blanc soyeux de la chrysalide du fallen.

**Noctamazip:** grand désert pescatoresque.

**Noisard:** nom générique donné aux vaisseaux pirates.

**Nunan:** pièce en platine incrustée de fils d'or équivalente à 1000 Unités Monétaires.

# O

**Ocouloï:** secte de voyants extra-lucides installée sur le plateau-piton centrifuge d'Ata Ring

**Œillon volant:** variété de Globulon, moins volumineuse mais plus fréquente. Localisation: Rimsat, Ulrot, Filfat et Fafahut.

**Oïnos Salcuite:** propriétaire et agent vinicole de la région du Zuliland sur Ascarus. Parmi les vins de Vultur, son Vieux-Gris est renommé.

**Oleg Toutmosis:** spatioport d'Ispharia.

**Olfalisation:** méthode de pétrification et de mise en hibernation de sujets vivants par l'Olfal. Sur Alchara, de nombreux autochtones tentent l'expérience, dont le procédé jusqu'à ce jour demeure irréversible. Ces cobayes volontaires espèrent ardemment être réveillés dans les éons futurs par des êtres savants qui maîtriseront le processus de désolfalisation. En attendant ce jour hypothétique, les sujets olfalisés dressent leurs silhouettes en inclusion dans la Vallée des Totems de Sommeil.

**Olzer (pl. olzeris):** long saurien paresseux et pacifique. Végétarien. Taille: de 1 à 2 Trop. Localisation: Rimsat, Wallarot, Fafahut.

**Onixidi:** ville plagga bestaine entourée de cimetières de vaisseaux spatiaux appelés Gigacasses.

**Ophazil:** astroport de Shéran.

**Orgiparh:** planète du système bételgeois d'une surface verte fluorescente vue de l'espace. Son atmosphère est très chargée en fluor ce qui donne des nuits baignées d'une douce luminosité vert pâle. Deux continents de taille et de conformation disparates sont cernés, chacun sur un hémisphère différent, par un immense océan vert émeraude, le Qsar Dioptasis. Le plus grand des deux continents est le Plagga Best, situé dans l'hémisphère nord. Le second continent est connu sous le nom de Pescator. On trouve aussi dans l'hémisphère sud les îles Triphazone : Malanque, Pintorou et Kurashqa.

**Orgue:** langue musicale des Musicaniciens du Plagga Best sur Orgiparh. N'ayant pas de larynx, les Musicaniciens communiquent en produisant des sons et des mélodies à l'aide d'un instrument étonnant appelé Métrombol.

**Orion Connexion:** rêve fou d'un adolescent terrien qui eut le désir de réunir en un seul système politique les étoiles que les astronomes avaient réunies en une même constellation. Ce rêve perdura jusqu'au jour où l'Expansion Spatiale débuta. Un membre illustre du CEI, nommé Kissghir, décida de prendre la direction de Rigel et de coloniser le Baudrier d'Orion. Dans sa mégalomanie grandissante, il se fit sacrer Empereur d'Orion par les Hauts Prêtres de Shast sur Deneb et prit le nom de Greyzor Ier. La folie devait l'emporter avant qu'il n'atteigne son but. L'exploit d'accéder au système rigélien se réalisa deux éons plus tard : Nado Belle Pupille, le premier, découvrit et nomma Toda. Les membres de sa colonie spatiale fondèrent Balrezor City, alors baptisée Skybandga, et Nado devint Todamada Greyzor II. La première pierre venait d'être posée pour l'édification de l'Empire d'Orion...

> **Illustration :** <http://www.hypallage.fr/images/Orion.jpg>

**Osséron:** module d'intelligence artificielle, développé en cybérion, et permettant de fournir une puissance décisionnelle aux robots et cyborgs.

**Ovadia:** quartier résidentiel de la bourgeoisie shéranite ; célèbre pour sa bourse aux livres anté-numériques.

**Ozdirak:** espèce simiesque à pelage fauve-roux et à face couleur de craie, oreilles et mains écarlates. Parmi les ozdirak, on distingue les ozdirak vairons, extrêmement agressifs, à tel point qu'ils finissent

toujours par erreur solitaire(s) ayant été repoussés par le groupe pour leurs excès furieux. Les vairons ont un œil bleu et l'autre jaune. Localisation: Rimsat.

**Ozdrak**: planète cimetière ; aucun vivant n'y habite, seuls les morts y gisent. Ozdrak est devenu un cimetière planétaire car l'on s'est aperçu que tous les cercueils spatiaux finissaient par échouer à sa surface. Un anneau spiralé de sarcophages, canotes, cendres, cercueils, ossements abandonnés dans l'espace entoure la planète. On vient volontairement déposer sur Ozdrak les dépouilles des défunts au Grand Cénotaphe Maliphrazien, ainsi qu'au Mausolée Hipparomnide, sans oublier le labyrinthe Hipogée de Lasgar Ma Tapal. L'explication avancée pour rendre le pouvoir attractif morbide d'Ozdrak résiderait dans son noyau en scorll (tourmaline noire) extrêmement chaud ; le scorll à très haute température est connu pour attirer les cendres ! Ce phénomène est appelé "aimant du deuil".

# P

**Papagayo polychrome:** monstre multicolore pour les Kokomo mais invisible pour les autres gens ; connu pour attaquer régulièrement la ville de Caracol.

**Parbikisme:** philosophie cénesthésique dispensée par le Verkien Glass Parbik qui lui a donné son nom.

**Passatald:** langage des habitants de Galgarem sur Shéran.

**Pérantrix:** nom du sinistre noisard de l'Écumeur Spatio-Temporel, Lord Genhold le Noir.

**Pescator:** second et ultime continent de la planète Orgiparh. Sa capitale est Caracol, une ville très curieuse bâtie en spirale et protégée par de hautes murailles. Ce choix architectural s'explique par la croyance des habitants Kokomo en l'existence de monstres bondissants appelés Papagayo polychromes. Capables de sauter très haut sur de faibles distances mais ne se déplaçant qu'à angles droits, les Papagayo polychromes sont supposés être déboussolés et perdre beaucoup de temps au cas où ils auraient à progresser à travers les rues tournantes de Caracol. L'architecture militaire de la ville de Caracol laissera perplexe toute personne étrangère à ces superstitions locales. Les Kokomo sont les seuls aptes à voir les Papagayo, ce qui s'observe lors de batailles en pleine ville où tout d'un coup des résidents se mettent à courir en louvoyant ou à se battre violemment contre le vide ! Le tocsin sonne alors depuis le donjon central et des escouades de Tradii armés de lances symboliques et de plumeaux magiques de plumes de Grix jaillissent pour chasser les monstrueux intrus. Cas exceptionnel pour les études ethnopsychologiques, la chasse aux Papagayo attire surtout les touristes. Autre site touristique, la cité troglodyte abandonnée de Pferfe dans le Grand Canyon Noctamazip, où les vents qui s'y engouffrent revêtent des formes saisissantes que les guides touristiques n'hésitent pas à qualifier de fantômes. Terre de monstres et de revenants, le Pescator demeure très arriéré technologiquement et ne vit que du tourisme et de la pêche. Le grand port est Crabinq, où, là encore, les marins Stanill redoutent la venue du Scramm, puissant monstre des mers. Les paysages de Pescator sont torturés par de nombreux et impressionnants canyons ou bien parsemés de déserts où se dressent des cactus cierges et chandeliers. L'Atmo-bord Papal Goxx accueille en plein désert Umxolt les vaisseaux de touristes en provenance du continent Plagga Best.

**Peular V:** atmo-bord du plateau-piton Macropolis de l'Ata-Ring.

**Pflingue:** langage percutant des Panbang des Falaises Mort d'Écailles sur Vartranx.

**Photonophage (ou Photonaphage):** une des plus grandes énigmes de l'Univers. Son nom est un composé signalant sa capacité à naviguer à travers l'espace en dévorant les photons, particulièrement ceux de longueur d'onde bleue. Ceci explique pourquoi les photonophages se rencontrent (exceptionnellement mais uniquement) dans l'orbite des Naines bleues. Le photonophage se présente sous la forme (grotesque et de dimension monstrueuse) d'un échinoderme immobile jusqu'à ce que l'absorption photonique nécessaire à son périple soit complète et qu'il s'évanouisse subitement vers un ailleurs spatio-temporel inconnu. Durant les Éons d'Expansion, d'audacieux navigateurs n'hésitèrent pas à s'agrèger à des photonophages dans l'espoir risqué de découvrir de nouveaux mondes. Cet élan sidéral a été salué sous le nom de Défi macroscopique. Le teste des mystérieuses présences étant impénétrable, les Arpenteurs découvrirent cependant une voie d'accès à l'intérieur des incroyables photonophages pour voyager avec eux... en eux ! Les Arpenteurs s'introduisaient avec de véritables vaisseau-villes parasites, nommés Starfelouques, par la plaque madréporique encore molle du photonophage en fin de maturation avant que ce dernier ne s'éclipse ! Cette plaque finalement scellée, le voyage pouvait commencer. La conquête du temps des Éons d'Expansion se fit donc de système à système, de Naine bleue en Naine bleue. Certains explorateurs peu scrupuleux, par des moyens déloyaux demeurés équivoques, forcèrent leurs transporteurs, les leurrant sur la nature de l'Étoile visée, à gagner des systèmes aux longueurs d'onde délétères. Mais rien (jusqu'aux Tunocrates) ne semblait pouvoir calmer l'avidité de nouveaux espaces inviolés. Ces voyages sous contrainte peuvent expliquer pourquoi l'on ne croise plus de nos jours de photonophages, ces derniers ayant expiré leurs dernières réserves de photons bleus devant des étoiles hostiles...

