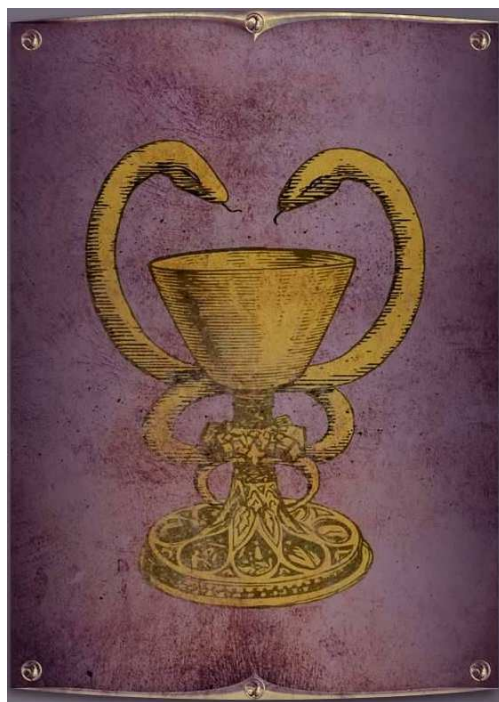


L'Arène de l'Oubli

ADDENDUM LIVRET MONDE

LE DUCHÉ DE DÉLICI



Le duché de Délici est situé à la pointe ouest du Royaume. Il est bordé par la mer intérieure au nord, par la mer extérieure au sud et jouxte le duché de Fer sur la presque totalité de sa frontière est. Cette région bénéficie d'un climat chaud et humide et est en grande partie recouverte d'une forêt luxuriante. Des habitants de tout le Royaume se rendent à Délici, les marchands pour y acheter des épices rares, les aventuriers pour en explorer la profonde jungle, les criminels pour s'y réfugier et y trouver du travail et les nobles pour s'adonner aux nombreux délices que proposent les différentes Cités-États.



HISTORIQUE

LES TEMPS ANCIENS

Comme pour l'ensemble du Royaume, on ne connaît l'histoire de cette région que depuis la fin de l'Âge des luttes. A cette époque le territoire était le théâtre de conflits perpétuels entre de petites communautés luttant pour leur survie. Peu à peu, certaines de ces communautés prirent de l'importance, que ce soit grâce au soutien de certains nobles du duché de Fer à l'est, ou aux prémices du commerce avec les Saristiens au Nord.

On vit alors la naissance et la croissance de bourgades de plus en plus importantes, jusqu'à ce qu'elles deviennent les Cités-États que l'on connaît. Mais, si ces cités avaient un potentiel important pour se développer culturellement et économiquement, les dissensions perduraient et beaucoup d'énergie et de vies étaient sacrifiées dans des conflits inter-cités. C'est en 107 que les choses changèrent, après le drame de Tauris.

LE DRAME DE TAURIS

Tauris était une florissante Cité-État située en bord de mer dont les habitants vivaient essentiellement du commerce d'épices avec les Saristiens. Profitant d'un calme relatif dans les conflits intérieurs à la fois dû à sa situation géographique et à ses soutiens apportés par quelques nobles du duché de Fer, elle était la Cité-État la plus avancée de son temps. Tout concourait à son développement économique et culturel, mais cet essor prit une fin tragique en quelques jours.

Fragor, le membre le plus influent du Praesidium de la cité, avait une seule et unique fille dont les talents s'avéraient prometteurs. Mais, un soir, un groupe de marins avinés agressèrent la jeune fille, abusant d'elle avant de l'assassiner sauvagement. Fragor, fou de chagrin, influença le Praesidium pour faire cesser toute relation commerciale avec Saristo le temps de juger et d'exécuter les coupables. Or le duc de Saristo, Alcion, était un homme au caractère impulsif et violent, faisant souvent intervenir la réflexion après l'action. Lorsqu'il apprit que Tauris rompait les relations avec Saristo, il le prit comme un affront personnel et sa réaction fut immédiate et sans appel : il fit préparer une flotte chargée de Saristiens armés et belliqueux, et la fit déferler sur Tauris. Ce fut un massacre sans commune mesure, d'autant plus facile à perpétrer qu'il n'y eut aucune sommation et que la cité n'était pas préparée à une telle attaque. Alcion, à la tête de ses troupes, incita aux pires exactions et la ville fut littéralement rasée et tous ses habitants exterminés.





LA FONDATION DES PRINCIPAUTÉS DÉLICIENNES

L'éradication de Tauris et de ses habitants ne fut pas sans conséquence. La première fut que le secteur devint et est encore une possession Saristienne, se structurant avec le temps comme un immense comptoir commercial. C'est ainsi un rappel permanent de l'affront fait à Délici par Saristo. La deuxième, et la plus importante, fut que l'ensemble des Cités-États réalisèrent leur faiblesse face à leurs voisins du royaume de Fer. C'est ce qui provoqua pour la première fois dans l'histoire de Délici la réunion d'une assemblée composée des représentants de toutes les Cités-États, l'assemblée des Praesidiums. C'est elle qui, après de longues délibérations, prit la décision d'apporter un semblant d'unité à Délici en créant les Principautés Déliciennes, officialisant le rôle de l'Assemblée des Praesidiums et créant le poste de Dux, le représentant officiel des Principautés.

LA DERNIÈRE GUERRE D'UNIFICATION

Albafica, dirigeant de Sofatos, fut donc élu Dux Bellorum des Principautés Déliciennes en 107, probablement suite à un grand nombre de promesses de mariages et d'adoptions. L'Unificateur vit ces événements de manière positive, puisqu'ils ramenaient le calme dans cette région troublée. Mais ce calme fut de courte durée. En effet, Albafica réalisa rapidement que pour asseoir son pouvoir et sa légitimité, il lui faudrait passer par un conflit extérieur qui permettrait aux Cités-États de canaliser leur énergie sur un ennemi commun. De plus, outre faire la preuve du caractère indispensable de sa propre position en tant que chef des armées, il espérait asseoir sa domination sur de plus vastes territoires.

Dans les deux années qui suivirent son élection, Albafica instilla dans la population des Principautés un fort sentiment anti-fériste, mettant en avant le soutien de l'Unificateur à Alcion le sauvage, comme il fut surnommé par les Déliciens, et le besoin du royaume de Fer d'acquérir des ressources possédées en nombre par Délici. Soutenue par les Praesidiums des principales Cités-États, la tactique d'Albafica se montra redoutable, et en 109 la guerre fut déclarée, guerre qui porta plus tard le nom de dernière guerre d'unification. Ces deux années de préparation donnèrent un avantage non négligeable aux Principautés Déliciennes, qui avaient en grand secret préparé des magus à la bataille. En effet, ceux-ci furent envoyés déchaîner leurs pouvoirs sur les champs de bataille en plein cœur des lignes ennemis, y laissant la vie presque systématiquement. C'est d'ailleurs un des éléments qui motiva la création du chapitre théologique du Régalia.





