

**DUNGEONS
& DRAGONS**

Les Neufs Enfers Plans & Hiérarchie



D.n.D



Les Diabes, plans & hiérarchie

Mondes de D&D

Préface: Il y a très longtemps, Asmodée était un grand général dans l'armée d'une divinité du bien et de la loi qui régnait sur le dominion de Baator. Il serait normal que ce mythe débute par le nom de son maître, le dieu qui éleva Asmodée au statut d'exarque. Mais le nom de la divinité s'est perdu ; Asmodée a puisé dans sa magie et son influence pour s'assurer qu'on ne se souvient du premier dieu de Baator que sous le terme de « Celui Qui Fut », un nom dérangeant pour un dieu dérangeant.



Asmodée était le plus puissant exarque combattant au service de son dieu, mais son approche se révéla de plus en plus violente au fil du temps. À la suite d'un énième massacre faisant tomber des innocents en même temps que l'ennemi, il y eut une brouille entre Asmodée et Celui Qui Fut. Le premier mit en garde le second : s'il était démis de ses fonctions, cela signerait la fin de son maître. Mais le dieu de Baator était déterminé : Asmodée fut chassé du palais de son maître avec ceux qui avaient suivi son sillage de violence. D'un seul geste, le plus grand combattant du royaume et son armée furent bannis. Le dieu de Baator étant miséricordieux, Asmodée ne périt pas. Au lieu de cela, il souffrit, fut privé de sa beauté, brisé de corps et d'esprit sur les champs d'Avernus. Celui Qui Fut espérait peut-être qu'Asmodée allait finir par regretter son orgueil et sa désobéissance.

Mais la fierté d'Asmodée était plus grande que son sentiment de culpabilité, et lui et ses fidèles endossèrent de nouvelles formes, certes brisées. Tandis qu'Asmodée endurait les souffrances, il planifiait sa vengeance contre Celui Qui Fut et les autres dieux qui étaient restés là à ne rien faire et avaient oublié ses sacrifices durant la Guerre de l'Aube. Asmodée attendit qu'une heure sinistre se présente dans ce conflit, un épisode marqué par la détresse des dieux. Celui Qui Fut était d'ailleurs en partie responsable ; n'étant pas du genre belliqueux et ayant réduit à l'exil son plus redoutable général et son armée, il était incapable d'assumer les brutales exigences de la guerre, aussi puissant fût-il lui-même.

Asmodée choisit soigneusement le moment pour se révéler et tuer son ancien maître. Le dieu ne put



sauver sa vie, mais l'imprécation qu'il prononça en mourant séquestra Asmodée et tous ses fidèles à Baator. Ces derniers, qui devinrent finalement les diables, accusèrent Asmodée d'avoir bâclé la mission, mais la situation tourna rapidement à son avantage. La plupart des dieux maudirent Asmodée tel un traître, mais beaucoup comprirent qu'il les avait habilement débarrassés d'un chef incapable dont l'action paraissait vouée à précipiter la ruine de tous. Ainsi, bien qu'ils évitassent ouvertement l'exarque rebelle, quelques dieux traitèrent en secret avec Asmodée et sollicitèrent son assistance dans la guerre contre les originels, tandis que certaines divinités mauvaises le remercièrent d'avoir éliminé un dieu vertueux très encombrant.

Pendant des décennies, les dieux n'accordèrent pas à Asmodée la confiance suffisante pour le libérer des Neuf Enfers, ce qui lui aurait permis de revendiquer la pleine puissance divine qui avait été libérée lorsqu'il avait tué son suzerain. Asmodée affirma qu'il était bien le seul à pouvoir utiliser cette puissance pour remporter la Guerre de l'Aube au nom des dieux. Mais la méfiance des divinités était fondée : Asmodée faisait aussi des avances à l'autre camp. Il complotait avec les titans et les géants au service des originels et concluait des marchés qui le mettraient en position favorable s'ils devaient gagner la Guerre de l'Aube.