**PIC:** Police Impériale Constellaire. Organe policier de l'Orion Connexion chargé de mener enquête sur tous les délits politiques, financiers et de sang relevant d'un enjeu majeur. Sa juridiction peut, si besoin, supplanter l'action d'instances policières locales. Le QG de la PIC se trouve à Dzéta Mariner sur Toda. Les fonctionnaires de la PIC (comme tous les fonctionnaires impériaux) portent un costume gris avec plus ou moins de boutons (1 bouton de cuivre pour un simple stagiaire jusqu'à 5 boutons d'or pour un Directeur Grand Inspecteur Général). Le Service des Opérations Mobiles est dirigé par le Capitaine Sarnze. Symbole: un as de pique.

**Pika Ovif:** réformateur loclonossien modéré, théologien du Compromis-Accueil.

**Pinkdream:** puissant soporifique.

**Plagga Best:** continent principal de la planète Orgiparh. Sa capitale, Navalor, est célèbre pour ses gigantesques chantiers navals, où sont produits les deux tiers des vaisseaux spatiaux de l'Orion Connexion. C'est le peuple des Musicaniciens qui fournit l'écrasante majorité de l'effectif des ingénieurs et ouvriers spécialisés travaillant sur les chantiers de Navalor. Dominant la ville et son activité débordante, la Tour Aréna Star s'élance dans le ciel fluorescent (c'est à juste titre la plus haute tour de l'Orion avec ses 933 trop et ses 600 étages). Les autres cités importantes du Plagga Best sont :

- Trombolia: berceau des Musicaniciens.
- Onixidi: ville cernée par les fabuleuses Gigacasses sur lesquelles règnent les Ferrailleurs, et où l'on peut se procurer, au risque d'interminables marchandages, n'importe quelle pièce de moteur ou d'appareil recyclés.
- Jabelin: principal port de pêche industriel.
- Limaille: cité historique du peuple des Ferrailleurs, remarquable pour sa pyramide de déchets métalliques industriels.
- Vulcano-Dendro: ville aux gigantesques arbres métalliques dans lesquels vivent les forgerons Vulcaniens.

Les paysages plagga-bestains sont admirablement homogènes, ponctués de faibles ondulations et de doux vallonnements, eux-mêmes tapissés de plantes grasses gris-vert, beiges, violettes ou encore rouge cramoisi. La faune est composée de tapirs, de fourmiliers, de porcs-épics à piquants iridescents, tarsiers, tatous, phacochères et troupeaux de bronscor.

**Pluies minérales:** autre nom donné aux Vents d'Argent sur Bulaz.

**Ponatique:** langue des colons Pones parlée dans les campagnes sur la planète Stataris.

**Pone:** secte de cultivateurs hédonistes se nourrissant de fleurs et d'eaux vertes, tournés vers l'instant puis rattrapés par des formes de mélancolie incurables le temps passant. Localisation: Stataris.

**Popala:** plante à pied mastoc et recourbé se terminant par une fleur d'artichaut. Comestible. Localisation: Toda.

**Poripoliandor:** langue des habitants de Poripolis sur la planète Vartranx.

**Potalumo:** riche famille de marchands, dont de nombreux membres furent des 1533.

**Pouise cramoisie:** plante à très longues tiges souples et à fleurs en forme de plumeaux d'un rouge cramoisi profond. Dégage une puanteur tenace au contact de la peau humaine. Localisation: Rimsat et Wallarot.

**Pourprin:** nom populaire donné aux billets en circulation dans l'Orion Connexion. Ils sont fabriqués à la BCI de Balrezor City selon un procédé secret. On sait seulement que la couleur est obtenue à partir d'une teinture extraite du limérione.

**Préscéancier:** androïde à armature en bronzor, servant aux tâches domestiques. Muni d'une interface vocale et d'un minimum d'autonomie de la volonté, le préscéancier est un maître d'hôtel recherché et apprécié.

**Prestige:** voir article *Thunder Cast & Prestige*.

**Prince des Étoiles:** titre électif attribué à la personne choisie par l'Empereur pour lui succéder ; c'est parmi le Conseil des 7 Orbes Astrales que l'Empereur désigne un de ses membres comme Prince des Étoiles. Au fil des années, l'Empereur associe de plus en plus étroitement son dauphin à la réalité du pouvoir. La première étape de cette gradation dans l'acquisition des rênes du pouvoir est l'obtention de la Migaran ; la dernière étape étant la "Consécration" des troupes de l'ILAT à la personne du Princes des Étoiles. Celui-ci devient Empereur à la mort de l'Empereur l'ayant intronisé.

**P.TOC:** Pistolet Torpeur à Ondes de Choc. Inflige à la cible une vision de ses peurs refoulées ; le résultat d'une telle confrontation rend la victime hébétée ; une sorte de "pétrification psychique" s'en suit, d'une durée relative à l'impact du traumatisme causé. **Alimentation:** 1 convertisseur infraflux.

**Purburana:** calendrier rituel des Maliphraziens de la lune Yana.

**Putride:** bière shéranite très houblonnée.



# Q

**Qsaffel-Triple-Vrille**: célèbre stade de courses en sydran de l'Ata-Ring.

**Qxibelle**: araignée rouge de petite taille utilisée en cuisine comme en rituel magique par les Ulrotines. La poudre de qxibelle sert lors de l'invocation d'esprits de Sarayor et de Stoudader. Localisation: Ulrot.

# R

**Raff Onnëgrinner:** personnage de fiction de la littérature policière populaire totalienne, célèbre pour ses enquêtes complexes et haletantes. La PIC n'a pas hésité à usurper son nom : l'Onnëgrinner étant la distinction suprême décernée à un agent pour services exceptionnels.

**RAMNEM:** Relai Asymptôte **MNEM**otique. Visionneuse d'images cérébrales.

**Ramurificateur:** machine-usine assurant la precastication, l'embrasement pendulaire, le tricavalsage et le millimanducarlissage du Zaraï vert.

**Rat Peshar:** l'histoire de Rat Peshar est rapporté dans les "Paroles d'Ascarus". La légende veut que le "Rostre de Bélemnos" se soit écrasé, puis enfoncé, peu à peu, dans les marais de Steften. Là, les premiers colons fondèrent leur première ville : Ispharia. Or, tandis que les naufragés cépholiens commençaient à s'organiser, il y eut une attaque de leur campement. Des démons ailés fondirent sur eux, fracassant leurs crânes pour en boire la cervelle avec des dents à siphon en micarium. Les Cépholiens survivants s'enfuyaient à travers les marais et certains d'entre-eux atteignirent l'île aux Herbes bleues. Mais le plus grand et le plus agile des démons, en somme leur chef, gagna l'île... Là, il découvrit, cachée dans les hautes herbes bleues, une jeune cépholienne à moitié nue. Alors se produisit l'impensable : Rat Peshar, roi des démons Bearbat, tomba amoureux de la belle Sheïn-Da. Il renvoya les démons à corps d'ours et ailes de chauve-souris dans les montagnes du Franshir, tandis que lui-même s'installait auprès de Sheïn-Da à Ispharia. Rat Peshar fit construire par les Cépholiens une demeure pour Sheïn-Da ; demeure transparente devant laquelle il se campa, observant, nuit et jour, à travers les baies transparentes, Sheïn-Da se lever, se toiletter, s'habiller, se nourrir et s'endormir... Pendant ce temps, Ispharia s'agrandissait grâce au génie des Cépholiens. Les années s'écoulaient et Rat Peshar demeurait subjugué. Un jour, cependant, le démon-roi s'envola ! Une longue période de paix s'ensuivit. Un jour vint où Sheïn-Da mourut. Les Cépholiens en furent frappés de tristesse et d'épouvante : ils devaient leur salut à cette jeune femme, et si le démon revenait et qu'il ne la trouvait pas, les massacres reprendraient certainement. On décida alors de remplacer Sheïn-Da dans son écrin transparent par une autre jeune fille lui ressemblant. Ainsi naquit la lignée des Vestales Sheïn-Da. Comme on le craignait, Rat Peshar revint, mais ce n'était pas tout à fait lui : plus jeune et plus vigoureux, le Bearbat fut nommé Rat Peshar II. Subjugué à son tour, il demeura sur place de longues années. Après son départ inopiné, les Cépholiens décidèrent de ne plus se laisser imposer la présence d'aucun démon. Ayant retrouvé un certain savoir faire technologique, ils fabriquèrent une arme : le dévriateur. À son arrivée à Ispharia, Rat Peshar III en fut la première victime ! Les Bearbat voulurent venger sa mort, mais furent tous anéantis à leur tour.

