



Аб'єрмен
Абразійський дракон
«Авангард»
«Аванпост»
А-ворота (асамблерні ворота)
Аврора
Автоматизовані роги достатку
Аґатанґіти
Адепти
Азі
Айвенґці
Айхарайх
Акерателі
Аксіс
Аксолотль-чан
Акт про суїцид
Активатори
Акувейк
Аллозіманіус Синека
Алмазопам'ять
Алурам
Альґерон
Альґін Тенкіан
Альмаґордо III
Альсенор
Альтруїзин
Альфа
Альфа-нідон-два
Амаат
Аморфи

Анаандер Міанааі
Анабіс
Анаррес
Анвар
«Анді»
Анзатц
Аніпраксія
Ансібл
Антиґерон
Антиентропійне поле
«Антистарість»
Антистимулятор
Антифотонна зброя (АФЗ)
Арахніди (баги)
Арб
«Арго»
Артефакти Будівничих
Архангел, зореліт (класу) архангел,
корабель-архангел
Асиметріїди
Астрал Стерну Тарантоґа
Астрофаги
Атеві
Атієлла
Атші
Ауг
Аукціон галактичної
пошукової служби
Африканус II
Ашіури

АБ'ЕРМЕН (англ. Abyorman) — планета у кластері Плеяд, що обертається довкола червоного карлика Тііра, а той своєю чергою — довкола блакитного гіганта Аррена. Їхні орбіти надзвичайно витягнуті — майже кометні. Раз у 65 земних років при наближенні до Аррена на А. різко змінюється клімат (з помірного на спекотний), а відтак навпаки. Через те тут існують навперемінки дві раси: «холодна» і «гаряча». «Холодні» — людиноподібні: очі висувуються у будь-яку сторону; фотографічна пам'ять; табу на вогонь; техніка — планери, арбалети; здатні до регенерації. «Гарячі» — зіркоподібні тіла на шести голках-мацаках; бачать лише ультразвукові хвилі; знають електро- і радіотехніку; чудові хіміки і будівничі. Під час стрибка клімату одна із рас цілковито вмирає, а зі спор, що знаходяться в їхніх тілах, народжуються особини другої раси. Таким чином, одна раса потрібна іншій для відтворення (проте це не діти і батьки). Вмираюча раса залишає у годящому місці планети Учителів, котрі контролюють розвиток другої раси, передають напрацьовані попередніми поколіннями знання. Найголовніше, що місцеві раси можуть запозичити у людей їхній науковий метод мислення: експеримент і аналіз. Мислення аб'ерменців до цього визначалося лише сумою закладених знань і фактів. (Гол Клемент. [Цикл вогню] / *Cycle of Fire*, 1957).

АБРАЗІЙСЬКИЙ ДРАКОН (пол. Abrazjański smok) — дракон планети Абразія (див. *Планети «Із зоряних щоденників Ійона Тихого»*). Мешкає на далекій півночі на єдиному континенті планети, оточеному океаном. Безпосередньо з драконовими володіннями межують три держави — Клаустрія, Леліпія та Лаулалія. А. д. безголовий і безкрилий, тому не літає. Припускають, що він також узагалі не має кінцівок і нагадує политий холодцем гігантський гірський хребет. Рухається вкрай повільно і з'їдає щодоби близько 80 тонн різноманітної їжі. Харчі доправляють об'єднані держави потягами, супи та сиропи — трубопроводом, а взимку їжу скидають спеціальними літаками. При цьому А. д. може їсти кожною частиною свого тіла. А. д. перебуває під захистом міжнародного законодавства. Тутешні вчені вважають, що вбивство А. д. спричинило б не лише інфекцію та епідемію, а й крах банківської та монетарної систем, а відтак страхітну економічну катастрофу. (Станіслав Лем. *Користь із драконів / Pożytek ze smoka*, 1983).

«АВАНГАРД» (англ. Vanguard) — гігантський циліндричний «земний корабель» покоління із сотнею тисяч поселенців, нащадки яких повинні стати основою земної колонії. Відправлений «Фондом Джордана» у 2119 р. до Прок-



[«Авангард»]

сіми Центавра. Офіційно вважається зниклим безвісти. Згідно із планом, «А.» повинен був долетіти до цілі за 60 років, проте у 2172 р. на кораблі стався заколот під орудою молодшого механіка Роя Хаффа, в результаті якого загинули всі пілоти, інженери та 90% членів екіпажу, і тепер «А.» полишений на сліпу удачу: зупинені головні двигуни, більше не підтримується захист від космічного випромінювання тощо. Вцілілі й їхні нащадки, вже звироднілі і неспроможні керувати «А.», через що він збивається з курсу, стрімко регресують, відтак на кораблі запановують релігійні культи, а саме суспільство ділиться на касти: Простолюдини, справа яких займатися землеробством, Свідки — «історики» та «юристи», а також «Учені» — місцева панівна верхівка. Крім того, у підпіллі існують противники політичного режиму — мутанти-м'юти. І жоден із колоністів, окрім деяких м'ютів, навіть не здогадується, що Світ, що їх оточує — лише продукт технологій, а справжній Космос — безліч Світів. (Роберт Гайнлайн. [Сироти небес] / *Orphans of the Sky*, 1963).