Si les Déliciens avaient des difficultés à envahir le territoire du royaume de Fer, il leur était facile de se défendre à l'abri de la jungle et des marais. Il s'y livrait une véritable guérilla, les Déliciens frappant et s'enfuyant avant que les forces du royaume de Fer n'aient eu le temps de s'organiser pour les poursuivre. Ils profitaient aussi de leur connaissance des plantes pour préparer des onguents de soins ainsi que du poison pour leurs armes et les pièges qui jonchaient la jungle. C'est ce qui permit aux Principautés de tenir tête à leur puissant voisin dont les forces leur étaient bien supérieures en nombre. Le conflit stagna, épuisant les ressources des deux belligérants.

L'ALLIANCE AVEC LE DUCHÉ DE FROSTHEIM

Dans l'espoir de prendre le duché de Fer en tenaille, Albafica tenta de se rapprocher des Frostheimers. Quelques clans avaient participé au conflit dans son commencement, mais aux côtés de l'Unificateur en tant que mercenaires, et ils s'étaient avérés être de redoutables combattants. Au bout de trois ans, réalisant qu'ils n'avaient rien à y gagner, ils s'étaient retirés. Cependant, la situation avait évolué et cela n'avait pas échappé à Albafica.

En effet, les théologiens du royaume de Fer faisaient des excursions de plus en plus fréquentes dans les clans du sud de Frostheim, n'hésitant pas à commettre des exactions pour exterminer ceux qu'ils appelaient les hérétiques. Albafica saisit l'occasion et envoya de nombreuses délégations à la rencontre des Frostheimers afin d'entamer des négociations. Ce furent des aventures périlleuses et seules quelques-unes de ces délégations arrivèrent à bon port. Elles durèrent plusieurs années, car les Déliciens durent apprendre à connaître et comprendre ce peuple aux mœurs si différentes. De plus les délégations rencontrèrent une autre difficulté majeure, les clans n'étant pas encore unifiés, elles n'avaient pas à faire à un seul interlocuteur mais avait à négocier avec chaque clan, chaque petit chef. Il lui était difficile de parvenir à un quelconque accord dans ces conditions.

Finalement c'est en 118 que se créa la Confédération des Clans de Frostheim. Les Déliciens ne furent pas étrangers à cette avancée et c'est en 121, après que Délici se soit séparé d'un certain nombre de médecins et de courtisanes- exilés volontaires, pour acquérir l'amitié et le respect des rudes clans de Frostheim, que l'alliance fut formée et que les nordiques entrèrent en guerre.

Si cela soulagea le front Délicien pendant un temps, cela ne fit pas pencher la balance significativement, les Frostheimers étant tout aussi peu équipés que les Déliciens pour envahir un pays de plaine. Et la guerre perdura.





LA FIN DU CONFLIT

Après presque trente ans de guerre les Principautés étaient exsangues. Les Praesidiums avaient vu une partie de leurs membres se renouveler et leurs désaccords retentissaient jusque chez leurs ennemis. La situation d'Albafica devenait intenable et le nombre de tentatives pour l'évincer ne cessait de croître. C'est ce moment que choisit l'Unificateur pour faire une proposition de paix aux conditions relativement avantageuses. Cela eu pour effet de diviser encore un peu plus les Principautés. Certaines Cités-États souhaitant accepter la proposition du royaume de Fer et d'autres désirant quant à elles la poursuite du conflit. Cette dernière faction l'emporta et la proposition fut rejetée. Cependant le mal était fait et les Principautés, plus divisées que jamais, étaient au bord de la guerre civile, certains affrontements entre Cités-États ayant déjà éclaté. Après avoir observé les Cités-États s'entre-déchirer quelques temps, l'Unificateur renouvela sa proposition de paix, mais en des termes bien moins conciliants que la précédente. Elle fut néanmoins acceptée, en partie grâce au discours d'Albafica à l'Assemblée des Praesidiums.

Déliçi fut officiellement rattaché au royaume de Fer et Albafica garda son titre de Duc. Beaucoup de choses furent dites autour de ce traité, et il est vrai que certains points demeurent obscurs, aujourd'hui encore, notamment la disparition prématurée d'un grand nombre d'opposants à Albafica peu de temps après la ratification du traité de paix. En 139 la guerre prit donc fin, et Délici entra dans une ère de paix.

LA FIERTÉ FROSTHEIMER

De leur côté, les Frostheimers ne s'avouèrent pas vaincus et continuèrent les combats seuls. Ils vécurent la signature du traité comme un acte de trahison de la part des Déliciens. Pourtant ces derniers tentèrent de raisonner leurs alliés et allèrent jusqu'à intercéder auprès d'Arfad 1er, qui venait de succéder à son père, pour qu'il fasse montre de générosité en proposant la paix à ses adversaires du nord.

Mais les Frostheimers, fidèles à leur caractère fier, refusèrent tout compromis et vouent depuis lors une haine tenace aux Déliciens, haine qui se ressent encore à l'heure actuelle. Finalement, en 147, Frostheim fut contraint de rendre les armes et fut lui aussi rattaché au royaume de Fer en tant que Duché.

Ainsi fut créé le Royaume des cinq duchés.





L'ESSOR

Dès que la paix fut installée, Délici se développa de manière spectaculaire, aussi bien économiquement que culturellement. En effet, les richesses naturelles bien exploitées et commercialisées permirent aux habitants de se consacrer pleinement aux arts, aux sciences et aux plaisirs de toutes sortes. Cette période fastueuse a vu la pérennisation des Cités-États, dont les activités principales étaient souvent liées à leur emplacement.

Ainsi Délo développa l'extraction et le commerce de pierres précieuses. Devenant rapidement extrêmement riche et influente, elle fut la capitale du duché pendant de longues années. Les familles nobles de Délo usèrent alors de leurs richesses pour se consacrer à la poursuite hédoniste de plaisirs interdits, et la cité atteint de tels sommets de débauches que les ducs renoncèrent à y séjourner, car il leur devenait impossible d'y exercer correctement leurs fonctions. Aussi le pouvoir se déplaça vers Céno, qui devint la capitale en 420.

LA GUERRE DU BOIS

Sous le règne d'Arfad II, un nouveau conflit éclata à Délici : la guerre du bois.

Les Déliciens, et tout particulièrement la Cité-État de Benzomerazzan, fournissaient de grandes quantités de bois au Duché de Saristo. Mais, avec les années, les clans de Frostheim devinrent de bons négociateurs eux aussi et les contrats commerciaux sur le bois se raréfièrent à Délici. Benzomérazzan, particulièrement touchée par ces changements, créa une Ligue de Cités-États dont le but était de protéger leurs intérêts économiques, la Ligue de Benzomerazzan.

Il fut impossible à la Ligue d'établir un dialogue avec les Frostheimers, ces derniers ressasant encore les événements de la dernière guerre d'unification et refusant tout contact diplomatique avec les Déliciens. Elle opta alors pour une décision plus radicale et, par d'habiles tractations secrètes et manœuvres financières, provoqua l'effondrement du prix du bois afin de reprendre le contrôle du marché. Si le Duché de Délici pouvait encaisser ce remous économique sans problème, il n'en était pas de même pour le duché de Frostheim, dont un pan entier de l'économie reposait sur le négoce du bois. Les marchands de Frostheim peinèrent donc à faire face et un grand nombre de clan se retrouvèrent ruinés. L'équilibre même du duché fut mis en péril. Les Frostheimers répliquèrent très vite et c'est une véritable guerre commerciale, dans laquelle tous les coups étaient permis, qui s'enclencha. Ce fut une période économiquement trouble où les fluctuations du marché affectèrent l'ensemble du Royaume, qui connut sa première crise économique.