Aujourd'hui encore, on commémore ces événements mythiques lors des fêtes de l'Invasion, de la Dévriation et de la Déambulation. Un grand prêtre en habits liturgiques de Rat Peshar officie, livrant au final, à la vision du peuple, Sheïn-Da, parée de toute splendeur. Alors les pèlerins Bearbat sont renvoyés chez eux... Et le pèlerinage reprend l'année suivante. Il va sans dire que ce pèlerinage est très populaire, car il donne droit pendant plusieurs jours aux visiteurs étrangers de prendre d'assaut, costumés en démons, la ville d'Ispharia comme le firent naguère les légendaires Bearbat !

**Ravensrock:** charognard géant au magnifique plumage noir de jais possédant sous la face inférieure de son bec une poche contenant ses organes digestifs. Très velléitaire, le ravensrock repousse tout intrus avec ses griffes aiguës grâce auxquelles il s'accroche habituellement aux rochers dans une attitude pétrifiée en attendant une proie. Localisation: Rimsat.

## **Réacteurs et propulseurs:**

- JV2 Stormrider (Bêta Flop)
- JV5 Alpha (Dzéta Flop) Gamma (Thêta Flop)
- Astendis (Alpha Flop)
- Krondaï (Bêta Trop)
- BV 20 (Gamma Flop) 100 (Alpha Flash) 500 (Gamma Flash)
- Vové Bolandeur (Alpha Trop)
- Fengazmatt (Bêta Trop)
- Souraon II (Gamma Trop) III (Dzéta Trop) IV (Thêta Trop)

- HSF (Hight Speed Fly) 100 (Alpha Flash) 300 (Bêta Flash) 1200 (Gamma Flash)
- Skënoviss (Dzéta Trop)
- Penka 6OT ((Alpha Flop) 9OTD (Bêta Flop)
- PBK Malek (Alpha Trop) Oleg (Bêta Trop)
- Boluver 6 (Alpha Flop) 12 (Gamma Flop) 24 (Dzéta Flop)
- Fürstron ((Alpha Flop)
- Dark Fulgure (Alpha Frizz)
- Stoverange (Thêta Trop)
- Bran K6 (Alpha Flop) / K12 (Gamma Flop)
- Voronssor (Gamma Flop)
- Strap Obron (Gamma Trop) Obald (Thêta Trop)
- Dën Passador (Alpha Frizz)
- Flash NM (Alpha Flash) NHM (Bêta Flash)

**Récompense vitale:** don en Sqess accordé par l'Empereur à toute personne entrée au sein du Conseil des 1533.

**Rinuleq:** haut bambou noir de la planète Vartranx, remarquable pour son extraordinaire dureté (proche de celle de l'acier ultra). Les habitations comme les véhicules Tranx sont fabriqués à base de rinuleq équarris. La Guilde des Équarrisseurs et des Vernisseurs possèdent le monopole de la culture, du travail et du commerce du rinuleq.

**RMA "Bodysquire":** Robot Manipulateur d'Armure en usage dans l'ILAT pour la manipulation et l'entretien des bodyshields.

**Romenague:** grande école formant l'élite des calligraphes et dessinateurs en Main-Levée. L'école est implantée sur Toda dans la ville de Fol-Ker-Onomastase, en la Province de Fort-Inhale.

**Roucoulement égotique:** nom moqueur donné aux écrits nombrilistes et pompeux des auteurs Bacombo.

# S

**Salix**: une des trois lunes satellites de la planète Bulaz. De couleur dominante bleu.

**Sarr Tën**: nom ulrotine du Ban Turquoise.

**Satrimax**: voir *Oscar de Satrimax*.

**Scaloï**: fleur carnivore à larges pétales bleus à reflets cuivrés. Odeur de mangue et coriandre mélangées. Le pistil sert d'aspirateur sanguin et les pétales de ventouses. **Taille**: jusqu'à 1 Trop de largeur. **Localisation**: Rimsat, Wallarot et Fafahut.

**Schrab'Namag'Xoc**: langue des Stanill du continent Pescator sur Orgiparh.

**Secteur étoile Astra-Herd Naine bleue**: désignation administrative de l'ensemble des planètes habitées du système astra-herdien. Ces planètes sont classées par ordre décroissant de population :

- Shéran (Astra VII Opale 4.10)
- Ulrot (Astra XVIII Opale 4.3)
- Rimbot (Astra V Opale 4.2)
- Silveg (Astra XX Opale 4.1)
- Chorrit (Astra XI Opale 4.4)
- Sakrit (Astra VI Opale 4.7)
- Méran (Astra XVI Opale 4.8)
- Shimotot (Astra XV Opale 4.9)
- Filfat (Astra IX Opale 4.11)
- Salfot (Astra II Opale 4.12)
- Lumrit (Astra III Opale 4.13)
- Bonrot (Astra XVII Opale 4.15)
- Shania (Astra X Opale 4.16)
- Shéranit (Astra XXVIII Opale 4.17)
- Mirit (Astra XII Opale 4.18)
- Jirk (Astra XIX Opale 4.19)
- Brégan (Astra VIII Opale 4.20)
- Silverg (Astra XXI Opale 4.21)
- Braherit (Astra XXII Opale 4.22)
- Walran (Astra XXIII Opale 4.23)
- Frahot (Astra XXIV Opale 4.24)
- Shafiro (Astra XXV Opale 4.25)
- Marchan (Astra XXVI Opale 4.26)
- Fafahut (Astra XXVII Opale 4.27)
- Mirkashat (Astra XXVIII Opale 4.28)
- Salfashir (Astra XXIX Opale 4.29)
- Takiro (Astra XXX Opale 4.30)
- Pishiran (Astra XXXI Opale 4.31)
- Nikarot (Astra XXXII Opale 4.32)
- Alcarot (Astra XXXIII Opale 4.33)
- Cacharit (Astra XXXIV Opale 4.34)
- Wallarot (Astra XXXV Opale 4.35)
- Fpiftrot (Astra XXXVI Opale 4.36)
- Raran (Astra XXXVII Opale 4.37)

**Serfil (Toubilio)**: Sensor de la PIC à Onixidi.

**Sèrk**: particule rattachée au nom d'un Dapifer.

**Sertisse:** épée d'apparat de la noblesse d'empire ; la lame est en iridium damasquinée de motifs en platine ; ces armes se transmettent de père en fils dans les familles aristocratiques dont elles sont l'emblème héraldique. Le "gantélet ferme-main" est le complément indispensable à l'usage d'une telle arme.

**SGP:** Superviseur Général Planétaire. Administrateur en chef d'une planète de l'Orion Connexion. Administre en duo avec un Arktazar une planète de l'Empire.

**Shandrex:** lame en palladium, rétractable, aiguë et triangulaire, utilisée par les troupes d'assaut impériales.

**Shan (Solar V Hermina 5.7):** voir *Utopie Warshanhasd*.

**Shen Novar:** Antrayor du Vème ILAT.

**Shéran (Astra-Herd VII Opale 4.10):** planète capitale du système Astra-herdien ; une mégapole illimitée recouvre sa surface entière ; de fait, Shéran est une planète-ville (ou Poliplanète). À l'origine, furent bâties onze cités, qui, les siècles s'écoulant finirent par se rejoindre pour n'en former plus qu'une ; ces anciennes cités sont, par la force des choses, devenues des quartiers, dont voici les noms et caractéristiques :

- **Archilénium:** quartier des entrepôts, des sièges de compagnies spatiales, de l'Astroport Ophazil.
- **Jémaronthe:** abrite le zoo intergalactique le plus célèbre de la Confédération Pan-Humaine.
- **Galgarem:** ancienne "Cité des Voleurs" ; actuellement bas quartier mal famé, lieu de trafics en tous genres.
- **Possadium:** zone administrative, siège du Gouverneur et de l'État Bleu.
- **Sifalem:** grouillement de buildings et d'habitats restreints en alcôves. Zone d'hébergement massif.
- **Ovadia:** quartier résidentiel de la bourgeoisie marchande; célèbre pour sa bourse aux livres anté-numériques.
- **Scaraface:** banlieue populaire visitée pour son circuit géant pour courses d'atmo-jets ; grand marché de vente et d'achat de véhicules de surface et d'atmo-jets.
- **Teï Phan:** anciennement cité de Ass Jem, ville édiflée à la gloire de la prostitution, ce quartier est devenu une enclave Ulrotine (en langage Teffeul ulrotine, Teï Phan signifie "marchepied"). Siège de la compagnie Transrak (Tour Indigo).
- **Phazir à Volem:** ancienne cité rose des Mages Sapilsamètes; devenue un chaudron mystico-ésotérique riche en variétés de sectes millénaristes et syncrétistes. Phazir délivre des diplômes de fondation de religion.
- **Todeulvalenciamirteuz:** ancienne cité des Incubes, serviteurs du démon Todeul. Aujourd'hui, immense centre de recherche en génétique, célèbre pour ses chaînes de clonage; c'est aussi à Todeulvalenciamirteuz que se fait la "Consécration" des membres de l'ILAT et qu'est produit le Sqess. Le quartier est dirigé par un triumvirat éthico-médico-mystique, dont les 3 têtes se nomment: Limite, Servant et Consécration.
- **Enname:** zone de nomansland servant d'espace de décharge, dont la masse aberrante de déchets sert de lieu de résidence à tous les déclassés, hors rangs, et naufragés de l'espace ayant échoué à Shéran.