«АВАНПОСТ» (англ. the Outpost) — у Всесвіті Первородних (див. *Всесвіт Первородних*) бар на віддаленій, із придатною для життя атмосферою планеті Генріх II, одному з восьми Генріхів. Планету, як і систему, назвав так Віллі Бард, який перший відкрив її у глибинах Внутрішнього Рубежу. Зірок у системі дві — Пантагенет і Тюдор. На Генріху II є два види розумних істот: один вид синій і потворний, другий — зелений і ще потворніший. Власником «А.» (а з ним і невеличкого ресторану, готельчика, поштового відділення, картографічного магазину, зброярні і ломбарду) є Томас Алозій Гоук на прізвисько Томагавк. В «А.» дуже затішно: на стінах голографії видатних спортсменів останніх тисячоліть, над шинквасом — гігантський голографічний портрет оголеної Саллі Шестиокої,

а на додачу голови чужопланетних чудовиськ, підвішані над столиками, зручні крісла, окремих зал для любителів азартних ігор. За шинквасом можуть всістися близько тридцяти людей. Клієнтів у барі багато не буває, бо лише найхоробріші зважуються зазирнути на околиці ядра галактики і розташованої там величезної чорної діри, яка заковтує зірки і планети. Клієнтами «А.» є найбільші галактичні герої, лиходії та авантюристи, які добираються сюди, щоб випити, похвалитися своїми подвигами та почути історії інших. Літописцем бару, який записує всі найцікавіші історії клієнтів, є Віллі Бард, а барменом працює робот Реджі. (Майк Резник. [Аванпост] / *The Outpost*, 2001).

А-ВОРОТА (АСАМБЛЕРНІ ВОРОТА)

(англ. A-gates: Assembler gates) — нанотехнологічні масиви, які можна використовувати для дуже швидкого створення — молекула в молекулу — всіх видів об'єктів, товарів та речовин. А-в. також використовуються постлюдством для створення «резервних копій» самих себе, переробки свого фізичного тіла за будь-якими заданими параметрами, подорожей на далекі відстані між планетами та для медичних цілей, роблячи їх, якщо вони цього хочуть, майже безсмертними. Існують версії військового класу, які можна використовувати для завантаження вхідного трафіку, його аналізу на наявність загроз/зараження, перенаправлення в демілітаризовану зону, а відтак повторного складення, якщо все в нормі. (Чарльз Стросс. [Скляний дім] / *Glasshouse*, 2006).

АВРОРА (англ. Aurora) — у Всесвіті Фундації (див. *Всесвіт Фундації*) наймогутніша планета, заселена спейсерами (див. *Спейсери*). Розташовується на відстані 12 світлових років від Землі в системі Тау Кита. У пік свого розвитку її населення налічувало 200 млн людей і 10 млрд роботів. Найбільшим містом планети є Еос — адміністративний



[«Аванпост»]

і роботський центр. У межах міста знаходився і знаменитий Авроріанський Інститут робототехніки. А. славилася також серед світів спейсерів своїм освіжним виноградним соком. Після її занепаду багато жителів емігрували на Трантор (див. *Трантор*), інші розселилися по Галактиці, а на безлюдній планеті екологічну нішу хижаків зайняли здичавілі собаки. (Айзек Азімов. Цикл «Всесвіт Фундації»/ *Foundation Universe series, 1951–1993*).

АВТОМАТИЗОВАНІ РОГИ ДОСТАТКУ (англ. Cornucopia machines) — самовідтворювальні нанофабрики або ж молекулярні асемблери, що здатні відтворювати будь-які фізичні товари за заздалегідь визначеними зразками або дублювати інші, що залишив їм Есхатон (див. *Есхатон*). (Чарльз Стросс. *Небо сингулярності* / *Singularity Sky, 2003*).