Les dieux lui firent probablement une meilleure offre, même s'ils ne le soupçonnèrent pas à l'époque. Ils nouèrent un pacte d'alliance avec Asmodée et lui octroyèrent provisoirement la puissance divine de son ancien maître « jusqu'à ce que les originels soient vaincus ». Asmodée leur assura qu'avec ses forces, il éradiquerait rapidement les originels et renoncerait alors à la puissance qu'on lui avait confiée. Il ajouta également au pacte un passage assurant la préservation de Baator par l'emploi d'âmes, sans insister sur le fait que ces clauses seraient en vigueur pour l'éternité.

Distracts par leur haine des originels et leur course désespérée vers la fin de la guerre, les dieux ne saisirent pas tous les implications des formulations du pacte d'Asmodée. Certains crurent même à ses garanties mielleuses.

Asmodée est bien entendu le maître des Neuf Enfers depuis ce jour et ses nombreuses ramifications depuis le fond du puits.

Les différentes organisations hiérarchisées des enfers sont :

Les 8 sombres : il s'agit des 8 seigneurs de guerre de la Blood War. Ce sont tous de puissants Diantrefosse, ils gèrent chacun un domaine précis des 9 Strates. Asmodeus les réunit 4 fois par an sur le 9^{ème} cercle où ils siègent à 9 (Asmodeus compris) et décident de la politique à suivre dans les conflits pour les mois à venir.

1. **Furcas** présent depuis l'origine du conseil il est en charge de toutes les relations avec les mortels (recrutements, contrats, ...)
2. **Baalzephon** présente également depuis le commencement, elle s'occupe de tout ce qui concerne le ravitaillement des troupes sur les champs de bataille (armes, armures, nourriture,...)
3. **Zimimar** a pour travail de maintenir le moral des troupes et des Baatezus en général, elle use pour cela d'un puissant service d'espionnage et de nombreux moyens de pression sur les soldats.
4. **Zapan** est en charge des relations avec les immortels que ce soit pour le recrutement ou plus souvent pour passer des arrangements avec les maudrons, aasimars ou autres planaires.
5. **Zaebos** s'occupe de récompenser et de punir les Baatezus selon leurs actions en rapport avec la Blood War. Il tient la plus grande bibliothèque des enfers et c'est selon celle-ci que l'on voit les diables qui méritent ou non d'être récompensé par un statut supérieur.
6. **Corin** possède des réseaux d'espionnage chez toutes les races planaires. Son travail est d'être au courant de tous les plans des Tanar'ris avant que ces derniers ne soient passés à l'attaque.
7. **Dagos** est le général en chef des armées Baatezus dans la Blood War, son rôle est stratégique et il ne se déplace pas personnellement sur les champs de bataille. Il est aidé par cela par 9



diantrefosses qui sont les principaux généraux de guerre. Il s'agit de *Alusiel, Phanior, Galarond, Kobbis, Meathe, Laginus, Meritos, Hanariel et Bêl*. Ce dernier (*Bêl*) a réussi à renverser un chef de strate et à prendre le contrôle d'Avernus, il cumule donc à présent les 2 postes.

8. **Pearza** est la plus récente des membres des 8 sombres, elle s'occupe de la recherche de nouvelles armes, techniques, magies ... qui pourraient permettre aux diables de prendre un avantage dans le conflit. C'est un poste qui change souvent si les résultats ne viennent pas rapidement.

Le conseil des 9 : Ce conseil regroupe les seigneurs des 9 strates composant les enfers. Asmodeus les réunit une fois chaque année sur son domaine pour décider de la politique générale des enfers et pour garder la mainmise sur ses alliés et surveiller ses ennemis.