Shéran est une planète pourvu d'un noyau central de faible densité : pour compenser cette "légèreté" d'attraction, des masses rocheuses de plusieurs millions de tonnes ont été placées dans son orbite atmosphérique. Ces volumes rocheux, eux-mêmes habités, accroissent la force gravitationnelle de la planète en permettant à ses habitants de subir une attraction convenable. Ces volumes ou "gravolithes" projettent des ombres à la surface de Shéran ; ils l'infectent comme disent les shéranites de leur "flex-reinte". Dans les rues et les bâtiments, alors que le passage d'un gravolithe masque la lumière bleu laiteuse d'Herd, des néons verts éclaboussent de flocons fluorescents les espaces un moment enténébrés. Seul les citoyens les plus aisés vivent sur les gravolithes, dont certains appartiennent tout entier à une seule personne richissime.

- **Spatioport:** Ophazil à Archilénium.
- **Transport urbain:** fauteuils ou banquettes rouges cramoisi à infra-suspension.
- **Recette culinaire:** têtes de fratt argent enfilées sur des dards de frelons verts géants.
- **Boisson locale:** cerboise très houblonnée appelée "Putride" ou encore "Urée de Filt".
- **Climat:** pluvieux et brumeux.

**Shilinéa:** langage en usage sur la planète Impa.

**Schreffén Sèrk Banazîr:** célèbre Dapifer. Il arbitra magistralement le conflit épineux des Haies Sombres en rectifiant minutieusement le Cadastre Jaune d'Assarmatine.

**Shrine:** langage des Selsh ou Dèvôts du Second Izq.

**Shronn Em Dhar:** premier gouverneur du Plagga-Best et fondateur de la cité de Navalor. Posa la première pierre de la construction de la Tour Arena Star (à l'origine, une pyramide à degrés, sous laquelle il fut inhumé).

**Sicrepsse chuinté:** langue surprenante des Olog rouges et bistres des Roches Vertes et des Tapis d'éclats sur Alchara.

**Sigillée:** unique plante de la planète Verk. La sigillée est une espèce d'éponge à bras visqueux rouge-orangé. Les Verkiens ont pris la fâcheuse habitude de s'abandonner entre ses bras pour s'y laisser étouffer ! Selon la taille de la sigillée, l'expérience est plus ou moins prononcée et dangereuse. La "mort sigillaire" est la première cause de décès sur Verk.

**Sildisside:** langue commune aux trois continents de la planète Doual IV.

**Silénium:** continent de Doual IV quasiment inhabité car inhabitable: deux failles immenses, le Direq et l'Iknè, propulsent les vents océaniques jusqu'au bord du Spirale, rendant toutes cultures impossibles. De fait, le Silénium est un vaste chaos de pierres, nommé Monts Iridrunes, dont les limites sont celles du continent lui-même. Toutefois, les roches les plus rares et les métaux les plus précieux sont signalés sur Silénium. Leur affleurement est dû à l'érosion provoquée par la violence des vents. Cependant, l'exploitation du sous-sol est préférable étant donné les dangers du travail en surface. Une cité minière souterraine, Germina Alpha, a été implantée à fin d'exploiter les richesses locales. Le travail est harassant mais extrêmement rentable. L'exploitation en a été confiée à la Farandgo par l'Empereur pour 9 Kenvar renouvelables. Autre présence humaine, la base militaire de Perk est le lieu où se déploie le Vème ILAT sous les ordres de l'Antrayor Shen Novar.

- **Spatioport:** Minar V à Germina Alpha et Statix à Perk.

> **Illustration :** <http://www.hypallage.fr/images/Doual-4.jpg>

**Sincrène:** Rituel, jugé par bon nombre d'Orionais comme barbare, mais reconnu comme nécessaire pour assurer une transition du pouvoir sans heurts. Le Sincrène impose, en effet, qu'à la mort de l'Empereur, tous ses proches Tzaïsagorin et toute sa famille périssent en même temps que lui ; cette mesure sacrée ayant pour but d'éviter que le pouvoir cherche à se perpétuer par les lois du sang au dépend de celle de l'élection d'un Prince des Étoiles.

**Skybandga:** premier nom de Balrezor City.

**Smoss:** lichen couleur moutarde, vivant par ban sur les sols rocailleux. Dégage lorsqu'il est écrasé un gaz rouge carmin, opaque et toxique, le smossgène. Son contact brûle les yeux et y forme des croûtes purulentes. **Localisation:** Wallarot et Rimsat.

**Smossgène:** gaz toxique extrait du smoss, lichen jaune moutarde. Poison attaquant les yeux.

**Sodinium:** continent de la planète Doual IV, protégé des vents océaniques demi-globesques par la chaîne des Askren Firdanes. Les terres intérieures forment le pays des Temicossiens. À la pointe du Cassedoigts se dresse le gigantesque hôtel du Belvédère avec ses baies panoramiques en sydrane donnant vue sur les tempêtes monstrueuses de l'Océan demi-Globe.

- **Spatioport:** Tétra Pizzul à Virnose.
- **Spécialité culinaire:** soupe de gravonia.
- **Boisson locale:** Giclette (alcool d'herbes amères).

> **Illustration :** [http://www.hypallage.fr/images/Doual\\_4.jpg](http://www.hypallage.fr/images/Doual_4.jpg)

**Sorbitol:** cité bulazéenne fondée en l'An KK du règne du Métatron Togram de la Première Dynastie Spa. Capitale administrative et religieuse de Bulaz tous les Umvar : Loclonos et Apodoulou prenant à

leur tour le relais, et ainsi de suite... La ville de Sorbitol est remarquable pour les Morgues de Spatalline dont les tirs illuminent le ciel nuit et jour; elle est célèbre pour l'Ancien Palais des Spa en style churrigueresque admirable, aux dentelles de pierre légères et envahissantes; célèbre aussi pour le Jardin Pibotobécaisse aux plantes et aux animaux uniques : dakout vertes, stékaton, tapicornes, saphir à pattes, procions étiolés, cupides mystiques, soies pourpres et jaunes, arbres à torsades, gypsins d'or, clochetiers creux, vaguelets bleus, etc.

L'Antique Ligne des Casemates témoigne de très anciennes défenses remontant au temps des Invasions Anté-umvariennes, lorsque les Roitelets d'Apodoulou n'avaient plus la patience d'attendre le cycle suivant d'échange du pouvoir.

Sur ses trois autres abords, Sorbitol est flanqué de deux impressionnants canyons (au fond desquels stagne du gaz mortel) et par le grand Désert des Silex.

- Spécialité culinaire: langue de stékaton aux soies jaunes.
- Boisson locale: huile de foie de drampp, appelée clob-hot.
- Moyen de transport: habitacle mono ou bi-places monté sur un unique pneu sphérique et tiré par un drampp, puissante bête à quatre pattes et à haute queue rigide le long de laquelle est arrimé le siège du conducteur. Les conducteurs de ces curieux taxis sont appelés zumac. Et le véhicule nommé orbocab.
- Climat: chaud et sec, avec des Vents d'Argent (légères brises chargées en cristaux de quartz et de feldspaths).
- Astroport: Luna-Luna-Luna.

> **Illustration** : <http://www.hypallage.fr/images/Sorbitol.jpg>

**Soulémer Une**: principale agglomération flottante de Ticha-Na.

**Soulopins**: peuple à la fécondité débordante. Menaçant de supplanter définitivement les pacifiques Pones, ils furent, sur l'ordre express de l'Empereur Loubémaï Siborio Balrezor X, déplacés de la planète Stataris sur la planète Vartranx. L'idée de l'Empereur consistait à occuper les bouillants Tranx au lendemain de la révolte de Chinine avec de nouveaux voisins pour le moins envahissants. Pari gagné: en l'espace de trois générations, les Soulopins annexèrent sous le poids du nombre la traditionnelle cité Tranx de Flexxen. Une intervention des Tunocrates sur la base du Décret de Préservation du Sénat Pan-Humain obligera l'Empereur d'Orion à garantir désormais l'inviolabilité de Graxxen, dernière cité lacustre à majorité Tranx.

**Spadoï**: fleur rare des marais de Vartranx aux vertus aphrodisiaques subtiles. Les spadoï sont de toutes les couleurs, offrant toute une gamme de sensations voluptueuses et stimulantes. La spadoï dorée est la plus recherchée. Elle est plus connue sous le nom de "caresse de soie".