Обкладинка першого українського видання
«Неба сингулярності» Ч. Стросса
(Тернопіль: Видавництво Богдан, 2021)

АґАТАНґІТИ (англ. Agathanians) — жителі Агатанґи, планети земного типу, куди з першою хвилею Роїння, наприкінці третьої інтерлюдії Голокосту, втекла група екологів зі Старої Землі. З собою вони взяли заморожені зиготи нарвалів, дельфінів та інших морських ссавців, відтак розморозили і почали плекати. З часом забезпечили і власне потомство гострими носами, плавниками і роздвоєними хвостами. Свій водний світ вони назвали Агатанґе, що означає «місце, де все рухається до абсолютного добра». Після кількох тисячоліть еволюції їхній океан сповнився штучно створеними організмами, багато з-поміж яких на третину роботи, на третину комп'ютери, на третину — живі створіння. Більшість цієї «живності» утворюють різноманітні запрограмовані мікроорганізми: мохнаті інфузорії, круглі коккі, хвостаті спірохети. Сюди ж належить штучний фітопланктон, флагелати, одноклітинні і колоніальні водорості, ідеально симетричні діатоми. Але в основному А. обмежують свою діяльність білковими маніпуляціями, відтак клітинна ДНК всіх агатанґійських штучних організмів розшифрована і перенесена в РНК, а РНК своєю чергою спонукає рибосоми будувати нові білки у всьому їхньому практично безкінечному розмаїтті. А. здатні збирати з атомів будь-які конструкції, які допускають закони природи. Вони приєднують молекулярні провідники до джерел струму в живих тканинах і створюють електричні поля. Не існує нічого, чого А. не могли би змайструвати, розібрати і знову зібрати молекулу за молекулою і нейрон за нейроном — нічого, включно із людиною. (Дейвід Зінделл. [Цикл «Реквієм для Homo Sapiens»] / *A Requiem for Homo Sapiens series, 1988–1998*).

АДЕПТИ (англ. the Adepts) — у Всесвіті «Адепта-початківця» (див. *Всесвіт «Адепта-початківця»*) професійні чародії на планеті Фаз. Більшість А. Фази розрізняють за кольорами: кожний з них

має власну, притаманну тільки йому техніку створення чар. А. можуть бути і чоловіки, і жінки, і будь-які розумні істоти, що мешкають у цьому світі. Кожен з А. спеціалізується в окремій галузі магічного мистецтва. Магія А. практично всесильна; лише А. здатні впливати на магічно резистентних істот, таких як єдиноголови та звіроголови. А. приблизно рівні один одному за магічною силою — зазвичай А. неспроможні магічно підкорити інших А. на тривалий час; однак діючи спільно, група А. здатна перемогти А.-одинака. Будь-який спосіб магічної дії може бути використаний однією особою лише раз. Таким чином, чародій має постійно вигадувати нові заклинання (зілля, магічні знаки, жести, амулети — залежно від своєї техніки створення чар) для виконання одних і тих самих магічних дій. Цей закон поширюється і на магію А.

Адепти та їхня магічна спеціалізація:

- *Синій адепт* створює чари за допомогою римованих заклинань. Граючи на музичному інструменті, він збирає магічну силу, а за допомогою слів оформлює і направляє її.
- *Жовтий адепт* спеціалізується на зіллі.
- *Червоний адепт* створює і використовує амулети.
- *Білий адепт* чаклує, креслячи магічні знаки на будь-якій поверхні.
- *Чорний адепт* — володар ліній. Він може створити будь-що (стіну, палац, дракона) з простих одновимірних ліній.
- *Зелений адепт* панує над вогнем. Його чари реалізуються за допомогою жестів.
- *Помаранчевий адепт* панує над рослинами.
- Магія *Пурпурового адепта* пов'язана з геологією (створення землетрусів тощо).
- *Коричневий адепт* вміє створювати й оживляти големів.
- Спеціалізація та магічна техніка *Сірого адепта* нез'ясовані.

- *Прозорий адепт* має владу над водою та її витворами.
- *Брунатний адепт* володіє магією «лихого ока», яка дозволяє йому підпорядковувати своїй волі живу істоту і змушувати її виконувати будь-які накази.
- *Адепт ключа* безколірний. Він призначений для гри на «платиновій флейті», щоб сумістити просторові структури Фази і Протона. Його єдина магічна здібність полягає у грі на цій флейті.
- *Робот-адепт* — титул, який офіційно отримав Мах, син оригінального Синього адепта і Шини. Щоб стати адептом, він скористався Книгою Магії.
- *Адепт-єдиногові* — титул Флаха, сина Маха і Флети.
- *Гектар-адепт* — чужопланетянка на ймення Вева. Вона частково вовк, частково кажан і частково — людина. Її протонський аналог, Беман — подібне ж злиття гектара (назва чужопланетної раси), робота і людини. Вона народилася під Західним полюсом Фази і була вихована звіроголовими, які жили там. Припускають, що вона вчилася по Книзі Магії і тому не обмежена якоюсь єдиною технікою створення чар. Це також стосується Робота-адепта і Адепта-єдиногого.