1. **Bêl** est le récent seigneur de la première strate Avernus, Zariel la précédente serait enfermée dans son donjon. C'est un puissant combattant qui passe beaucoup de temps dans la Blood War et son domaine regroupe un grand nombre de guerriers prêts à être envoyés au combat. Il est trop occupé par la Blood War pour avoir des alliés ou des rivalités au sein du conseil.
2. **Dispater** le seigneur du deuxième est le dirigeant de la plus grande ville de Baator : Dis. C'est de là qu'il prépare ses plans pour augmenter sa puissance parmi les 9. Il est allié avec *Mephistophélès* et donc ennemi acharné de *Belzébut*.
3. **Mammon** dirige la 3^{ème} strate du puits depuis la cité de Minauros. Il représente la cupidité et l'égoïsme, ce qui correspond à son corps reptilien. Il a récemment trahi *Mephistophélès* et *Dispater* ce qui lui vaut la réputation de traître et aucun seigneur ne passe plus d'accords avec lui.
4. **Fierna** gère la strate appelée Phlégéthos, mais en réalité c'est son père *Bélicial* qui tire les ficelles dans les coulisses. La relation qui les unit est d'ordre incestueuse selon les croyances. *Bélicial* hait *Mammon*, et ne possède plus d'alliés depuis la grande expiation réalisée par *Asmodeus*. Ses plans visent la 5^{ème} strate de *Levistus* et la 6^{ème} strate de *la vieille comtesse*.
5. **Levistus** règne sur Stygia, mais il a été emprisonné au fond des glaces de ce plan par *Asmodeus* depuis de nombreuses années et ne peut sortir que pour se rendre au conseil. Il déteste tout les seigneurs de strate et *Asmodeus* par-dessus toutes autres. Il n'aspire qu'à être délivré de sa geôle, et son besoin de vengeance prend le pas sur tout autre plan.
6. *La vieille comtesse Glasya* est la seule à ne pas être un Baatezu, il s'agit en effet d'une tormante. Elle a réussi à prendre la place de Moloch après sa mort et dirige depuis sa sombre citadelle entourée par ses hordes de tormantes. Elle possède une armée très importante et son but actuel est d'en consolider encore la puissance.
7. **Belzébut** aussi appelé seigneur des mouches ou l'archiduc limace, c'est un ancien céleste corrompu qui a pris possession de la strate de Maladomini. Il a été puni par *Asmodeus* durant la grande expiation et ressemble à présent à une énorme limace attirant tout les déchets alentour. C'est un allié de *Bélicial* et un ennemi farouche de *Méphistophélès* à qui il rêve de prendre la 8^{ème} strate. Il voudrait également retrouver sa forme d'origine et se venger d'*Asmodeus*.
8. **Méphistophélès** est le seigneur des déserts glacés de Cania qu'il dirige depuis sa forteresse de Méphistar. Son but ultime est de régner sur les 9 enfers, ce qu'il a déclaré à la face d'*Asmodeus*. Il est directement opposé à *Belzébut* et compte peu de véritables alliés.
9. **Asmodeus** est le suzerain de l'ensemble des archiducs des enfers, c'est le plus ancien et on raconte qu'il serait à l'origine des Baatezus et de la source du mal dans tout le multivers. Ses desseins dépassent le fait de gérer le statu quo au sein du conseil des 9, il gère également les nombreuses relations avec les autres races du multivers et l'avancement de la Blood War. Il abhorre bien évidemment par-dessus tout les forces démoniaques des Abysses.



Bel (Avernus)



Méphistophélès (Cania)



Dispater (Dis)



Belzébuth (Maladomini)



Glasya (Malbolge)



Mammon (Minauros)



Asmodée (Nessus)



Fierna (Phlegethos)



Levistus (Stygia)

Les 3 bataillons de l'armée infernale : Ces 3 ordres sont tous dirigés par le général en chef des armées, *Dagos*. L'armée est donc divisée en 3 parties distinctes chacune dirigée par 3 généraux. Ces derniers sont censés être égaux entre eux, bien que ce ne soit jamais le cas dans la pratique. Le 1^{er} bataillon est le plus craint car c'est celui qui regroupe le plus de Baatezus puissants.

1. Le premier bataillon : Ce bataillon est constitué par les forces aériennes et les unités d'élites, ceux qui réalisent des infiltrations dans les rangs et les campements Tanar'ris. Les généraux en sont *Alusiel*, *Phanior* et *Galarond*, 3 diantrefosses surpuissants. *Alusiel* domine les autres en vertu de son âge incroyable (même selon des critères diaboliques). Ce corps est principalement constitué de Cornugons (diables cornus) et de Gelugons (diables gelés).