**Spiralé**: océan intérieur de la planète Doual IV.

**Sput**: poison rouge que l'on trouve sur les épines projectiles du képoy. Le sput est mortel en agissant sur les voix respiratoires. Contre-poison: antidote V2 bleu.

**Sqess**: produit pharmaceutique pouvant rallonger de 1 à 300 kenvar l'espérance de vie d'un individu selon la première date d'ingestion et le suivi des prises. Le sqess est fabriqué dans les laboratoires de Todeulvalenciamirteuz sur Shéran. Le sqess est un médicament 2DCI.

**Stardust V6**: grand yacht spatial de luxe (les modèles V2 et V4, 2 et 4 places existent également). Caractéristiques: Naviborg version SDV6.400. Générateurs Gravifiques 2G Soltar. Poumox Ventilolalvéolon 128. Propulseurs ventraux Pvent (3 x Djeng 2.10.t). Rétro-fusées ventrales (3 x Hortek s.i.10.c). MOLATAR (15 x Blist Véga 2 Drive). Bloc Moteur Central : Turbine Ancéla Capri T10e.24 – Translateur d'Ondes Tropiques Permatron T10e – Convertisseur Sub Gammique Toltolour AB – Réacteurs JV5 Gamma – Cache-flammes anti-dégats "Sventsiga Tau". Panneau de Flottaison Flopique Trombolien. Coque en tellure. Cockpit en Svenga+. Armoire énergétique : Générateur Scav 5001 – Supra-conducteur Télémante 6X – Accumulateur V2X – Piles de réserve (2 x Chen Trek). RADSUR. Biospectrographe Testosol 600. SCUF. CAT. CUVOX. CF100. Bloc Cooking Ikafast. Broyeur SFA et mini-exochiotar. Console ludique Banzaï Pool. TPS. Combinaisons de survie (x6). Armurerie (PLT6). Préscéanciers (x4). Constructeur: Thunder Cast & Prestiges.

**Sterr Sox:** littéralement, en langue populaire Todd, "tire chaussettes" ; nom donné à un monstre fantastique, vivant dans les Monts Iridrunes, qui ne dévorent que les pieds de ses victimes. **Taille:** gigantesque. **Localisation:** continents Silénium de la planète Doual IV.

**Stish:** langage religieux secret des Initiés du Premier Sain.

**Stout I, II, III et IV:** tétrapole capitale de la planète Ulrot. En langue teffeul ulrotine : Shnev, Strosst, Pastipratt et Milex. L'astroport Goran se trouve au centre des quatre cités unies et les dessert grâce à ses lignes de métropolitains tubulaires transparentes. Hormis une infrastructure de transports urbains ultra-moderne, les différents Stout ont l'aspect de citadelles médiévales avec leurs remparts en Zaraï verdâtre. Sur chaque cité règne un Stoutader, lui-même allié avec des clans de Sarayor éparpillés sur l'ensemble de la planète. Les quatre Stoutader sont : Snevkest, Strosstaffelkest, Pastiprattégen et Mileximéxand. Des guerres d'influences les déchirent depuis des siècles, dont l'aspect le plus curieux est l'exotique chasse aux fantômes; chasse consistant à invoquer et à capturer les esprits de membres décédés des autres clans. La libération de ces esprits joue alors un rôle de premier ordre dans les négociations pour le partage du pouvoir : l'alliance des clans s'obtient ainsi par chantage exercé sur les vivants via le repos des morts.

- **Spatioport:** Goran.
- **Transport urbain:** La "Trombe" qui glisse à travers des circonvolutions tubulaires transparentes.
- **Spécialité culinaire:** Strëttfagel (espèce de marcassin farci à la purée d'araignées rouges).
- **Boisson locale:** le Strimeur, alcool de miel de shasq, abeille géante.
- **Climat:** tempéré avec des brumes persistantes de couleur moutarde.

**Streap Vlum:** puissant hallucinogène, testé pour la première fois par Ivanoë peulbène dans un restaurant de la ville de Graxxen sur la planète Vartranx. Alors qu'il se trouvait assis à côté d'un aquarium géant décorant la salle, Ivanoë Peulbène vit les écrevisses qui y nageaient entamer un streap-tease étourdissant ! Enlevant progressivement leurs cuirasses, elles révélèrent une chair affriolante. Le phénomène devait donner son nom au Streap Vlum. L'expérience avec des décapodes demeure un classique, quoique d'autres formes d'hallucinations érotiques puissent être expérimentées.

**Strident:** langue suraiguë des Babamars de la planète Alchara.

**Stroncal:** énorme mammifère marin au dos recouvert d'écailles rouges iridescentes, extrêmement résistantes et souples à la fois. Dangereux. **Taille:** entre 3 et 6 Trop. **Localisation:** océans de la planète Doual IV ; un spécimen se trouve dans un des bassins géants du zoo de Jémaronthe sur Shéran.

**Struhon:** taupe géante mangeuse de blinques. **Localisation:** Doual IV, continents Sodinium et Ascarus.

**Supratome:** "langue des langues" selon les prétentieux Hipparomnides.

**Suptidoréens:** autre nom donné aux Telmicossiens.

**Svan Chander:** CGP de Silénium sur Doual IV.

**Sylve:** femmes, originaires de la planète Stataris, d'une très grande beauté, à la peau argentée soyeuse. Les Sylve sont célèbres pour leur appareil génital hors norme et nombreuses sont celles qui choisissent de devenir des prostituées de luxe. Leur corps est un mystère, leurs yeux sont dorés.

**Syrte:** fruit rouge, sucré et onctueux, poussant sur le syrton. Culture en verger sur la planète Toda.

**Syrton:** arbre fruitier totalien.



# T

**Tachygraphes:** corps d'experts chargés de la copie officielle à Main-Levée des documents administratifs.

**Tatchiq:** nom donné aux chefs de tribus chez les Ulrotines.

**Tchonitz:** voir *Marais Tchonitz*.

**Technotron:** arme neuro-irradiante, visant à voler la mémoire de la personne irradiée. La perte chez la pauvre victime est définitive à moins que le flux technotronique soit inversé. Le technotron fonctionne avec un branchement sur un 2ES par relais synaptique aux neurones de l'attaquant psychique.

**Teffeul:** langue principale en usage sur la planète Ulrot.

**Telmicosse:** langue des habitants du continent Sodinium sur Doual IV.

**Telmicossiens:** population rurale habitant les hauts plateaux du continent Sodinium et cultivant le gravonia suptidor. Leurs maisons sont construites sur le modèle du champignon qu'ils exploitent et en reprennent les coloris (toits bleu nuit à cheminées pourpres, façades vertes et jardinets circulaires ocres rappelant l'engrais à base de ryon déposé aux pieds des gravonia). De même, le vêtement s'inspire des "couleurs suptidoréennes" : bleu pour les hommes qui "chapeaute" la vie familiale ; vert et rose pour les femmes. À noter que les jeunes filles portent un ample pantalon blanc retenu à la taille par un large ruban vert, le "Pensamoi", qui, s'il est tiré par un garçon et que le pantalon tombe, "attache" cette dernière à ce premier (qui s'empresse alors de le lui remonter à la taille). De la sorte, les jeunes suptidoréennes sont très vigilantes à leur "Pensamoi" lorsqu'elles croisent des garçons célibataires, soit en laissant au vent un pan de tissu, soit en y portant la main par protection. Autrement, en mycologues avertis, les Telmicossiens détestent les wullpadons et les struhons qui, eux, adorent dévorer les gravonia.

**Térank:** phénomène, encore inexpliqué, d'émancipation totale des formes programmées sous agents d'intelligence artificielle.

**Théophidias Veularmenais:** SGP de l'Ata-Ring.

**Thunder Cast & Prestige:** société de constructions navales et spatiales dirigée par la Caste des Néo-Flags et par leurs associés Vulcaniens. Le symbole de cette puissante entreprise est un arbre métallique aux branches fleuries de centaines de petits drapeaux multicolores. Siège: 1111 Grand Place Aréna Star Capilar – Navalar – Orgiparh Écarlate 6.3.

> **Illustration :** <http://www.hypallage.fr/images/Navalar.jpg>

**Ticha-Na (Goldenglance 7.1):** quatrième planète du système Bellatrix. Ticha-Na s'est attaché dans son orbite une petite lune appelée Yana. Plus grosse de toutes les planètes de l'Orion Connexion, Tiche-Na est entièrement recouverte par un unique océan, le Jade, d'un très beau vert soutenu aux reflets lustrés. Les espèces marines les plus diverses et les plus monstrueuses hantent ses fonds abyssaux. En surface, seuls les placides et volumineux movoar offrent quelques espaces où l'on peut reposer à sec. Cependant, dès que les Tempêtes Hanséatiques se soulèvent, elles submergent dans leurs déferlements les movoar. Il ne reste plus alors aux habitants des movoar qu'à fuir en navettes spatiales ou à s'enfermer hermétiquement dans leurs demeures submersibles jusqu'à l'apaisement des forces aquatiques de Ticha-Na.