Rapidement, la guerre commerciale passa une étape et le conflit devint plus tangible. Chaque camp, louant les services de différents capitaines Saristiens, chercha à prendre l'avantage sur la mer. La guerre prit un tour absurde puisque les Saristiens en vinrent à s'entre-tuer, selon qu'ils travaillaient pour le compte de la Ligue de Benzomerazan ou celui des clans de Frostheim. La situation échappait à tout contrôle et la Duchesse de Saristo de l'époque, nommée Svatska, interdit à tous les équipages Saristiens de prendre la mer tant que le conflit durerait. Mais cette mesure n'arrêta pas les deux belligérants qui ne tardèrent pas à armer leurs propres navires.

LA BATAILLE DE L'ÎLE DE JARM

Le point culminant de la guerre fut atteint en 356 lors de la bataille navale de l'île de Jarm, où les flottes déliciennes et frostheimers connurent des pertes humaines et matérielles très lourdes, puisque la plupart des navires sombrèrent avant même le début des hostilités, manœuvrés pas des équipages trop inexpérimentés. Suite à cette bataille stérile, la Ligue se désagrégea. De leurs côtés les clans de Frostheim, trop affaibli, ne purent continuer la guerre. Les marchés se stabilisèrent et le conflit cessa. Le pouvoir royal se mobilisa pour en empêcher toute reprise et des aides furent données aux deux belligérants pour qu'ils puissent continuer à commercer. Ces aides prirent la forme de prêts et les Cités-États, tout comme les clans de Frostheim, furent redevables d'une forte somme envers la couronne.

Malgré des pertes humaines, le duché de Saristo sortit, quant à lui, enrichi de ce conflit. Mais l'impact le plus significatif fut la perte de son monopole commercial sur la mer. À partir de ce moment-là les duchés de Délici, de Frostheim, et celui de Fer, possédèrent leurs propres flottes commerciales et n'étaient plus dépendants de Saristo. Mais la maîtrise de la navigation et la connaissance des cartes Saristiennes firent que ces derniers gardent, encore aujourd'hui, la domination maritime.

LA CRISE DES DEUX SIÈGES

C'est en 391, dans la quarantième année du règne d'Arfad II, petit-fils de l'Unificateur, que l'Ordre des Théologiens connut sa plus grande crise. Elle se produisit alors que sa puissance était au plus haut. L'archi-prêlat Fifnar venait tout juste de décéder et les cercles intérieurs des trois chapitres votèrent pour élire son successeur mais ne purent s'accorder pour le désigner. Les deux plus sérieux candidats, Gierig, hiérarque du duché de Fer et Afgunst, sénéchal du chapitre du Régalia, se livrèrent une guerre d'influence sans merci. Peu après, des bandes armées de théologiens commencèrent à s'affronter dans tout le Royaume, chacune au nom d'un des deux prétendants.





Délici ne fut pas épargné par le conflit, car si traditionnellement, dans leur vie de tous les jours, les Déliciens ont toujours marqué une certaine distance vis-à-vis de l'Ordre, il en est tout autrement en ce qui concerne les jeux d'influences. En effet chaque grande famille Délicienne cherched'une manière ou d'une autre à faire grandir son influence au sein de l'Ordre des Théologiens. Les pactes, pots de vins et autres adoptions sont monnaies courantes. Aussi lorsque la crise éclata, tout une partie des familles les plus influentes du Duché se retrouvèrent associées à l'un ou l'autre des deux candidats par jeux d'alliances politiques.

Il y avait à Délici que peut d'échauffourées entre bandes armées de théologiens, mais les conflits de cette crise étaient tout autant présent qu'ailleurs dans le royaume. Les affrontements prenant une forme différente, propre à Délici. Intimidation, assassinat et trahison étaient devenu la norme bien plus qu'à l'accoutumé et la situation menacée d'embraser le Duché dans une guerre civile.

Le roi fut forcé d'intervenir en utilisant sa puissance militaire. Gierig et Afgunst furent jugés et exécutés pour trouble à la paix du Royaume et trahison de leurs vœux. Le roi nomma alors lui-même l'Archi-Prélat, Glarielle, une jeune théologienne sans histoire, inconnue jusqu'alors. Il promulgua aussi tout une série d'édits qui limita la puissance de l'Ordre, lui retirant notamment le droit de lever et d'entretenir une armée. Ce fut la première fois depuis l'Unificateur que le pouvoir royal intervint directement dans les affaires de l'Ordre.

FORTUNE ET RUINE

C'est en 517 que la famille Carnifex accéda au pouvoir à Délici, la même année ou Arfad III accéda à la Royauté. Il était évident que les deux évènements avaient un lien direct, Hélène Carnifex la fille de Sertor Carnifex, le nouveau Dux, était d'ailleurs la mère du Roi.

Le règne de Sertor fut difficile pour les grandes familles déliciennes. Le Dux était extrêmement autoritaire, mais surtout il avait les moyens de ses prétentions. Ses liens avec le Roi ne faisaient aucun doute et l'influence de la famille Carnifex était à son zénith. De plus les forces militaires de la famille étaient conséquentes et le Dux n'hésitait pas à s'en servir.





En effet chaque petite incartade, chaque désaccord, devenait, selon Sertor, un conflit et donc de facto il était de son ressort de s'en occuper. Il exerçait ainsi un pouvoir fort et sans partage au grand dam de nombreuses familles nobles. Si le Duché de Délici connaissait alors une véritable croissance et que son influence s'étendait dans tout le Royaume, il n'en demeurait pas moins que Sertor, qui n'hésitait pas à abusé de son rôle et de ses pouvoirs, était perçu comme un véritable tyran qu'il fallait mettre à bas.

Rapidement des rumeurs coururent sur le Dux et sa volonté de dirigé Délici tout entier, sans partage, sans assemblée. Cette idée était insupportable aux déliciens et bientôt de nombreuses familles nobles, habituellement divisées s'associèrent dans un objectif commun, mettre à bas le Tyran Sertor Carnifex.

Les conspirateurs firent naitre auprès de la population un véritable sentiment anti Carnifex. Des impôts trop élevés, c'étaient à cause des exigences du Dux. Des loyers trop chers, c'étaient dû à la politique du Dux. Une flambée des prix aux étals des marchés, c'étaient encore de la faute de Sertor. Les familles avaient trouvé un moyen de lutter contre les Carnifexs, puissant mais pas assez nombreux pour contrer toutes les rumeurs dans toutes les villes. Ces familles avaient ainsi volontairement provoqué une flambée des prix afin de mécontenter le peuple et pour orienter ce mécontentement vers le Dux et sa famille.

Sertor était devenu persona non grata dans son duché, mais il s'obstinait, n'hésitant pas à user de force pour rétablir l'ordre. Cependant, à chaque fois cela se retournait contre lui. Un noble avait été battu par des gardes? C'était parce qu'il s'était opposé au Tyran. Un marchand se faisait rossé parce qu'il vendait trop chère, c'était encore de la faute des Carnifex, encore et toujours.