2. Le second bataillon : Il est dirigé par *Kobbis* (un Amnizu) qui est épaulé par ses seconds *Meathe* (également Amnizu) et *Laginus* (un diable cornu). Ils dirigent les attaques par mers et rivières en général mais également le transport maritime ou fluvial. En effet, le Styx représente un des points les plus importants dans la défense de Baator et dans l'attaque des plans intérieurs, en particulier les Abysses. Ces forces sont regroupées sur les 3 premières strates : *Avernus*, *Stygia* et *Nessus*, et sont composées en majeure partie d'*Abishai* et d'*Erinyes*, ainsi que de quelques *Osyluths*.

3. Le troisième bataillon : Il est sous le commandement direct de *Bêl* (diantrefosse) et de ses co-général *Meritos* et *Hanariel* (2 diables gelés). Ce groupe est principalement fait de forces terrestres utilisées comme infanterie et comme chair à canon. Ce bataillon regroupe les millions de lemures et de nupperibos que peut compter Baator, souvent accompagnés par des abishais et autres spinagons et *Barbazus* (diable barbu).

Les personnalités secondaires de Baator : De nombreuses personnalités, aussi bien fiélonnes que de diverses origines, peuplent les 9 enfers. Certaines ont prêté allégeance à des seigneurs alors que d'autres (plus rare) restent neutres dans les différents conflits politiques Baatorien.

- **Yeddikadir** est un guerrier cornugon (diable cornu) qui travaille pour *Bêl*, seigneur du 1^{er}, il inspire la terreur chez d'autres diables réputés supérieurs. Il travaille en réalité secrètement pour le compte de *Béliel* (seigneur du 4^{ème}) afin de surveiller *Bêl*. (cf. chapitres interdits p.145)
- **Nalebranc** est également un cornugon au service de *Bêl* (uniquement), il est tout aussi puissant que *Yeddikadir* (cf. chapitres interdits p.145)
- **Malgrin**, duc de la non-vie est un puissant général qui aide son maître *Bêl* à mener ses armées sur sa strate et souvent dans la Blood War. (cf. book of fiends p.179)
- **Ustyhryn-ya** est une erinye au service de *Dispater* elle dirige un important groupe de membres de sa race et représente son maître, ce dernier ne sortant jamais de sa citadelle. Elle est horriblement mutilée et extrêmement paranoïaque quant à la sécurité de son maître. (cf. chapitres interdits p.147)
- **Talos**, le golem de fer est une créature artificielle qui est venue se mettre au service de *Dispater* il y a fort longtemps. C'est le gardien de la citadelle de fer ou réside *Dispater* (cf. chapitres interdits p.148)
- **Furcas**, duc de la rhétorique il travaille pour *Dispater* au sein de la cité de Dis. Il est également l'un des membres du conseil des 8 sombres dans le rôle des relations avec les mortels. C'est un ennemi acharné de *Bune*, le duc de l'éloquence. (cf. book of fiends p.164)
- **Thorolf** est le représentant du culte de *Dispater*, il s'agit d'un demi-elfe nécrophile (cf. chapitres interdits p.147)
- **Zbavra**, la reine sorcière est une ancienne prêtresse d'*Hextor* présente régulièrement à la cour de *Mammon*. Elle possède une grande avidité de pouvoir et grimpe rapidement les échelons de la cour diabolique. (cf. chapitres interdits p.151)
- **Dorban fumepierre** dirige le culte de *Mammon*, c'est un nain (cf. chapitres interdits p.149)
- **Ruulam** est un flagelleur mental qui enseigne les préceptes de culte de *Mammon* dans les profondeurs aux drows (cf. chapitres interdits p.150)
- **Antaia**, la mère sorcière travaille pour *Béliel*, mais cherche avant tout à faire progresser son culte en guerre avec celui de *Zbavra* (proche de *Mammon*) (cf. book of fiends p.145)
- **Balan**, maître de la chasse infernale est au service de *Béliel*, il organise de grande chasse pour le compte de ce dernier afin de retrouver et d'éliminer différents gèneurs. (cf. book of fiends p.149)
- **Gazra** est l'amant et le compagnon de *Fierna* (fille de *Béliel*), il s'occupe de gérer à sa place de nombreuses affaires d'état. Il est très jaloux de la relation entre *Béliel* et *Fierna* et pourrait céder aux nombreuses propositions de *Levistus*. (cf. chapitres interdits p.153)
- **Naamah**, comtesse de la duplicité est une deva déchue qui sert *Béliel* et sa fille en corrompant des célestes pour ses armées. (cf. book of fiends p.181)
- **Dinbar** est un gnome masochiste qui s'occupe du culte de *Béliel/Fierna* (cf. chapitres interdits p.153)