**Tirésias Povrenstil:** un des auteurs les plus caricaturaux de l'école narcissique littéraire Bacombo.

**Titres impériaux:**

- Prince des Étoiles: dauphin de l'Empereur.
- Tzinangor: membre de la famille impériale.

- **Kénaphrén**: "évaluateur suprême".
- **Tcharchanzor**: "ami de l'Empereur".
- **Tzaïsagor**: "proche de l'Empereur".
- **Ambassadeur**: membre des 1533.
- **Arktazar**: "grand disposeur d'âme" ; gouverneur d'une planète de l'Orion; rattache la particule "Ann" à son nom.
- **Ulrak**: gouverneur d'une province ; rattache à son nom la particule "Enn" ou "Em".
- **Sarayor**: titre de baron; rattache à son nom la particule "Hov".
- **Dapifer**: juge itinérant impérial ; rattache la particule Sërk à son nom.
- **Almatrin**: survivant d'un Ez Almat.
- **Stort**: "illustre" ; aristocrate.
- **Ansilio**: "Chevalier" ; porte l'épée d'apparat en Iridium, la Sertisse.
- **Fontal**: "écuyer" ; cadet cherchant bonne fortune et mettant sa vie au service de l'Empire.
- **Trome**: "infâme" ; félon condamnant ses descendants à porter ce titre infamant sur 3 générations.

**Todamada Greyzor II**: de son vrai nom d'explorateur, Nado Belle Pupille. Découvreur de la planète Toda et fondateur de la ville de Sky pandga. Second Empereur d'Orion.

**Todd**: langue officielle de l'Empire d'Orion. Normalement son apprentissage est obligatoire, mais de nombreuses populations sur les planètes reculées de la Constellation n'en parlent pas un traître mot. Gage d'intégration dans le système impérial, le Todd est le marche pied nécessaire à toute réussite urbaine et administrative.

**Torsadéon**: pipe linguistique torsadée en métal ouvragé des Grands Fumeurs d'Alchara.

**Toupassé**: voir *Jean Toupassé*.

**Tour Feng**: impressionnant gratte-ciel d'Ata Macropolis.

**Tour Tang**: célèbre building d'Ata Macropolis.

#### **Translateurs d'Ondes Tropiques (TOT)**:

- Précipitator Pinshy Craw (Alpha Trop)
- Translator Fazis (Bêta Trop) Difazis (Thêta Trop)
- Facilitator BV100 (Alpha Flash) BV300 (Bêta Flash) BV500 (Gamma Flash)
- Parendiome Fractal (Alpha Frizz)
- Dromeur Basse Dose (Gamma Trop) Haute Dose (Thêta Trop)
- Termotractor Par 6 (Alpha Flop) Termotractor Vélon (Gamma Flop)
- Permatron 10 e (Thêta Flop) x.i.d (Gamma Flash)
- Véloce Bravo (Alpha Trop)
- Ziprène Spasmique (Alpha Frizz)

**Tranx**: population majoritaire sur la planète Vartranx et aisément reconnaissable à l'excroissance crânienne de ses membres mâles. Curieusement, ce sont les femmes Tranx qui sont télépathes, alors qu'elles ne présentent aucune anomalie externe de leur développement cérébral remarquable. "Traductrices d'émotions", les femmes Tranx sont recherchées pour leur don ou pourchassées pour son usage abusif, selon les cas et les besoins.

**Trévor Eizzer**: Ulrotine, fondateur de la compagnie astra-herdienne Transrak.

**Triphazone**: archipel d'îles situé dans l'hémisphère sud de la planète Orgiparh. Les îles principales sont : Malanque, Pintorou et Kurasqa.

**Tromboliens**: autre nom donné aux Musicaniciens.

**Trome**: nom donné à un noble renégat ou ayant failli à ses devoirs envers l'Empire. Rares sont les cas recensés d'aristocrates en rébellion directe contre l'Empereur. La plupart des tromes sont, par conséquent, d'infortunés participants à un Ez Almat durant lequel leur lâcheté les a déclassés aux yeux de leur pairs. L'infamie de trome s'étend sur trois générations après celle du fautif originel. La tromisation est une expérience traumatisante !

**Tulkarem Greyzor VII (dit le Biloque):** septième Empereur d'Orion, Maître Arpenteur des Marges Insolites. Tulkarem, dit le Biloque, doit son surnom à sa capacité à tout savoir des affaires de l'Empire par une surveillance quasi magique, aujourd'hui fort bien expliquée par la révélation des méthodes picistes. Disparu corps et âme dans la Starfelouque Antarès embarquée au sein du dernier Photonophage en escale face à Herd, puis volatilisé !...

**Tunocratie:** pouvoir inspiré et défini par le feu honorable Charles Taze Tuno. Selon l'idéologie tunocrate, la Voie Lactée, "notre galaxie", est le domaine d'expansion maximum de la race humaine. La conquête spatiale doit s'arrêter aux limites de notre galaxie.

Tuno, une fois devenu Président du Sénat Pan-Humain, fit adopter plusieurs lois révolutionnaires :

- **La Loi d'Expansion:** interdisant les voyages et expéditions d'exploration au-delà de notre Galaxie.

- **La Loi Sub-Luminique:** interdisant l'usage et la construction de vaisseaux supra-luminique. Cette seconde loi visait à limiter les progrès de la découverte des mondes sidéraux.

- **La Loi des Portes:** prévoyant la mise en chantier de portes dimensionnelles afin de cloisonner les différents mondes colonisés. Il s'agissait alors de palier à la disparition des vaisseaux supra-luminiques et d'éviter les conflits étatiques, en rendant impossibles tout contacts en dehors de la liaison, hyper-contrôlée, des Portes Dimensionnelles.

Ces trois lois sont plus connues sous le nom de "Lois de Clôture", mettant fin à l'ère colonisatrice précédente.

Tuno mort, un parti très puissant prit le relais du maître pour parachever son œuvre. Les Tunocrates sont encore majoritaires au Sénat Pan-Humain et très influents dans de nombreux systèmes.

Certains prétendent que la tunocratie est, en plus d'une idéologie politique, une forme religieuse secrète, organisée autour des principes archétypaux du "Dirhoo" et de la "Mekmâa". D'autres encore affirment que l'interdiction d'expansion masque un terrible secret...

#### **Turbines:**

- Ancela Capri T10e24 (Dzéta Flop) / T10e.62 (Thêta Flop)

- Sturgis 9011 (Gamma Flop) 9012i (Alpha Flash) 9012i.d (Bêta Flash) 9012 x.i.d (Gamma Flash)

- Stimulator Véga Blast (Bêta Trop)

- Spall Inject Flux Noir (Alpha Frizz) Choc Bleu (Alpha Frizz)

- Ruptor Pèvent 400 (Bêta Flash) 1200 (Gamma Flash)

- Dyncast Fluxor (Alpha Trop)

- Propulsion Anka Phi (Alpha Flop)

- Sulfitaminesdiones H (Gamma Trop) HF (Thêta Trop)

**Tzinangor (pl. Tzinangorin):** nom donné aux membres de la famille de l'Empereur : ses femmes et leurs enfants ainsi que les parents de l'Empereur sont des Tzinangorin.

# U

**Ulte:** somme des paroles cosmiques connue de la seule Vestale Shein-Da.

**Ulvëgor:** dynastie politique ayant précédé celle des Empereurs Balrezor ; la chute des Ulvëgor et la remise en cause politique et institutionnelle qui s'en suivit sont directement liées à un Ez Almat tragique, durant lequel le dernier Empereur héréditaire, Trékaï Ulvëgor XX, trouva la mort ! Considéré comme un signe cosmique fatal, cet événement marqua le passage d'un empire hérité par le sang à un empire fondé sur l'élection.

**U.M.:** **Unité Monétaire** ; valeur abstraite sur papier monnaie infalsifiable pourpre avec l'effigie de l'Empereur au recto. Au verso, apparaît une projection de l'Orion Connexion. Le billet est de la sorte illuminé de petites étoiles au rayonnement variable et identifiable, fruit d'une savante calibration. L'U.M. correspond à 240 Sark de travail non spécialisé.

**Utopie Warshanhasd:** statut politique prospectif des gouvernements délocalisés de Wark, Shan et Hasd. Ces trois planètes, invivables du fait de leur trop grand éloignement de la petite de naine blanche Solar-Kalt, sont en attente d'une hypothétique "terra-formation". Anticipant sur ce futur radieux, d'audacieux spéculateurs ont acheté à l'Empereur Ebkir Balrezor VIII ces planètes impropres. L'Empereur crut avoir scellé une excellente affaire mais comprit rapidement que les spéculateurs qui l'avaient démarché gagneraient encore plus d'argent que lui en revendant parcelle par parcelle les surfaces planétaires à d'utopiques colons, mi-dupes mi-fanatiques d'espaces vierges à bâtir. La quasi totalité des trois planètes fut vendue et les téméraires acquéreurs se regroupèrent pour former un "peuple en marche" sous l'égide d'un gouvernement prospectif. Une langue, propre à chacune des planètes, vit le jour pour consacrer l'engagement collectif et objectiver le sens des démarches administratives et techniques à poursuivre. Face à une telle ferveur, sans laquelle le Warkshanhasd eût été la plus vaste escroquerie foncière constellaire, l'Empereur Loubémaï Siborio Balrezor X devait reconnaître les Gouvernements Prospectifs des trois planètes et inviter certains membres de ses élites à siéger au Conseil des 7 Orbes Astrales. Cette attitude impériale fit exploser la valeur des propriétés foncières en jeu et relança de plus belle la spéculation sur leurs titres.