C'est en 528 que la situation devint intenable. De nombreuses émeutes éclatèrent à Céno, et si les Carnifex purent garder le contrôle pendant un temps ils finirent par être totalement débordés. Ces émeutes pour la plupart provoquées par des agents perturbateurs des familles nobles cherchant à se débarrasser du Dux, finirent par avoir raison de lui.

C'est une foule en colère qui envahit la demeure ancestrale des Carnifex, saccageant tout sur son passage et massacrant tous les habitants dans une orgie de violence. La famille Carnifex qui était au fait de sa puissance fut décimée en une seule journée et à ce jour il n'y aurait plus aucun membre de cette famille encore en vie.

Ce fut le Dux Jaros qui eut la lourde tâche de succéder à Sertor. Jaros était un incapable patenté, un mou qui faisait donc l'entière satisfaction de l'Assemblée des Praesidiums qui l'avait placé là. Jaros ne risquait certainement pas de menacer le Duché et d'en prendre le contrôle contrairement à son prédécesseur.





L'AVÈNEMENT DU TRIUMVIRAT

Jaros occupa le poste de Dux pendant 9 ans. Si les déliciens ne voulaient surtout pas revoir un Sertor à la tête de leur Duché, Jaros n'était guère mieux. S'il était malléable à volonté, il était aussi complètement fou, et la trop grande disparition d'enfants dans son entourage devenait un vrai problème à gérer, surtout lors de ses voyages dans les autres duchés. Sa soudaine disparition des suites probables d'une malencontreuse indigestion ne surprit donc personne et soulagea tout le monde.

Seulement échaudée après leurs deux derniers Dux, l'Assemblée des Praesidiums n'arrivait plus à se décider pour un candidat ou pour un autre et le Duché resta pratiquement un an sans Dux. Si en surface rien ne transparaissait, il existait bien une bataille discrète pour le pouvoir, discrète mais redoutable.

Cette bataille opposait surtout la famille Proditor de Benzomerazzan à la famille Filius de Sofatos. Ces luttes de pouvoir auraient pu s'éterniser sans l'intervention du seigneur Turgon Di Nascotto qui intercèda auprès du Roi Arfad III lors de l'anniversaire de ce dernier pour calmer le jeu.

Rapidement les Filius et les Proditors arrivèrent à un accord sous l'œil bienveillant des Di Nascotto. Ils décidèrent tous ensemble de changer les choses à Délici et de créer un nouvel organe de contrôle qui peut exercer un droit de véto sur les décisions du Dux. Cet organe prit la forme d'une assemblée supplémentaire et de taille bien plus réduite : le Triumvirat. Cette solution fut rapidement appréciée à Délici, où le poste de Dux était perçu comme une menace par les autres familles nobles.

LA RENAISSANCE DE SOFATOS

Sofatos, l'une des plus ancienne Cité-Etat du Duché et d'où était originaire le premier Dux Bellorum de Délici, renoue tout juste avec sa gloire d'antan. En effet, elle est redevenue la capitale du Duché au lieu de l'abandonnée Céno. Sous l'égide de la famille Filius, le domaine de Sofatos n'a cessé de s'étendre et de s'enrichir. C'est certainement ce qui a permis à Sylvio Filius de devenir le nouveau Duc de Délici.

Mais la cité n'accueille pas seulement le Duc et sa famille, mais aussi celle d'un Triumvire Lethe Waugyel. Tout semble indiqué que la cité est au zénith de sa puissance.





UN FUTUR INCERTAIN

Si pendant un temps tout Délici pensait que la nouvelle organisation du Duché apporterait paix et stabilité, il n'en est rien.

En effet, les familles Proditor et Filius qui avaient conclu une trêve ont repris les hostilités de plus belle. Les tensions qui existent entre les deux familles ont atteint leur paroxysme suite à la mort dans d'étranges circonstances du patriarche Proditor, rôle qui depuis est retombé sur le jeune Marco Proditor (anciennement Agristi), lui aussi membre du Trimvirat.

Depuis le conflit est devenu ouvert et armé. Nul ne sait réellement qui a agressé qui mais ce qui concernait au départ uniquement deux familles Déliciennes est en passe de devenir une véritable guerre civile dans le Duché. En effet, c'est toute la cité de Benzomerazzan qui est entrée en guerre suite à l'expédition armée de la famille Filius sur ses terres. L'ancienne cité a rapidement réactivé les anciennes alliances de la ligue de Benzomerazzan afin de pouvoir faire face à la puissante Sofatos.

Mais d'autres divisions fissurent le duché. Les théologiens font à nouveau face à une crise. Pour la seconde fois de l'histoire deux personnes réclament le titre d'Archi-Prélat, Sergio Papendréus ancien Hiéarque de Saristo et Hans Régulus de l'Ordre. Cette division prend ses racines dans l'idéologie même de l'Ordre, Sergio restant fidèle à la tradition de l'Ordre et Hans proclamant à tout vas que « L'Unique » est un dieu, le seul dieu. Si certaines cités ne se sont pas encore prononcées pour l'un ou pour l'autre, ce n'est pas le cas de la Grotta Azzura, qui via son seigneur Turgon Di Nascotto, le troisième Triumvire, a clairement prit parti pour Sergio Papendréus.

Qui sait où tout cela mènera le Duché ?





BRÈVE CHRONOLOGIE DU DUCHÉ DE DÉLICI

Année	Événements
107	Création des Principautés Déliciennes après l'éradication de Tauris
109	Entrée en guerre contre le royaume de Fer
121	Entrée en guerre de la Confédération des Clans de Frostheim
139	Signature du traité de paix et fin de la guerre
352	Fondation de la Ligue de Benzorémazzan
356	Bataille de l'île de Jarm et fin de la guerre du bois
420	Délo, la capitale, est abandonnée au profit de Céno
517	Accession au pouvoir d'Arfad III Souverain des 5 Duchés. C'est aussi l'accession au pouvoir de la famille Carnifex à Délici.
528	Mise à bas de la tyrannie exercée par Sertor Carnifex et accession au pouvoir de Jaros dit « le mou ».
537	Mort de Jaros, précédent Dux Bellorum, des suites probables d'un assassinat
539	Signature du Traité de l'Anniversaire, lors de l'anniversaire de sa Majestée Arfad III. Ce traité met en place le système de Triumvirat à Délici. C'est aussi à cette occasion que Sylvio Filius accède au rang de Duc de Délici.
540	La Guerre entre Sofatos et Benzomérazzan éclate, pendant que l'Ordre des Théologiens se fissure.



GÉOGRAPHIE

Le duché de Délici est situé sur la pointe ouest des Terres d'Arlatt. Les trois-quarts de ses frontières sont bordés par les mers intérieure ou extérieure. Il est soumis à un climat chaud et humide, et comporte de vastes étendues de marécages et de jungles.



La chaîne des Iraduns: Interdisant l'accès à la mer extérieure, la chaîne des Iraduns se dresse comme un rempart au sud du duché. Située de l'autre côté de la jungle, très peu de cités s'y sont développées.

Cependant on trouve la Cité-État de Fargh à l'extrême sud du duché, au pied de ces mêmes montagnes. Fargh a développé ses richesses autour de l'extraction des pierres précieuses et a truffé la montagne de tunnels miniers. Étant très proche de la frontière Nardjarite, ces mines sont régulièrement le théâtre de conflits, mais jusque-là ils n'ont jamais dégénéré au-delà de quelques victimes par an.