- **Rosette**, *l'exaltée de la lame* est une femme Halfelin vagabonde qui a pour charge de colporter le culte de *Levistus* (cf. chapitres interdits p.155)
- **Dagon**, *gardien des profondeurs stygiennes* est un puissant extérieur menant une armée sous-marine au nom de *Levistus*. Il est prié comme un grand dieu par les sawayiens sur les plans primaires. (cf. book of fiends p.155)
- **Krotep**, *Pharaon d'Axor* est une divinité du panthéon Mulhorandi qui s'est installé sur la 5^{ème} strate et est devenu un allié de *Levistus* (cf. book of fiends p. 176)
- **Nekhet**, *prophète de Set* est la sœur et le pire ennemi de *Krotep*. C'est également une divinité Mulhorandi et elle aide comme son frère *Levistus* et réside à sa cour. (cf. book of fiends p.182)
- **Erridon Alaka** est un ensorceleur Gelugon (diable gelé) qui est lié télépatiquement par un puissant rituel à *Levistus* et qui le représente. (cf. chapitres interdits p.156)
- **Zant** est un demi-fiélon demi-homme travaillant pour *Levistus* mais en réalité contrôlé par *Méphistophélès* depuis quelques temps. (cf. chapitres interdits p. 156)
- **Angi-nyahl** est un prêtre gobelours classique qui participe au culte de *Belzébuth* sur les plans primaires. (cf. chapitres interdits p.159)
- **Israkahn la menteuse** est une femme Tieffeline qui assassine pour le compte de *Belzébuth* à sa demande. (cf. chapitres interdits p.160)
- **Sammael** est un humain qui dirige une secte et une ville entière sur un plan primaire au nom du culte de *Belzébuth* (cf. chapitres interdits p.160)
- **Vashaak Ratoth Bruu** substitue *Belzébuth* à sa demande dans de nombreuses tâches, il lui à été offert par *la vieille comtesse*. (cf. chapitres interdits p.161)
- **Teurn, Wysturak et Yaghog** sont 3 diantrefosse servant de garde du corps à *Belzébuth*.
- **Nhagruul**, *maître du feu des enfers* est une géante du feu à la tête d'une troupe des siens et dirige une importante part du culte de *Méphistophélès* (cf. chapitres interdits p.163)
- **Lel**, *marquise de la nuit* est une des rares diables à s'être mise au service de *la vieille comtesse* dont elle occupe la cour. (cf. book of fiends p.177)
- **Abigor**, *grand duc de guerre* est un puissant stratège servant de général et manant les armées fiélonnes au nom de son maître *Belzébuth* (cf. book of fiends p.142)
- **Nergal**, *le prince fétide* est un puissant noble à la cour de *Belzébuth*, son unique but est de répandre maladie et épidémie partout où il passe (cf. book of fiends p.183)
- **Antilia** est une demi-fiélonne demi-elfe, il s'agit de la fille de *Méphistophélès* bien que personne n'en soit au courant. Elle fait croire à *Belzébuth* qu'elle travaille pour lui mais ramène en fait de précieux renseignements à son père. (cf. chapitres interdits p.163)
- **Testaron** est un vieux dragon rouge mâle arrivé récemment à la cour de *Méphistophélès* il sert à impressionner les visiteurs, vautré dans la salle du trône de son seigneur. (cf. chapitres interdits p. 164)
- **Jalie Squarefoot**, *la liche fiélonne* est un grand manipulateur et corrupteur qui met ses talents au service de *Méphistophélès*. C'est l'un des seuls diables connu à être passé liche. (cf. book of fiends p.171)
- **Hadriel**, *duchesse de la domination* est une ancienne erinye qui a gravité les échelons de la puissance et est maintenant présente à la cour de *Méphistophélès* (cf. book of fiends p.166)
- **Gilliard de Rosan** est un humain résidant sur un plan primaire, il dirige la plus importante secte d'Asmodeus. (cf. chapitres interdits p.166)
- **Glasya** est la fille d'Asmodeus et de Bensozia (tuée par *Levistus* ce qui causa son emprisonnement), elle fait partie à présent de la cour de son père, après avoir été longtemps la compagne de *Mammon* (avant sa trahison), (cf. chapitres interdits p.167)
- **Martinet** est un puissant diable qui représente la loi au nom d'Asmodeus dans ses interactions avec d'autres diables. Il est très craint et respecté de par sa fonction. (cf. chapitres interdits p.168)
- **Bune**, *duc de l'éloquence* est un trompet archon corrompu lors d'une guerre entre céleste et fiélon qui fut déchu et pris sous son aile par Asmodeus (cf. book of fiends p.152)
- **Iblis**, *duc du péché* est un solar déchu durant le même conflit que *Bune* il a refusé les propositions d'alliance de *Béliat* ou de *Belzébuth* et réside seul sur la 1^{ère} strate des enfers a participé à toutes les batailles de la Blood War. (cf. book of fiends p.169)