# V

**Vaisseaux spatiaux:** les principaux types de vaisseaux orionais de classe astro-jet sont :

- Andimion 200 (agrément)
- Beewizz Alpha (abeille)
- Bévé 5000 (fret)
- Cargo-carrier (fret)
- Classe Delta (fret et voyageurs)
- Dartfighter (guerre : ILAT)
- Eliandor (service des Portes Dimensionnelles)
- Endevior Sargosse (agrément)
- Noisard (guerre : piraterie)
- Pulchior Cassandra (agrément)
- Puma Scop KS (fret)
- Simbad (agrément)
- Sorme (guerre : Sénat Pan-Humain)
- Space Crawler (voyageurs)
- Space Mégalium (guerre : ILAT)
- Stardart (guerre : intercepteur / surveillance des abords des spatioports)
- Stardust Vx (agrément)
- Starguizz (coursier)
- Stirge Enka Phi (pilotine)
- Sull Belvédère (voyageurs : croisières)
- Sylène 15 (fret et voyageurs)
- Tantale OKM (fret et voyageurs)
- Trépident DK20 (fret et voyageurs)
- Tritan 1, 2, 5 et 12 (guerre : ILAT)
- Tropol Vx (voyageurs)
- Végabrix DV Mille (voyageurs)

**Valenciamîr:** « Joyau de Vie » en langage shéranite. Le valenciamîr dépasse largement le cadre astra-herdien et a été adopté et intégré comme horizon mental par l'ensemble des populations composant l'Orion Connexion. À la fois combinaison d'instinct de survie collective et d'intégrité psychique individuelle, le valenciamîr définit l'unité identitaire de chacun de ses membres au sein de l'Empire. Les Orionais se reconnaissent positivement et majoritairement dans la volonté d'être au monde sans perdre sa conscience propre d'exister, tout en participant à une destinée commune hors norme. D'un point de vue métaphysique, il s'agit en outre d'une notion immatérielle proche du concept d'âme individuelle. C'est la base psychologique des croyances en une survie, d'une manière ou d'une autre, après la mort physique. Cette croyance s'inscrit également dans un jugement de l'individu par le groupe auquel il appartient, l'accès à une autre vie dépendant du jugement de toutes les vies.

**Vallée des Totems de Sommeil:** lieu dit du Pays Noir où se dressent les silhouettes hiératiques olfalisées des Strogg, Ogols rouges, Babamars et Grands Fumeurs. Localisation: Alchara Solar VII Hermina 5.1.

**Vartranx (Goldenglance 7.2):** troisième planète du système Bellatrix, d'un vert bouteille soutenu vue de l'espace. Sa surface est parsemée de marécages regorgeant de réserves naturelles de gaz rares, dont certains, inflammables à l'air libre, jaillissent en torchèrent dès que l'on perce la tourbe du permasol. Deux des principales villes, Graxxen et Flexxen, sont des cités lacustres construites sur pilotis et prolongées de multiples molo. Les quatre autres grandes villes, édifiées en des zones asséchées et stabilisées, sont Thoraxxon, Gammapperrh, Névrax et Jax. Les paysages présentent des échelonnements de marais, marécages, mers spongieuses, duvets mousseux, rizières à Visquant, champs épars d'askre, Bouillies de brobro, glacis de tuvelles, piquets à houblon grassex, entrecoupés de falaises de loess encore frais ou fossilisés depuis des lustrances, et de vastes plaines sordides mais fertiles, dont les plus connues portent pour noms : Anzaplast, Ménosplenn, Valisplan, Plaplasol, Sirupsanne. Une faune abondante peuple ces lieux humides : globulons, wullpadons, crazics, vlons, liars noirs, fleps, klombes, drusselles, vlums, schlarbs, snesxs, feûln'treux,

jix, meusques. Trois mers d'eau douce dégorgeant de loess et d'alluvions vaseux maintiennent assez haut le niveau de leurs eaux lorsque les pluies sont abondantes pour être navigables par des aqua-jets à quilles larges : Spinxxe, Glophe, et Mer de Jij.

- **Graxxen**: ville lacustre des Tranx, construite en rinuleq sur les eaux fangeuses du Spinxxe. Célèbre pour ses distilleries d'Askramor et ses cabarets de Streap-Vlum. Reconnue également pour ses ateliers improvisés mais pointus d'où sortent chaque trenka des dizaines de Crampix Tranx. Réputée aussi pour son université informelle d'études parapsychiques. Plat : chair de liar noir sur lit de brobro. Boissons : askramor et streap-vlum. Moyen de locomotion : gaffes et ficrons (barques élancées propulsées à la force du bras par des perches en rinuleq ; certains, plus pressés, y adaptent toutefois des moteurs !).

- **Flexxen**: ancienne ville Tranx passée sous influence des Soulopins par pression démographique de ces derniers immigrés. Cité lacustre en bordure du Glophe. Importante industrie artisanale en vannerie et tissage de filets en tout genre. Plat : ragoût de fleps et de snesxs. Boisson : jus d'œils d'Oiseaux Longs. Locomotion : raquettes ; barques à fond plat appelées blotines.

- **Thoraxxon**: en plein milieu de la plaine d'Anzaplast se dresse le complexe gazier de Sherpex Industries, avec ses raffineries, ses cuves spiralées, ses gazoducs et pipelines à perte de vue. Une cité ouvrière qui ne cesse de s'étendre borde les installations chimiques.

- **Gammaperrh**: autre cité gazière implantée dans Ménosplenn et dirigée par le groupe biochimique Séplan O<sup>2</sup>.

- **Névrax et Jax**: Jax étant le terminus sur la Mer de Jij du centre de raffinage Névrax, situé en plein cœur de la plaine de Sirupsanne, le tout sous le contrôle et pour le compte de Propagène Distrib.

- **Zérobast**: aéroport de Vartranx, construit au centre de la grande plaine de Plaplasol.

- **Poripolis**: édifiée dans la plaine de Valisplan, la cité de Poripolis se veut, en contraste des mœurs sales des autres contrées de Vartranx, un parangon de vertus hygiéniques, un modèle policé, alliant confort et esthétique, vie intellectuelle et cuisine raffinée. Le Palais Haute-Vue, la Cathédrale Wincit et sa flèche Poutre-en-Ciel, l'université de littérature comparée et d'ethno-psychologie Fierté-des-Cœurs, les bassins d'eau pure d'Aqua-Bellissima-Rosa, les Jardins Tout-en-Senteurs sont là pour rappeler à tous que les Poripolisiens dominent la nature ingrate de Vartranx et savent la métamorphoser. Plat : jix marbré luisant dans son jus judicieux de cœurs de tuvelles. Boisson : Fermenté précieux de Visquant incandescent. Transports : chaises à porteurs d'Idjoab frottés aux Gerbes d'Herbes de Grande Hygiène.

**Vel**: langage religieux secret des Parfaits du Troisième Saïn.

**Vénilian**: matière gluante et vitrifiante à la chaleur. Le vénilian se dispose en couches épaisses à la surface de combinaisons spéciales étanches en fibres de carbone souples, assurant une protection excellente contre les très hautes températures et en particulier contre les lasers. D'origine végétale, le vénilian est classé 2DCI.

**Verk**: petite planète astra-herdienne en bordure de la nébuleuse de la Tête du Cheval. Verk est léchée par les émanations de gaz de la nébuleuse proche et son atmosphère est à 95% composée de perffgen. Extrêmement toxique pour l'ensemble des humains, le gaz perffgen est respirable pour les étonnants habitants de la planète Verk. Ces derniers forment un groupe aussi homogène qu'étrange : anciens membres de l'ILAT, l'Empereur Ebkir Balrezor VIII leur accorda Verk comme lieu inviolable de retraite. Clones militaires asexués, les Verkiens subissent dans les laboratoires de Todeulvalenciamirteuz une modification génétique les rendant capables de respirer du perffgen. Ainsi les Empereurs Balrezor remercient-ils leurs braves soldats-clones vieillissant en les envoyant sur une planète reculée respirer un gaz normalement impropre à la vie. La planète est ravitaillée régulièrement par CATRAM depuis l'Atmo-bord Mornazo, où viennent décharger les Cargo-carriers de la Space Drompte Company.