La jungle Délicienne : Source de fantasmes pour tous les aventuriers du royaume, la jungle est aussi belle que dangereuse. Aux Déliciens qui en connaissent parfaitement la lisière, elle est symbole de richesse, leur procurant des plantes aux effets étranges et variés dont ils commercialisent les plus intéressantes. Pour tous les autres elle est surtout synonyme de mort. En effet, même les Déliciens sont très peu nombreux à s'aventurer profondément dans cet univers inextricable. Quelques aventuriers et chasseurs intrépides, bardés de matériel, ont voulu vérifier que les dangers de cette jungle n'étaient pas seulement liés à la présence de bêtes sauvages, mais ils ne sont jamais revenus pour confirmer leurs dires.

Parfois sur les remparts de certaines citées, la nuit, on croise des hommes assis, la pupille dilatée par l'effet de certaines drogues, qui restent là l'air attentif. Si on leur demande ce qu'ils font, ils répondent qu'ils écoutent les chants venus du cœur de la jungle.

Les marais de Tyné et de Delo : De même que la chaîne des Iraduns constitue une barrière naturelle entre la mer extérieure et les terres, les marais de Tyné et de Delo constituent eux aussi une barrière difficile à franchir, cette fois-ci entre la mer intérieure et les terres. Mais là encore, le duché regorge de richesses, puisque c'est dans ces marais que l'on trouve des quantités vertigineuses de pierres précieuses, tant convoité par les riches du royaume. Les marais ne sont pas réellement habités, car le sol est bien trop instable pour supporter une construction, mais ses abords le sont. C'est d'ailleurs là qu'a été érigée Délo, ancienne capitale du duché, aujourd'hui ville des débauches les plus folles.

La plaine d'Ibara : La plaine d'Ibara est le territoire délicien situé au-delà du fleuve Denso, jusqu'aux frontières du duché de Fer. Alors que cette zone offre un climat agréable et un environnement moins hostile que le reste du duché, c'est pourtant la zone la moins peuplée. En effet, il n'y a aucune Cité-État d'importance sur ce territoire. Les raisons en sont simples : c'est une zone trop difficile à protéger en cas d'attaque. De plus, elle n'offre aucune richesse. C'est donc là que se trouve la vie agricole de Délici, ne nourrissant que ceux qui y vivent, le reste du duché se contentant d'acheter les denrées en fonction de leurs besoins.



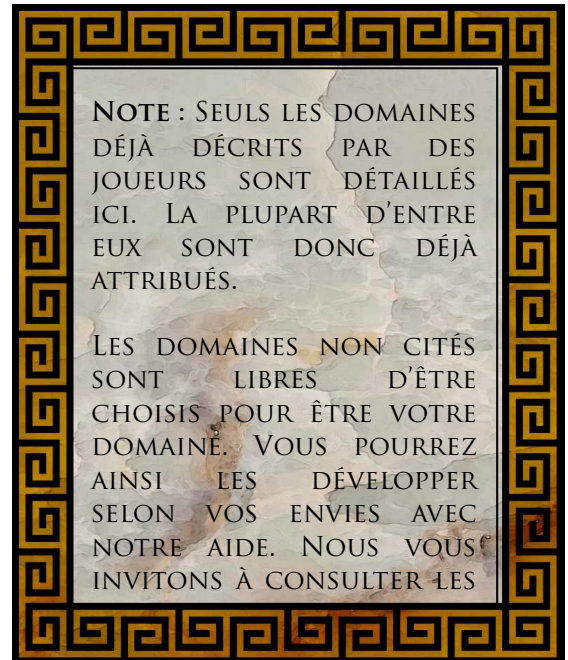


DOMAINES ET CITÉS-ÉTATS

Le Duché est organisé autour de puissantes Cités-Etats, chacune régissant un domaine plus ou moins important définissant en partie leur puissance.

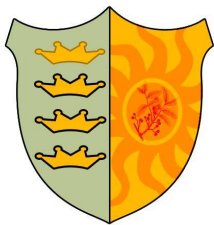
Chacune des Cités est libre de s'organiser comme bon lui semble. Elles possèdent leurs propres lois, leur propre armée et son autonome. Ainsi les différents domaines délicieux diffèrent parfois grandement et sont le reflet de la Cité-Etat qui les gère.

Si chaque domaine est indépendant, certains domaines sont regroupés en province. Ils sont liés les uns aux autres via des traités, des serments de vassalité ou par la simple domination.



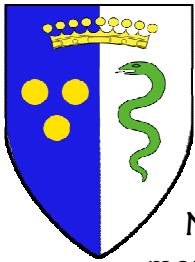
LA PROVINCE DE LA GROTTA AZZURA

Cette province est composée de nombreux domaines, chacun appartenant à l'un des vassaux de Turgon Di Nascotto. En effet contrairement à beaucoup d'autres Cités-Etats où le pouvoir se partage entre différentes familles nobles plus ou moins influentes au Praesidium, celui de la Grotta est concentré dans les mains du Seigneur Turgon. Les membres du Praesidium de la Grotta constituent le conseil du seigneur et tous œuvrent ensemble pour le bien de la province et de chaque domaine la composant. Cette province était passée relativement inaperçue au cours des ans jusqu'à ce que le Seigneur Turgon la fasse connaître de tous par son travail et son implication dans la vie de son Duché et du Royaume.

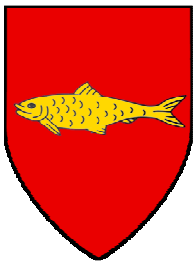


Le Domaine de la Grotta Azzura : Ce petit domaine est le berceau de la famille Di Nascotto est situé au Sud du Duché, là où les Iraduns plongent dans la mer. Bien que relativement isolé, ce domaine est réputé pour sa beauté et son climat extrêmement doux loin de la lourdeur et de l'humidité des autres régions du Duché. C'est un lieu de villégiature prisé par de nombreux nobles de tout le Royaume qui s'y rendent afin d'y couler quelques jours paisibles. Le Seigneur Turgon se fait un devoir d'accueillir tout hôte dignement.





Le Domaine de Porto Di Gandolfo : Il s'agit des terres de la famille Di Gandolfo, vassale de la famille des Di Nascotto depuis de nombreuses générations. Cela ne manque d'ailleurs pas de provoquer de nombreuses interrogations, car à chaque génération de Di Gandolfo l'un d'entre eux entre dans l'Ordre des Théologiens afin de devenir le biographe des Di Nascotto. Le seigneur actuel, Rénaël est aussi le chapelain du récent monastère de l'Ordre construit dans cette splendide rade. Cela aussi ne manque pas de générer de nombreuses rumeurs. Rénaël, un théologien accompli et pourtant aussi le seigneur d'un domaine...



Le Domaine de la Sardina Mervigliosa : C'est un domaine minuscule, de la taille de la petite ville de la Sardina Mervigliosa. Ce petit port vit de sa pêche et est un grand fournisseur de sardine pour de nombreuses cités. Ils ont en effet trouvé un moyen de conserver ce poisson sur de longue période leur permettant ainsi de le commercialiser.