· **Vuall**, *duc du plaisir* se considère comme étant un indépendant. Il est prié comme une divinité du sexe et de la fertilité sous une forme sanglante. Il refuse toute affiliation et est un ennemi de Belzébuth en particulier. (cf. book of fiends p.193)

Les ouvrages utilisés pour rassembler ces informations sont : La boîte de Planescape Hellbound : The Blood War, et les livres « les chapitres interdits » et « the book of fiends ».

Types de diables

Baatezu

Les baatezu (également appelés diables, même si ces deux termes ne sont pas parfaitement synonymes, comme expliqué plus bas) sont une puissante variété de monstres. Les baatezu sont d'alignement loyal mauvais et sont originaires des Neuf Enfers de Baator. Conformément à leur alignement loyal, ils se plient à une stricte hiérarchie (les règles de la seconde édition de AD&D suggèrent qu'un diable peut changer d'apparence à mesure qu'il progresse dans la hiérarchie), qui culmine avec les archidiabes (aussi appelés les Seigneurs des Neuf) qui sont les dirigeants des différentes strates de Baator. Les baatezu voient les mondes du multivers comme de simples outils à utiliser pour leur propre profit, à commencer par la conduite de leur guerre millénaire avec leurs ennemis de toujours : les démons, créatures chaotiques des Abysses.

Les baatezu sont apparus dans la première édition du Manuel des monstres. D'autres diables sont inspirés des Érinnyes, les déesses grecques de la vengeance, ainsi que des lémures, qui sont les esprits des morts chez les Romains. Dans la première édition des règles de AD&D, les baatezu étaient connus sous le seul nom de diables (et de la même façon, les tanar'ri n'étaient encore que des démons). Le changement de nom s'est opéré dans la seconde édition du livre de règles, sous la pression conjuguée de groupes fondamentalistes religieux et d'autres observateurs qui jugeaient que le jeu encourageait la vénération de Satan. TSR, la société éditrice de Donjons et dragons, a donc décidé d'adopter des dénominations plus neutres. La troisième édition a ensuite permis un retour aux noms originaux ; depuis lors, on considère que le terme baatezu désigne plutôt une sous-catégorie particulièrement puissante de diables, cette dernière appellation servant donc de terme générique pour tous les habitants de Baator.

Abishaï

Les abishais sont les tortionnaires et les gardiens de deux premiers cercles de Baator. Ils servent Tiamat,, la reine des dragons chromatique. Ce n'est donc pas un effet du hasard si les cinq couleurs des abishaï correspondent étrangement à celles de types de dragons. Ils parlent le Commun et l'Infernal.

