



# 4. Lexique

## Afyr

*Elemyr* représentant l'élément *Feu*. Voir page 3-5.

## Air

Elément englobant tous les gaz.

## Alter Ego

Personnage dirigé par un joueur dans Virandia. Voir page 1-1.

## An

La direction vers laquelle le soleil se lève (correspond à l'est). Les quatre points cardinaux sont *An*, Nord, *Der* et Sud. Voir page 3-1.

## Argent

Unité de monnaie située entre le *Fer* et l'*Or*. 12 Argent font 1 *Or*. Voir page 3-6.

## Boisseau

Unité de surface correspondant à 1 km<sup>2</sup> (100 hectares), ou à un carré de 10 *courses* de côté. Voir page 3-6.

## Bolée

Unité de volume correspondant à un tiers de litre. Utilisée pour mesurer les liquides. Voir page 3-6.

## Cab

Cabine de réalité virtuelle dans lequel le joueur se place pour participer au jeu. Voir page 2-13.

## Carreau

Unité de surface correspondant à 100 km<sup>2</sup>, ou à un carré de une *lieue* de côté. Voir page 3-6.

## Course

Unité de longueur correspondant à 100 m. Voir page 3-6.

## Cuivre

La plus petite unité de monnaie. 12 Cuivre font 1 *Fer*. Voir page 3-6.

## Daries

Ancien continent devenu un archipel abandonné après la guerre des *Elemyrs*. Voir page 3-4.

## Demyr

*Elemyr* représentant l'élément *Terre*. Voir page 3-5.

## Der

La direction vers laquelle le soleil se couche (correspond à l'ouest). Opposé de *An*. Voir page 3-1.

## Dilatation Temporelle

Différence entre la vitesse d'écoulement du temps à l'intérieur du monde virtuel et dans le monde réel. Voir page 2-12.

## Eau

Elément englobant tous les liquides.

## Elcath

Lune grise associée à l'élément *Terre* et à l'hiver. Voir page 3-5.

## Elément

Au nombre de quatre (*Air*, *Eau*, *Feu* et *Terre*), ils représentent des tendances fondamentales du monde virtuel.

## Elemyr

Premières créations d'*Elle*, ce sont des créatures primordiales légendaires représentant les éléments. Ils s'appellent *Afyr*, *Demyr*, *Ewyr* et *Rajyr*. Voir page 3-5.

## Elle

Nom du principe créateur duquel aurait été créé Virandia. Voir page 3-5.

## Ere

Unité de temps correspondant à 288 jours, soit 12 *lunaisons*. Voir page 3-6.

## Ewyr

*Elemyr* représentant l'élément *Eau*. Voir page 3-5.

## Fer

Unité de monnaie située entre le *Cuivre* et l'*Argent*. 12 Fer font un *Argent*. Voir page 3-6.

## Feu

Elément englobant toutes les énergies.

## Herial

Lune rousse associée à l'élément *Feu* et au printemps. Voir page 3-5.

## Hexagone

Forme de pièce de monnaie valant 6 unités de la matière dans laquelle il est fait. Un hexagone de Fer vaut 6 *ronds* de Fer. Voir page 3-6.

## Gamma

*Onde cérébrale* traduisant les ordres du cerveau vers les membres. Voir page 2-12.

## Instant

Unité de temps correspondant à 2 secondes. Voir page 3-6.

## Joueur

Etre humain entrant le jeu Virandia en tant que client de *MetaCorp*.

## Krista

Lune translucide associée à l'élément *Air* et à l'été. Voir page 3-5.

**Levage**

Unité de poids correspondant à 12 kg, soit 12 *pesages*.  
Voir page 3-6.

**Lieue**

Unité de longueur correspondant à 10 km, soit 100 *courses*. Voir page 3-6.

**Lunaison**

Unité de temps correspondant à 24 jours, soit 4 *sixaines*.  
Voir page 3-6.

**Memneth**

Lune bleue associée à l'élément *Eau* et à l'automne. Voir page 3-5.