Le Domaine des îles de Kaliste : C'est un autre petit domaine de la province, récemment attribué par Turgon à l'un de ses fidèles serviteurs, Rastègue D'Acquaviva. Ce domaine se compose d'îlots rocheux et arides et ne connaît pas la richesse des autres terres de la province.

LA PROVINCE DE SOFATOS

Il s'agit certainement de la province la plus puissante de tout le Duché de Délici et ce depuis que les Filius l'ont prise en main. Pourtant sa localisation dans la plaine d'Ibara, non loin et des Possessions Saristienne et du Duché de Fer, ne la destinait pas à la grandeur qu'elle connaît actuellement. Mais les Filius ont su tirer parti des avantages naturels de la région pour la développer. La province est l'une des rares à ouvertement accueillir la population Unbreith.

Le Domaine de Sofatos : Capitale de la Province Sofatos est une puissante Cité-Etat totalement dominé par la famille Filius et ses alliés. La seule autre famille noble de la ville reste la famille Waugyel, la famille Christobald ayant disparu il y a 3 ans.

Le Domaine de Castel Hebenus : C'est le domaine d'origine de la famille Filius connu dans tout le royaume essentiellement pour son vin très apprécié. Le domaine est aussi connu à Délici pour ses excellents ébénistes. Enfin c'est aussi un point de passage obligatoire entre Délici et le Duché de Fer. Bon nombre de marchand passant donc par ces terres.



Le Domaine de la Pietra Dormente : C'est un domaine tranquille à l'image des autres terres dans la plaine d'Ibara. Le domaine est parsemé de champ de blé, ressource souvent mise de côté à Délici mais pourtant nécessaire. La Pietra Dormente se démarque par ses nombreuses herboristeries proposant tous types de plantes prié aussi bien par les apothicaires que par les cuisiniers.

LE DOMAINE DE BENZOMÉRAZZAN

Il fait partie de l'un des trois domaines majeurs de Délici. La Cité-Etat de Benzomerrazan est une ancienne cité avec de nombreux alliés. Elle dispose d'importants avantages défensifs de par sa situation géographique, elle n'est d'ailleurs jamais tombée malgré sa proximité avec d'autres Cités-Etats tout aussi importante tel que Délo ou Céno. A l'image de ces deux villes Benzomérazzan suinte la concupiscence. Il n'y a pas de vice que l'on ne peut assouvir. Elle doit actuellement faire face à l'une de ses crises les plus importantes de l'histoire. Le dirigeant de la ville Vopiscus Proditur a été assassinat dans son bain. Il s'en est suivi une brève guerre de succession qui fut abrégé par l'apparition d'une armée sur le domaine. Depuis c'est à Marco Proditor de gérer cette crise.

ÉCONOMIE

Délici est sans conteste le duché le plus riche du Royaume. Son sol regorge de trésors naturels que savent exploiter les Déliciens- telles les pierres précieuses, les épices rares et surtout les plantes. De ces dernières découlent beaucoup de choses à Délici : elles permettent la création d'onguents, de poisons et de drogues. Les principales ressources sont détenues par les familles nobles qui en gèrent la commercialisation, ce qui leur assure des revenus substantiels. Le commerce délicien a pour particularité d'être essentiellement interne, la population du Duché étant importante, ses besoins sont grands.

LE COMMERCE INTERNE

Les denrées parmi les plus recherchées à Délici sont les drogues. Le commerce de ces dernières est légal à Délici et la population du duché en est grande consommatrice. Les familles nobles et les riches marchands en prennent afin d'améliorer leurs capacités aussi bien physiques que cognitives, ou plus simplement dans le but de tromper l'ennui. Le bas peuple quant à lui en consomme dans le but d'oublier la souffrance quotidienne. Prendre un « petit remontant » est une habitude tout à fait ancrée dans la population. Ce





commerce, bien qu'interne, génère de gigantesques revenus, les propriétés addictives des drogues n'y étant pas étrangères. Ce sont souvent les boutiques qui assurent la commercialisation des produits au détail. Les boutiquiers doivent s'approvisionner auprès de grossistes derrière lesquels se trouve la plupart du temps une famille noble. Elles peuvent ainsi garder la mainmise sur les revenus et les ressources afin de consolider leur influence. Les boutiquiers subissent ainsi le diktat de ces familles. Ils ont peu de latitude pour changer de fournisseur, du moins peu sans risque pour leur santé.

LE COMMERCE PARALLÈLE

Délici est un duché où peu de choses sont illégales. Cependant, selon les Cités-États, certains produits ou services sont strictement interdits. Aussi il est tout naturel que leur commerce soit florissant, les Déliciens passant la plupart du temps à braver les interdits. À Délici absolument tout est commercialisable et tout a un prix, de la vie d'un homme à la virginité d'une jeune fille en passant par un titre de noblesse ou une entrée dans l'Ordre des théologiens.

LE COMMERCE EXTÉRIEUR

Les autres richesses de Délici, tel que le bois, les pierres précieuses, l'ambre ainsi que certaines denrées alimentaires sont aussi bien consommées dans le Duché que vendues à l'extérieur. C'est le cas tout particulièrement du bois délicien, très prisé des Saristiens pour ses propriétés imputrescibles. Mais son coût reste très élevé et seuls les capitaines les plus riches peuvent s'en offrir. En règle générale les échanges extérieurs sont directement gérés par une personne appartenant à une famille noble, qui a pour rôle de conclure d'importants accords commerciaux négociant une grande quantité de ressources.





ORGANISATION

LES CITÉS-ÉTATS

Le duché de Délici est organisé en Cités-États. Chaque cité équivaut à un petit pays, puisqu'elle possède ses règles propres, son armée, sa justice, ses terres. À la tête de chacune se trouve un Praesidium, conseil dirigeant qui édicte les lois. Ce conseil est composé des membres des familles les plus influentes de la cité et offre un tableau précis de leur importance, puisque plus une famille est influente plus elle a de membres au Praesidium.

Il est néanmoins une règle commune à tous les Praesidiums, c'est qu'au moins trois familles doivent y être représentées pour assurer la légitimité des décisions. Cette règle permet d'éviter ou de limiter le risque de voir un despote prendre le contrôle d'une Cité-État et permet, dans le même temps, à quelques familles nobles de survivre. En effet, la majeure partie du temps et des ressources de ses familles sont employées à prendre l'avantage sur les autres, quelques soient les moyens utilisés.

L'ASSEMBLÉE DES PRAESIDIUMS ET LE DUX

Bien qu'indépendantes, les Cités-États se sont associées afin d'être plus fortes lors de négociations et d'attaques extérieures. Aussi ont-elles créé l'Assemblée des Praesidiums et le poste de Dux.

L'assemblée des Praesidiums est composée de trois représentants de chaque cité et a pour fonction, sous la présidence du Dux, de définir ce qui doit être fait pour l'ensemble du duché, de la construction des infrastructures à la résolution des conflits naissants entre Cités-États.

Le Dux représente aussi le Duché dans le Royaume. Il est en charge de défendre les intérêts de Délici à tout point de vue et, en temps de guerre, il est le commandant suprême des armées. C'est aussi lui qui fixe la politique intérieure globale du duché. Le Dux est élu à vie par l'Assemblée des Praesidiums. Depuis que le poste existe, aucun Dux n'est mort d'une mort naturelle.