**Verteline**: roche verte d'Alchara entrant dans la fabrication du Zarai.

**Veularmenais**: voir *Théophidias Veularmenais*.

**Viltod**: forme populaire du Todd.

**Vitesses**: ce sont les vitesses autorisées dans la Confédération Pan-Humaine, et donc appliquées également aux vaisseaux orionais. Les vaisseaux, depuis la loi dite "Sub-luminique", sont bridés à la vitesse maximale d'Alpha Frizz :

à	Trop	Flop	Flash	Frizz
	Alpha Trop	Alpha Flop	Alpha Flash	Alpha Frizz
Vitesse maximale en surface	Bêta Trop	Bêta Flop	Bêta Flash	Vitesse Supra Luminique
	Gamma trop	Gamma Flop	Gamma Flash	
	Dzéta Trop	Dzéta Flop		
Vitesse maximale atmosphérique	Thêta Trop	Thêta Flop		
Vitesses d'arrachement à l'attraction planétaire	Iota Trop			
	Kappa Trop			

**Vivek:** langue, riche en expressions commerciales, employée par les Ferrailleurs de Limaille et d'Onixidi sur la planète Orgiparh.

**Vix Hov Pagg:** noble totalien féru en archéologie et célèbre pour sa théorie "extra-terrestre" anté-cépholienne. Ses recherches le poussèrent à explorer les Askren Firdanes afin de retrouver un "vaisseau primordial" ou les ruines d'une cité troglodyte alien. Malheureusement pour ses travaux, il disparut dans les hostiles montagnes sodiniesques, et pas plus qu'une preuve extraterrestre son expédition ne fut retrouvée. A donné leur définition aux cultures du Kad et de Jajada. Son maître ouvrage : "La preuve anté-cépholienne".

**Vlon:** grand albatros vindicatif vivant sur des falaises aux abords des marais de la planète Vartranx. Les vlon ne possèdent pas de pattes et se posent donc directement sur le cul. Ils mangent l'askre, fruit du meïzara. Très acide, l'askre donne de terribles diarrhées aux vlon qui chient en l'air, de préférence sur des passants en contrebas ! Les fientes de vlon sont corrosives et infligent de cruelles brûlures. Par vengeance ou par goût culinaire, ou bien encore les deux à la fois, les Tranx raffolent des gros œufs bleus de vlon.

**Vlum:** écrevisse géante (1/3 de Trop). Jadis consommées pour leur chair exquise, les vlum sont devenus une véritable attraction. Localisation: eaux fangeuses de la planète Vartranx.

**VoULT:** langue maudite des Ratzingast de Vartranx.

# W

**Wallarot:** planète astra-herdienne très exposée au bombardement des corps célestes. De fait, sa surface porte les nombreuses cicatrices d'impacts prodigieux de météorites plus ou moins volumineuses. Le climat est aride et marqué par deux saisons: la saison des pluies de fer (météorites ferreuses) et la saison des pluies de verre (tectites et météorite fibreuses). En raison de ces conditions "météorologiques" hostiles, l'activité humaine est peu développée sur Wallarot ; seule, la Province dite du "Trou du Ciel" est habitée. Les infrastructures techniques et l'habitat sont concentrés dans les karlverg principaux 2, 5, 6 & 7, protégés des chutes de météorites par de puissants champs de force hémisphériques. Cependant, et ce malgré les dangers encourus, des tribus nomades, connues sous le nom générique de Coureurs des Vents, continuent de vivre au grand air, bravant les pluies de fer et de verre.

- **Karlverg 6:** c'est dans son impressionnant cratère que fut édifée la première ville de Zunia. Son champ de force ne devait cependant pas résister à la chute d'un météore qui vint s'incruster au sol emportant une partie de la muraille du K6. Zunia fut reconstruite sur le socle de l'ancien et du nouveau karlverg. On distingue encore aujourd'hui la vieille ville (K6) de la cité administrative et technique (K5). La vieille ville s'étage sur sept niveaux, dont le plus bas est constitué par un temple souterrain aménagé dans les méandres d'une météorite géante. Un culte chthonien y célèbre ses mystères. À découvrir, au niveau 4, le restaurant "Le Drazer" et sa cuisine locale ; tenu par un Coureur des Vents sédentarisé, vous y dégusterez des steaks d'olzer grillés au feu de bois de languier, des cœurs de gauve-mauves et de la salade de pistils de scaloï, le tout arrosé de sirop ou d'hydromel de lipol. Au niveau 6, suspendu au bord de la plate-forme, le "Bar des raffalés" offre le plaisir de produits plus douteux : on peut, en effet, y tester une noyade au pollen de képoy. Le narcotique en question est interdit à l'exportation et plus ou moins toléré sur place selon l'humeur du CGP. Le niveau 6 permet d'accéder au K5 via un funiculaire traversant une façade commune aux deux karlverg.

- **Karlverg 5:** site de l'administration et des services techniques de la ville de Zunia ; c'est là que résident le CGP Alexander Green ainsi que le représentant local de la PIC, Conrad Colton. Un surgénérateur équipe le K5, fournissant à la ville son électricité et un champ de force protecteur. Deux viaducs surplombent, tout en se croisant en son centre, le fond du cratère. Un chenillard assure la navette entre le K6, le K5 et le K2.

- **Karlverg 2:** c'est dans son vaste cratère qu'a été implanté un centre d'exploitation minière : le Complexe Toolbruck. La société Toolbruck est une filiale de la prospère compagnie Farandgo. Pour ménager la susceptibilité des nomades, sur le territoire desquels se fait l'exploitation des métaux chus du ciel, on a nommé à la direction du complexe un autochtone, un Isaris, Uldo Ran Ka. Les relations avec les Coureurs des Vents, la consommation de drogue par les employés soumis à de rudes conditions de travail, et les dégâts causés sur le matériel d'exploitation par les pluies de fer, sont les principales difficultés auxquelles est confrontée la direction de la Toolbruck. L'exploitation minière, si l'on peut dire, se fait par simple ramassage à même le sol des météorites et tectites expédiées par l'espace. Les skav et les scrap, ainsi que des trains blindés appelés "chenillards", sont les principaux engins participant à la récolte du zaraï (sous forme de tectites), du titane, du tellure, du palladium, de l'iridium et du rambium contenus dans les météorites jonchant le sol de la planète. Une imposante gare de triage, Triar 8, permet de régler le ballet des chenillards entre les zones d'exploitation et l'astroport Tétra Olo. Les équipes de "mineurs" de la Toolbruck portent des combinaisons de survie jaune fluo équipées d'un champ de force portatif et d'un communicateur atmosphérique, ainsi que d'une balise de détresse.

- **Karlverg 7:** c'est là que se situe l'astroport Tétra Olo, d'où sont expédiés vers tout l'Orion Connexion les métaux rares récoltés.

- **Grands Ridins:** immense erg de dunes ocre s'étendant à perte de vue vers l'ouest.

- **Karlverg 2000:** territoire de la tribu des Nakris.

- **Crop Circles:** assemblage de vastes dolomites, au sud-est desquelles s'étend le territoire des Isaris.

- **Canyon Yoyalmaster:** ses parois sont percées de nombreuses niches dans lesquelles se cachent les dangereux wullpadons. Le fond du canyon est tapissé de fleurs de scaloï.

- **Karlverg 41:** le karlverg et ses environs forment le territoire des Maïs. Un des leurs, Djénarios, surnommé l'"Affaleur", vit du trafic du pollen de képoy. Son concurrent direct pour le contrôle de ce commerce illégal est une femme Isaris, répondant au nom de Jane Kalomo. L'un comme l'autre sont avidement recherchés par la PIC car ils exportent le puissant hallucinogène en Astra-Herd.



Cependant, leurs tribus d'origine leur servent de base logistique et il est délicat pour la PIC d'intervenir là où le Décret de Préservation s'applique.

> **Illustration** : [http://www.hypallage.fr/images/Trou\\_du\\_Ciel.jpg](http://www.hypallage.fr/images/Trou_du_Ciel.jpg)

**Wark (Solar III Hermina 5.8)**: voir *Utopie Warkshanhasd*.

**Wieurte**: nom de la fiente de vlou. Puissant acide utilisé dans l'industrie chimique.

**Wullpadon**: sorte de frelon géant au corps strié de vert et de noir, chitineux et très souple. Tête à yeux à facettes, munie de longues antennes, dont le frottement produit des ultrasons insupportables.  
**Taille**: jusqu'à 1,5 Trop. **Envergure**: jusqu'à 2 Trop (ailes de libellule avec des reflets émeraudes).  
**Localisation**: Doual IV, Vartranx, Yana et nombreuses planètes astra-herdiennes.

**X**

Xelt: nom du venin de la garule planque. Contre poison: antidote V2 vert.

# Y

**Yahem Darsson**: nom de jeunesse de l'actuel Empereur Askaghir Balrezor XIII.

**Yëk**: langue sèche et imprécatrice des Strogg du Pays Noir alcharan.

**Yoyalmastar**: un des grands canyons de la planète Wallarot.

# Z

**Zor (ou Gor)**: "Empereur" en langue Todd.

**Zorn Bafshard**: Sennsor de la Pic à Graxxen sur Vartranx. Spécialiste en criminologie psychique.

© Hypallage Editions – 2020

[www.hypallage.fr](http://www.hypallage.fr)