(Пірс Ентоні. [Цикл «Адепт-початківць»] / *Apprentice Adept series*, 1980–1990).

АЗІ (англ. Azi) — у Всесвіті «Альянс-Союз» (див. *Всесвіт «Альянс-Союз»*) клоновані люди із нетривалим життям (помирають у віці 40 років), виведені із клітин бета і запрограмовані генетично на покору, виконання певних функцій (наприклад, солдатських чи фермерських), яким навчаються за допомогою гіпнострічок (див. *Стрічка*). А. (скорочення від «artificial zygote insemination» — «штучне запліднення зиготи») не здатні до розмноження. Розпізнавальний знак — татуювання

біля ока. Вперше А. були розроблені Союзом безпосередньо перед «Війною компаній» на початку XXIV ст. А. вирощують *in vitro* в чанах-матках. Громадян за бажанням можна теж клонувати цим методом. Основна відмінність між А. та людьми полягає в тому, що А. одразу ж після народження отримують освіту за допомогою «стрічок», які формують у клонах знання й навички. Люди також можуть використовувати стрічки, але роблять це рідше, і лише починаючи з 6 років. Наслідком є значна психологічна різниця: громадяни краще пристосовуються до нового й уміють діяти в невизначених ситуаціях, натомість А. краще зосереджуються. Освітня програма для А. називається психсетом. Центральним для всіх розробок А. є дослідницький центр Ресьюн на Ситіні — головній планеті Союзу (*див. Ситіні*). А. класифікуються за буквами — від а до z, при цьому найяскравіші (за «шкалою Резнера») класифікуються як альфи. Для прикладу, характеристика генотипу класу Ро, від 45 балів і нижче за шкалою Резнера: «Найпримітивніший із усіх класів А., створюваних Ресьюном на комерційній основі. Вони винятково добре виконують усі доручення, а втручання ззовні мінімальне, оскільки вони не мають тенденції відхилятися від програми. Здатність протистояти небажаному впливу і т. зв. поганим навчальним стрічкам робить їх винятково цінним вихідним матеріалом під час перевірки нових програмних структур. Через здатність витримувати тривале фізичне навантаження їх, як і класи від тета до пі, зазвичай не омолоджують. (*Керолайн Черрі. [Всесвіт «Альянс-Союз»] / The Alliance-Union Universe, 1976—...*).

АЙВЕНГЦІ (англ. Ivanhoans) — розумна раса на планеті Айвенго (*див. «Технічна історія», Планети «Технічної історії»*), що знаходиться за чотириста світлових років від Землі. Її представники радше схожі на левів, хоча тіло у загальних рисах нагадує людське: дві

руки, дві ноги, короткий і широкий туп, кінцівки могутні і довгі. А. ходять, нахилившись уперед, тож попри понад двометровий зріст, звичайна людина може дивитися їм в обличчя, не задираючи голови. Кожен із трьох пальців на руці із гострими чорними кігтями має на один суглоб більше, ніж у людини, а великі пальці випнуті назовні. Все тіло А. вкрите рудою, схожою на жорстке пір'я шерстю — кожна волосинка має декілька відростків. Обличчя пласке, безносе — дихальні отвори розташовуються обабіч могутніх щелеп. Усе обличчя обрамляє кошлата каштанова грива — починаючись на масивній круглоухій голові, вона спускається до середини м'язистої спини. Хвіст закінчується китицею. Цивілізація А. зупинилася на рівні земного середньовіччя, що здебільшого зумовлено однією причиною — жорстким табу на колесо у будь-яких виглядах, оскільки за їхньою вірою будь-яке коло священне, а отже, не може бути використовуване для «брудної» утилітарної справи. (*Пол Андерсон. [Цикл «Технічна історія»] / Technic History series, 1951—1985*).

АЙХАРАЙХ (англ. Aycharaych) — херейоніт (*див. «Технічна історія», Планети «Технічної історії»*), останній представник своєї древньої раси, яка у незапам'ятні часи вже правила Всесвітом. Телепат екстраординарної сили: може читати думки будь-якої істоти, незалежно від її біологічного виду, місця проживання і мови. А. може також активно впливати на свідомість чи викликати необхідні йому спогади. (*Пол Андерсон. [Цикл «Технічна історія»] / Technic History series, 1951—1985*).