LE TRIUMVIRAT

Depuis 539, un nouvel organe politique a vu le jour à Délici. Dans leur peur de la Tyrannie les Déliciens incapable de désigner un nouveau Duc, finirent par créer une assemblée supplémentaire ayant pour but de limiter les pouvoirs du Duc. Le Trumvirat est ainsi composé de 3 personnes, chacune étant Triumvire à vie et dont la candidature a été accepté par le Roi en personne. Le titre de Triumvire est, chose rare à Délici, transmissible à sa descendance.

Dans les faits, le Triumvirat peut statuer sur chaque décision du Duc et si tous les Trumvires se mettent d'accord, ils peuvent exercer un droit de véto sur la décision. Les 3 Triumvires actuel sont, Turgon Di Nascotto de la Grotta Azzura, Lethe Waugyel de Sofatos et Marco Proditor de Benzoméràzzan.

LA POPULATION

Le système politique complexe du Duché est un terreau idéal pour tout assassin, garde du corps, milice privée et autre racaille. Ainsi la population du duché peut se diviser en 5 catégories :

Les nobles :

La noblesse délicienne est probablement l'une des plus difficiles à comprendre du Royaume. Les nobles déliciens peuvent aussi bien l'être de naissance que le devenir. Ainsi, si une personne se montre suffisamment digne d'intérêt, elle pourra intégrer une famille en se faisant adopter. Ce procédé choque les autres nobles du Royaume et les théologiens, car ils y voient l'appauvrissement du sang des familles. Mais les déliciens n'ont jamais développé cette culture du sang-pur, et préfèrent construire des familles soudées, dont les membres reconnaissants sont d'une fidélité infaillible.

Car si la noblesse délicienne vit sans code de conduite, la notion de loyauté est une valeur pour laquelle ils ont un grand respect, toute trahison étant extrêmement mal perçue et engendrant des punitions terribles et spectaculaires. Un traître à sa famille, s'il se fait prendre, est assuré de voir sa vie ruinée. Cette notion est difficile à appréhender pour les étrangers, car cette loyauté est attendue envers la famille, non envers un individu en particulier. Si un subordonné trahi sont supérieur, ou un frère sa sœur, pour prendre sa place, cela ne choquera personne car, si ce supérieur a été trahi, c'est le résultat probable de son incompétence, et si le « traître » prend sa place cela voudra simplement dire qu'il est plus compétent, ce qui renforcera la famille sans son ensemble.

A L'inverse si un membre d'une famille trahi pour une autre, sa tête sera aussitôt mise à prix et les assassins font preuves d'une créativité sans limite dans la façon d'éliminer leurs victimes. L'essentielle étant qu'elle souffre beaucoup et que son corps, en général





atrocement mutilé, soit retrouvé, bien en vue de tous.

Les marchands :

Toute une part de la population de Délici est tournée vers le commerce. Si la noblesse peut jouer aux jeux de pouvoir, c'est parce que l'économie du duché se porte bien et cela grâce aux marchands.

On distingue deux catégories sous cette désignation : les négociants et grossistes d'un côté et d'un autre côté les commerçants et autres boutiquiers. Ces derniers exercent leurs activités en bonne intelligence avec les différentes familles nobles mais surtout celle dont ils ont le soutien. Un boutiquier peut ainsi se voir forcer de vendre à un prix fixé par son grossiste, qui lui fait partie de la noblesse. Les négociants, quant à eux, sont souvent issus d'une famille noble. Il s'agit d'une façade légale des activités de la famille, qui lui permet aussi de percevoir de forts revenus.

La racaille

Une autre frange de la population, vivant plus pauvrement, lorgne du côté des nobles pour voir leur situation s'améliorer. Pour obtenir une chance de se faire adopter, ils rivalisent pour proposer les meilleurs services : assassinat, drogue, prostitution. Malgré leurs rêves de grandeur, les places dans les familles nobles sont chères, et la plupart d'entre eux vivront la totalité de leurs courtes vies dangereusement, dans les bas-fonds des cités.

Les serviteurs

Comme dans chaque société il faut des pauvres, souvent les plus nombreux, ceux sans lesquels tout s'effondrerait. Qu'ils soient mineurs, paysans, serviteurs, ils passeront une vie de dur labeur à trimer pour gagner quelques indivis aussitôt dépensés dans la débauche et les drogues, leur permettant ainsi d'oublier un court instant leurs conditions de vie difficiles.

Les esclaves

Il est une catégorie d'individus qui ne sont pas reconnus comme tels : les esclaves. L'esclavage existe depuis toujours à Délici, et aux vaincus des guerres passées ont succédé leurs enfants, ainsi que tous ceux reconnus coupables de divers délits. Un esclave est marqué au fer sur le visage de deux symboles : un pour identifier la cité à laquelle il appartient et qu'il ne quittera plus jamais, l'autre pour indiquer à quelle famille il est rattaché. Malgré les conditions de vies inqualifiables des esclaves, il n'y a eu à ce jour aucune révolte. Cela s'explique par le fait que les esclaves avalent une nourriture à laquelle sont mélangés des substances visant à les rendre dociles et obéissants. L'enfant d'un esclave naît esclave et mourra esclave. Il n'y a aucune forme d'espoir pour cette





population.

CROYANCES ET CULTURE

LES THÉOLOGIENS

Le duché de Délici n'est pas une terre propice au développement des cultes. Ses habitants sont occupés à s'enrichir, ou à rêver de le faire, et croient probablement plus aux vertus des drogues qu'à l'implication de dieux dans leur quotidien.

Les théologiens y sont bien accueillis tant qu'ils ne s'avisent pas de vouloir donner la chasse aux hérétiques ou aux magus, ou du moins pas dans les familles nobles. Pourtant il arrive parfois qu'une famille, afin d'asseoir sa domination sur ses rivales, adopte-en son sein des personnes jugées douteuses, comme un magus libre ou encore des personnes ayant recours à des pratiques rituelles inconnues.

Les théologiens ne peuvent rien tenter sans preuves formelles, car ils s'exposeraient alors à des représailles cinglantes. Plus d'un théologien a fini défroqué suite à une erreur de jugement ou une disparition insolite de documents à charges, les familles nobles ayant le bras long. Il arrive aussi que ces adoptions fassent partie de plan complexe visant à évincer une famille ou une personne. Dans ce cas les théologiens deviennent contre leur gré les instruments du jeu politique délicien et trouvent bien plus de preuves qu'il ne leur en faut.

Les familles nobles effectuent souvent de généreuses donations aux diverses missions. Ces donations, pouvant prendre plusieurs formes, sont une lame à double tranchant pour qui les accepte. Car si elles permettent le fort développement de l'Ordre, elles placent celui qui les a reçues dans des situations parfois intenable, lui rendant difficile le refus des diverses faveurs que s'empressent de demander les généreux donateurs. C'est pour cela que les théologiens du Royaume considèrent leurs frères de Délici avec une certaine méfiance. Mais l'Ordre y trouve aussi son intérêt, une grande partie de ses financements provenant de ce duché.





DROGUE, PARIS ET PROSTITUTION

Les Paris

L'Ordre se redonne une contenance en s'attaquant à des problèmes plus faciles à identifier et à combattre, comme les paris sur les combats clandestins engageants des Magus libres.