**MetaCorp**

Multinationale européenne, spécialisée dans les techniques de pointe, qui propose le jeu *Virandia* en 2025. Voir page 2-12.

**Moment**

Unité de temps correspondant à 25 secondes, soit 12 *instants*. Voir page 3-6.

**Monde 2025, ou monde réel**

Terre du futur dans laquelle des *joueurs* viennent jouer au jeu de *MetaCorp* appelé *Virandia*. Voir page 2-1.

**Monde virtuel (aussi appelé Virandia)**

Monde médiéval-fantastique simulé par *MetaCorp*, dans lequel les joueurs-clients de 2025 sont plongés.

**Ninthwaves**

*Onde cérébrale* traduisant les perceptions renvoyées par les organes sensoriels vers le cerveau. Voir page 2-12.

**Ondes cérébrales**

Ondes créées par les messages nerveux à la périphérie du cerveau. Englobe les ondes *Gamma* et les *Ninthwaves*. Voir page 2-12.

**Or**

La plus grande unité de monnaie. 1 Or vaut 12 *Argent*, soit 144 *Fer*. Voir page 3-6.

**Pas**

Unité de longueur correspondant à 1 m. Voir page 3-6.

**Période**

Unité de temps correspondant à une heure, soit 12 *temps*. Voir page 3-6.

**Personnage**

Entité vivante dans *Virandia*. Regroupe les termes *Alter Ego* et *Simulacres*.

**Pesage**

Unité de poids correspondant à 1 kg, soit 12 *plumages*. Voir page 3-6.

**PIC**

Prise d'Interface Cybernétique. Permet de connecter directement un cerveau humain à une machine. Voir page 2-10 et l'annexe page 5-2.

**Piliers de puissance**

Présents dans tout *Virandia* sous forme d'un grand « V » renversé, ces piliers servent de porte d'entrée ou de sortie du *monde virtuel*. Voir page 2-14.

**Plumage**

Unité de poids correspondant à un douzième de kg, soit 83 g. Voir page 3-6.

**Poignée**

Unité de volume correspondant à un tiers de litre. Voir page 3-6.

**Rajyr**

Elemyr représentant l'élément *Air*. Voir page 3-5.

**Relocalisation**

A la mort d'un *Alter Ego*, l'ordinateur procède la plupart du temps à un déplacement du corps avant de le ressusciter. C'est ce déplacement qui est appelé *relocalisation*. Voir page 1-3.

**Restriction de vocabulaire**

Impossibilité d'utiliser certains mots modernes à l'intérieur du *monde virtuel*, afin de préserver l'atmosphère. Voir pages 2-14 et 3-7.

**Rond**

Forme de pièce de monnaie valant 1 unité de la matière dans laquelle il est fait. 3 ronds de cuivre valent un *triangle* de cuivre. Voir page 3-6.

**Rune**

Représentation symbolique d'un concept de *Virandia*, utilisée dans la magie pour lancer des sorts. Voir page 3-6.

**Sachée**

Unité de volume correspondant à 150 litres, ou à 500 *poignées*. Voir page 3-6.

**Simulacre**

*Personnage* simulé par l'ordinateur. Voir page 1-2.

**Sixaine**

Unité de temps correspondant à 6 jours. Voir page 3-6.

**Temps**

Unité de temps correspondant à 5 minutes, soit 12 *moments*. Voir page 3-6.

**Terre**

*Elément* englobant tous les solides.

**Terreau**

Unité de surface correspondant à un hectare (10000 m<sup>2</sup>), ou à un carré de une *course* de côté. Voir page 3-6.

**Tonnelée**

Unité de volume correspondant à 150 litres, ou 500 *bolées*. Utilisée pour mesurer les liquides. Voir page 3-6.

**Triangle**

Forme de pièce de monnaie valant 3 unités de la matière dans laquelle il est fait. Un triangle d'Or vaut 3 *ronds* d'Or. Voir page 3-6.