АКЕРАТЕЛІ (англ. Akerataeli) — у Всесвіті «Пісень Гіперіона» (*див. Всесвіт «Пісень Гіперіона»*) розумна негуманоїдна раса, що живе в атмосферах кисневих планет юпітеріанського типу. Зовні схожі на золотаве блюдне півтора-два метри в діаметрі. Кожний окремішній



[Акерателі]

екземпляр розумом не наділений, проте їхній рій розумний. А. самостійно відкрили можливість міжзоряних перельотів. (Ден Сіммонс. *Пісні Гіперіона* / *Hyperion Cantos*, 1989–1997).

AKCIC (англ. Axis) — людське місто вздовж Шляху (див. *Шлях*, «Татарник»), головне місто Гексамону — постлюдської цивілізації. Населення — 90 мільйонів людей, із них 70 мільйонів живуть у Пам'яті міста — більшість прожило два законних втілення і покинуло свої тіла, щоби існувати як персональні матриці в Пам'яті міста. В особливих ви-

падках їм можуть бути виділені нові тіла, але найчастіше вони цілком задоволені життям і там. Близько 5 мільйонів особистостей з відхиленнями перебувають у неактивному стані. Таким чином, фігурально висловлюючись, люди в А. не вмирають, оскільки оснащені імплантатами, записами з яких кожних кілька днів поповнюються копії у Пам'яті міста, відтак особистість можна швидко відновлювати — достатньо лише взяти останній запис і перенести особистість у нове тіло. (Грег Бір. [Цикл «Шлях»] / *The Way series*, 1985–1994).

АКСОЛОТЛЬ-ЧАН (англ. Axolotl tank; Axlotl tank) — технологія у Всесвіті Дюни (див. *Всесвіт Дюни*). Для терміна була використана назва аксолотля — личинки тигрової амбістоми, що водиться у Мексиці і znана своїми регенеративними властивостями. Чани виготовляються чоловічою частиною Бене Тлейлаксу (див. *Бене Тлейлаксу*) і слугують матками для вирощування

гхол (див. *Гхола*). Первісно монополія на технологію належить їм. Згодом А.-ч. були реконструйовані для виробництва Прянощів (див. *Прянощі*). Хоча технологію тримали у таємниці, з часом з'ясувалося, що чани — всього лише жінки у стані мозкової смерті, найкориснішою частиною яких є утроба, тобто це жінки, позбавлені головного і спинного мозку, яких використовують



[Аксолотль-чан]

як інкубатори. При цьому тіло жінки в такому стані можна підтримувати впродовж багатьох століть. Цікаво, що тлейлаксанських жінок ніхто не бачив лише тому, що всіх їх після досягнення дітородного віку перетворюють в А.-ч. (Френк Герберт. *Хроніки Дюни* / *Dune Chronicles*, 1963–1988).

АКТ ПРО СУЇЦИД (англ. Suicide Act) — акт, прийнятий на Землі у 2102 р., згідно з яким кожна людина, яка післяжиттєво застрахована (див. *Післяжиття*), має право вибирати будь-який спосіб смерті для себе, будь-який час і місце, за винятком надміру жорстоких і проти-природних способів. Причина законності цього фундаментального «права на смерть» очевидна: суд не розглядає фізичну смерть тіла як таку, оскільки вона не призводить до загибелі свідомості. А згідно з останнім вердиктом Найвищого Суду, тіло трактується як додаток свідомості, яка має право звільнитися від неї на власний розсуд. (Роберт Шеклі. [Корпорація «Безсмертя»] / *Immortality Inc.*, 1959).

АКТИВАТОРИ (англ. Activators) — підсилювачі думки при спілкуванні, під час якого відбувається передача від однієї свідомості до іншої. Сам А. за формою — це лискучий металевий диск, який для «спілкування» слід вставити в пази обруча і надіти пристрій на голову. А. — винахід Вищих (див. *Вищі*). (Роберт Сільверберг. [Через мільярд років] / *Across a Billion Years*, 1969).

АКУВЕЙК (англ. Asuwake) — один із брендів популярних ліків, що замінюють сон. Препарат містить дві хімічних сполуки: одна для відновлення циркадного ритму організму, друга — для очищення мозку від метаболітів, таких як β -амілоїд. При недосипанні вживання препарату запобігає нейродегенерації і дозволяє підтримувати високий рівень розумової і фізичної активності. Анаболічна фаза сну не відтворюється, через те нормальний відпочинок, як і раніше, необхідний для секреції гормону росту і правильного відновлення після щоденного стресу. (Крістофер Паоліні. [Покоїться у зоряному морі] / *To Sleep in a Sea of Stars*, 2020).



[Аллозіманіус Синека]