Une partie de la population délicate bénéficiant d'un temps libre conséquent et étant victime d'un ennui mortel, il se crée régulièrement des phénomènes de modes de loisirs, et ces dernières années ont vu l'explosion des paris les plus fous et insensés.

On parie sur tout, mais les combats de bêtes, d'Unbretihis ou d'humains ont le vent en poupe. Les combats entre magus libres, incluant des paris sur le temps que mettront les adversaires à être sujet à la rage, sont ceux qui sont devenus les plus populaires ces derniers temps.

Il est donc plus que courant de croiser des nobles venant s'encanailler dans des bouges afin de venir assister à un combat et perdre ou gagner quelques piécettes.

Drogues

Les déliens sont de grands consommateurs de drogue de tout type. S'ils prennent particulièrement les drogues dites « dures » ayant des effets significatifs sur la psyché et le métabolisme d'un individu, ils apprécient tout autant les drogues plus légères moins addictives. Ainsi la consommation d'alcool et de tabac y est extrêmement importante. Consommer des stupéfiants est un geste normal à Délici et rares sont ceux qui ne le font pas. D'ailleurs ce n'est pas là une question idéologique, mais plus de moyen. La chaîne de la drogue fait vivre quantité de personnes, des herboristes, aux apothicaires en passant par les vendeurs et tenanciers de salon ou de fumerie.

Prostitution

Les Déliens ont des mœurs extrêmement libérées. Pour eux l'acte sexuel n'implique aucun engagement ni aucune volonté de procréer. Les rapports homosexuels et en groupe ne provoquent pas de véritables réprobations. Pour les déliens avoir un rapport sexuel permet de passer du bon temps et de se détendre. La recherche du plaisir et ce qui les motive et les force parfois à rechercher les stimulations les plus fortes.

Dans ce contexte, il est tout naturel que la prostitution soit un marché extrêmement lucratif. Les maisons de passe sont nombreuses, il y en a pour tous les goûts et toutes les bourses. Les prostituées sont aussi bien des hommes ou des femmes et toutes les races sont également représentées. Si en règle générale il s'agit d'esclave, il arrive aussi que des





personnes en difficultés financières se tournent vers cette activité.

Malgré des mœurs assez libres, certaines maisons proposent des services bravant tous les interdits afin de toujours pourvoir aux besoins d'une clientèle de plus en plus endurcis. L'une des derniers modes dans le domaine concerne les Unbreiths, qui semblent fasciner toute une frange de la population.

LES RACES

Comme dans le reste du Royaume, les races cohabitent sans heurts dans le duché de Délici.

Il n'est pas rare qu'une famille noble se compose des représentants de chaque race.

Les différences vestimentaires sont plus fortes d'une Cité-État une autre que d'une race à l'autre.

Il n'y a pas de culture raciale propre. Mais il existe une culture par Cités-État. Ainsi les habitants de Benzomerazzan se sont plus tournés vers des vêtements amples aux tons foncés, souvent bleus, alors que ceux de Céno seront reconnaissables à leurs tons de vêtements ocre et aux nombreux bijoux qui les couvrent.

Une des rares différences notables concerne la carnation des elfes qui ont une carnation bleue-mauve, et des orcs qui quant à eux ont la peau très brune.

Le fait que les Unbreiths soient depuis peu des sujets du Royaume fait que l'on en voit plus qu'avant dans le Duché. Cependant toutes les Cités-Etats ne leur accordent pas encore les mêmes droits. Ainsi s'ils sont ouvertement accueillis à Sofatos, ce n'est pas encore le cas à la Grotta Azzura.





PERCEPTIONS

DUCHÉ DE FER

« Un duché avec lequel les rapports sont bons. Nous avons su nous rendre indispensables au développement du Royaume et avons tout intérêt à garder des relations amicales avec ce trop proche voisin.

Les habitants de ce duché sont fiers et ont tendance à vouloir imposer leur façon de vivre à tout le Royaume, mais nous n'avons pas de mal à nous préserver de leur culture peu attirante et à leur faire goûter les douceurs de notre duché lorsqu'ils viennent chez nous. »

DUCHÉ DE FROSTHEIM

« Ils vivent en retrait du Royaume. Quelques clans du sud se sont civilisés mais les relations avec notre duché sont tendues, puisqu'ils vivent encore dans le fantasme d'une trahison remontant à des siècles.

Ils sont forts mais il ne faut pas leur demander de réfléchir. Parfois certains viennent chercher fortune dans nos jungles ou dans nos arènes. Peu de Déléciens font le chemin jusqu'à Frostheim toutefois, car il n'y a pas grand-chose pour nous là-bas. »

DUCHÉ DE NARDJAR

« Notre rival lorsqu'on parle de commerce. C'est aussi probablement le duché le plus civilisé après le nôtre.

Malheureusement ils sont isolés dans leur désert, ce qui explique probablement leur ferveur envers les théologiens. Ils n'ont pas compris que les représentants de l'Ordre devaient servir nos desseins, et non le contraire. »





DUCHÉ DE SARISTO

« Ils sont presque aussi violents et brutaux que les Frostheimers ! Nous nous en méfions car, en plus d'avoir une suprématie maritime qui leur donne accès à de nouvelles connaissances, ils peuvent se révéler ingérables et décider soudainement de nous attaquer. Notre chance est que les Saristiens soient individualistes, sinon rien ne pourrait arrêter leurs ambitions. »

LES THÉOLOGIENS

« Nous accueillons volontiers les membres de l'Ordre, et les laissons développer leurs missions dans nos Cités-États puisque cela aide au maintien de nos bons rapports avec le duché de Fer. Mais nous ne nous intéressons peut aux ancêtres et tentons surtout de nous servir au mieux de leur présence. »

LES UNBREITHS

« Que dire de ces bêtes ? Ils ont un côté très frostheimer ! Si leurs fougues et leurs sauvageries peuvent séduire, ils n'en restent pas moins des rustres qui sortent à peine de leurs forêts et le bon sauvage ça a ses limites ! »





INSPIRATION

Vous trouverez ici quelques inspirations autour du Duché de Délici.

Noms Déliciens

Voici quelques idées de prénoms déliciens. Ce n'est bien évidemment pas une liste exhaustive.

Féminin : Agathéna, Ariarthe, Aula, Cybèle, Danaé, Drusilla, Ersila, Gnaea, Helena, Léto, Lucia, Mandra, Mietta, Nérée, Nimrosia, Octavia, Ouréa, Prisca, Statia, Vittoria, Volusa

Masculin : Aelus, Alceste, Aquilas, Augustus, Decimus, Eaque, Gordius, Lazare, Leonardo, Lucius, Mettius, Néarque, Octavius, Paride, Patrocle, Renael, Sertor, Sicarius, Turgon, Xanthos

Atmosphère

Afin de vous faire une idée de l'atmosphère et des paysages déliciens voici un lien vers un tableau Pinterest

<https://fr.pinterest.com/larnede/paysage-d%C3%A9lici/>

Inspiration Costume

Sur le tableau pinterest en lien ci-dessous vous trouverez de nombreux exemple de costumes typés déliciens

<https://fr.pinterest.com/larnede/inspiration-costume-d%C3%A9lici/>

