

La technologie Elytlan

Duloppite, guerre, pouvoir, ...

La technologie dans Elyndhur est un sujet qui a fait et fera encore dans le futur couler beaucoup d'encre. Les premières apparitions de ce que l'on pourrait qualifier de technologie furent les fusils Elytlan, durant la Guerre de Pouvoir.

Ces armes révolutionnaires, appelés par les ingénieurs petits êtres "Kalisse", étaient des fusils au canon à âme lisse, dont le chargement s'effectuait par "la gueule".

Véritable phénomène, personne ne savait comment les Elytlan était parvenu à créer une telle merveille. Toutefois, la principale nation Elytlan exportatrice de ces armes connut un élan économique incroyable durant les deux années qui suivirent la mise en vente de Kalisse en Elyndhur.

Les plus grandes armées se les arrachèrent par centaine et de nouveaux ordres naquirent au sein des forces d'attaques elyndhuriennes: les Kalissiens. Des troupes utilisés pour faire un dégât optimal en un temps record et infliger le maximum de dégâts possible dans les lignes ennemis avant le contact.

La plus grande étrangeté des Kalisses était qu'ils n'étaient visiblement pas fabriqués avec du fer ou de l'acier, mais un métal ou alliage unique et encore jamais vu, ce qui éveilla la curiosité des gouvernements importateurs. Les Elytlan semblait posséder le secret d'un alliage unique au monde et d'une puissance remarquable: les Kalisses étaient quasiment incassable et résistait à la chaleur et même à la magie!

Intéressons nous toutefois au petit peuple des Elytlan, retiré dans les terres du nord d'Elyndhur. On dit que c'est dans les cavernes de Northparow que les premiers mineurs Elytlan ont été envoyés. Un vrai succès. Ils en revinrent avec des tonnes de ce minerai jamais vu auparavant: la Duloppite. De couleur sombre, son extraction était extrêmement difficile. Évidemment, les Elytlan gardèrent pour eux leur découverte. Ils amenèrent leur production à Eddengard, la capitale du royaume de Kildoran, quasi-entièrement habité par des Elytlan. Les mages du petit-peuple étudièrent la Duloppite, longuement et furent très intrigués par cette incroyable matière. Toutefois, si à court terme cela ne semblait être qu'un matériau particulièrement résistant et raffiné, à long terme, les mages lui trouvèrent des défauts pour le moins ennuyeux... En effet, tous les membres de l'équipe de recherches ainsi que les mineurs qui l'avait extrait présentèrent des symptômes graves de troubles psychologique et physique: fortes fièvres, crises d'épilepsie, dédoublement de personnalité, folie, etc. Mais aussi une sorte de "dépendance" exceptionnellement forte. Les mineurs avaient besoin de Duloppite sur eux, de toucher la matière, de la voir, même si cela aggravait leur cas.

De plus, les mages se rendirent compte trop tard qu'en étant en contact avec la Duloppite, ils ne pouvaient plus utiliser leurs pouvoirs. En effet, ce matériau de malheur contraignait l'utilisation de la magie et réduisait la puissance du Cerka.

Ce phénomène amena les plus grands médecins elyndhuriens à reconsidérer l'idée de ce qu'était l'être humain lui-même, et ce toute race confondue. En effet, si lorsqu'au contact de la Duloppite le Cerka faiblissait et la magie devenait inutilisable, et que dans le même temps cela conduisait à des problèmes neurologique, psychologique mais aussi physique, alors peut-être que la source de vie, l'âme de tout être était en fin de compte le Cerka.

Cette hypothèse, de plus en plus plausible, menait tout de même à remettre en cause tous les grands principes de l'humanité. Toutes races avaient une origine commune: les 7 Divins. Mais peut-être que ces dieux maléfiques avaient reliés le mental et le physique de chaque individu par le Cerka, comme une sorte de lien entre les différentes parties constituant tout être.

En fin de compte, la Duloppite avait en très peu de temps remis en cause tout ce en quoi les habitants d'Elyndhur croyait, et toutes leurs explications sur ce qu'ils étaient avaient été bouleversés. Mais les Elytlan avait déjà commencé la production d'armes et de machines toutes plus folles les unes que les autres! La Duloppite permettait de donner un nouvel élan à leur ingéniosité sans pareil et le matériau était si malléable, si étrange et au final si incroyable, qu'il permit aux petits-êtres de créer des inventions et des machines révolutionnaires: zeppelins permettant le transport de marchandises et de passagers sur de très longues distances, armes à feu exceptionnellement puissantes, armes blanches et armures résistant à tout ou presque, etc.

Et c'était alors trop tard, le mal était fait. Les créations Elytlan en Duloppite furent une vraie révolution pour Elyndhur, et si certains les rejetèrent, ces inventions se répandirent à une vitesse terrifiante autour du monde.

Le résultat fut toutefois plus modéré que ce à quoi on s'attendait, il faut l'avouer. Même si cela causa certains décès, des crises de folies et cette impossibilité d'utiliser la magie lorsque l'on est trop proche d'une création en Duloppite, il n'y eut que peu de complications dans le lot d'utilisateurs des créations elytlan.

La Duloppite se démocratisa et son utilisation devint plus courante, malgré le fort taux d'addiction à sa matière qu'elle entraînait.

Il est toutefois à noter que de nombreux peuples rejetèrent les engins et créations en Duloppite et continuent de le faire. C'est le cas par exemple des Eldùrs, qui refuse tout contact avec ce matériau ainsi que la plupart des peuples moins "civilisés".

Un des gros problèmes qu'on dû affronter les utilisateurs de la Duloppite, fut toutefois encore pire que les précédents. Il s'avérait qu'un usage prolongé à ce matériau maléfique entraînait un effet secondaire beaucoup plus grave que ce que l'on croyait.

Cet effet fut observé dans les grandes armées humaines telles que celle de l'Osstenburg qui utilisaient énormément les armes en Duloppite. Il s'avéra qu'un exposition prolongée (cela se compte en année) entraîné à terme une perte de la personnalité. Les utilisateurs devenaient des sortes d'automates, sans pensées, sans volonté propre, seulement capable d'obéir à des ordres. C'est ce qui se passa pour la plupart des armées utilisant la Duloppite.

Il est évident que les dirigeants de ces pays y virent une exceptionnelle opportunité militaire et économique: imaginez une armée entière, dénué de volonté, ne demandant aucun salaire et qui exécute les ordres à la lettre, sans jamais faillir. Même les plus démocrate des dirigeants ne purent résister...

Par ce que l'on pourrait qualifier de chances, les effets de la Duloppite, surnommé la "pierre noir" par les Eldùrs, ne s'arrêtait pas là. Car même si les soldats était dénué de volonté, il restait un seul et unique sentiments que la pierre leur laissait éprouver: la souffrance.

Et si au départ, ils la supportaient et restaient tranquille, plus cela allait, et plus cette souffrance devenait grande. A terme, elle était telle qu'ils devenaient incapable de se battre, désertaient, fuyaient, courraient là où leurs jambes les menaient, incapable de réfléchir, mais incapable aussi de supporter cette terrible douleur.

Des mesures d'urgence furent prise. On confisqua les engins en Duloppite, mais c'était trop tard. La dépendance à la matière était trop grande. Aujourd'hui encore, de nombreuses nations utilisent toujours les engins en Duloppite, ne pouvant plus se passer de ce confort qu'est la technologie. Et si au final, on essaye de ne pas rester trop longtemps en contact avec la matière, les effets n'en sont pas moins toujours présent...

Il paraîtrait que les mages elytlan de Kildoran tenterait de trouver une sorte de remède à la pierre noir, ou au moins un moyen d'en atténuer les effets... Mais rien de concluant n'a été trouvé pour l'instant.

Engins en Duloppite

Le Zeppelin:

Immense machine volante, aérostat de type dirigeable rigide, inventé par les ingénieurs elytlan. Ils servent notamment au transport de marchandises, mais au fil des années, on note un essor du service de transports de passagers.

Aussi appelé aéronef, ces constructions sont constitués d'un squelette en Duloppite, de cellules cylindriques où se trouve le gaz permettant le vol de l'engin, de deux nacelles reliées rigidement au squelette et d'hélices montés à hauteur de la résistance maximum de l'air.

Les Kalisses:

Fusils au canon à âme lisse, dont le chargement s'effectue par "la gueule", les Kalisses sont des armes révolutionnaires tirant des billes de plombs sur de longues distances et capable d'infliger de lourds dégâts.

Véritable révolution dans le monde militaire, avec les Kalisses naquirent de nouveaux ordres de soldats: les Kalissiens.