Il existe, comme les dragons, plusieurs couleurs d'Abishaï, les blancs, noirs, verts, bleus & rouges. Les abishais se voient comme les enfants de Tiamat, on les trouvera donc plutôt du côté d'Avernus, là où est situé son antre. Ils occupent de massives forteresses spécialement conçues pour y retenir des prisonniers pour interrogatoires, et les faire passer vers d'autres couches des enfers. A l'instar de la progéniture de Tiamat qui incarne sa volonté de dominer le plan matériel, les abishais sont forgés au cœur de son royaume des enfers et ils sont les gardiens de son territoire personnel. Ils travaillent volontiers avec les enfants de Tiamat quand ils sont appelés à combattre dans les royaumes mortels, assumant habituellement des postes de pouvoir et de leadership sur la progéniture mortelle des dragons.

Quand ils ne servent pas de gardiens, les abishais se réunissent en légions pour se battre aux côtés des autres diables dans la Guerre de Sang. La plupart des abishais sont des soldats mais de temps en temps un abishai rouge obtient suffisamment de pouvoir pour commander un groupe de lémures.

Baatezu

Advespa : diables femelles ressemblant à des guêpes, elles patrouillent les cieux de l'Enfer.

Amnizu : les gardiens des portes des Neuf Enfers, ils sont petits, trapus et ailés.



Barbazou : féroces guerriers armés d'un glaive à dents de scie, ils sont sujets à des crises de frénésie meurtrière.

Cornugon : fiélons à l'allure de gargouilles, armés de chaînes à piques.

Érinys : anges déchus semant la mort au bout de leurs flèches enflammées.

Gelugon : horreurs à corps d'insectes, promesses d'une mort glacée.

Ghargatula : dinosaures gardiens munis d'une mâchoire massive.

Hamatula : guerriers d'élite prenant plaisir à empaler leurs proies.

Kocrachon : bourreaux à corps d'insectes.

Lémures : créatures tourmentées et sans âme qui attaquent en groupes, elles servent de chair à canon dans la Guerre Sanglante.

Logokron : ils adorent découvrir le vrai nom de leurs ennemis, et s'en servir pour les tourmenter ou en faire leurs esclaves.

Malebranches : brutes à cornes.

Narzugon : cavalerie d'élite, ils montent d'imposants destriers noirs crachant du feu.

Nupperibos : situés juste au-dessus des lémures dans la hiérarchie des diables, ces créatures bouffies sont détestées des autres baatezu car ce sont les vrais natifs de Baator, et donc la race la plus ancienne.

Osyluth : fiélons haineux munis d'un dangereux dard.

Paeliryon : ces maîtres dans l'art de l'espionnage ont un aspect répugnant.

Diantrefosses : seigneurs diables, leur force est immense et leur puissance destructrice.

Brachina : homologues diaboliques des succubes.

Spinagon : les yeux et les oreilles de Baator, ils sont couverts d'épines.

Xerfilstyx : gardiens du fleuve Styx à Avernus, ils ont la capacité de dérober la mémoire de leurs victimes.

Abishai

Les abishai sont une sous-catégorie de baatezu créée par Tiamat. Non-baatezu.

Kyton : bourreaux meurtriers armés de chaînes.

Araton : diables parcourant les déserts armés de leur cimenterre.

Bazorka : diables à corps de chat (mais de la taille d'un tigre), ils sont invisibles donc dangereux.

Moteurs infernaux : construits en acier froid, ils carburent au feu de l'enfer.

Familiers : fidèles serviteurs des mages, ces diables futés aident les mortels d'alignement mauvais en leur prodiguant de noirs conseils.

Diabes forgés

Ce sous-groupe de diables est composé de créatures artificielles forgées par les Neuf Enfers de Baator, et qui ont été, avec le temps, transformées en être vivants. Ils suivent à la lettre les lois des Enfers et se chargent de les faire respecter.

Diabes de charbon : troupes de choc de Baator.

Diabes de verre : espions et indicateurs.

Diabes de plomb : utilisés pour capturer vivants les prisonniers.

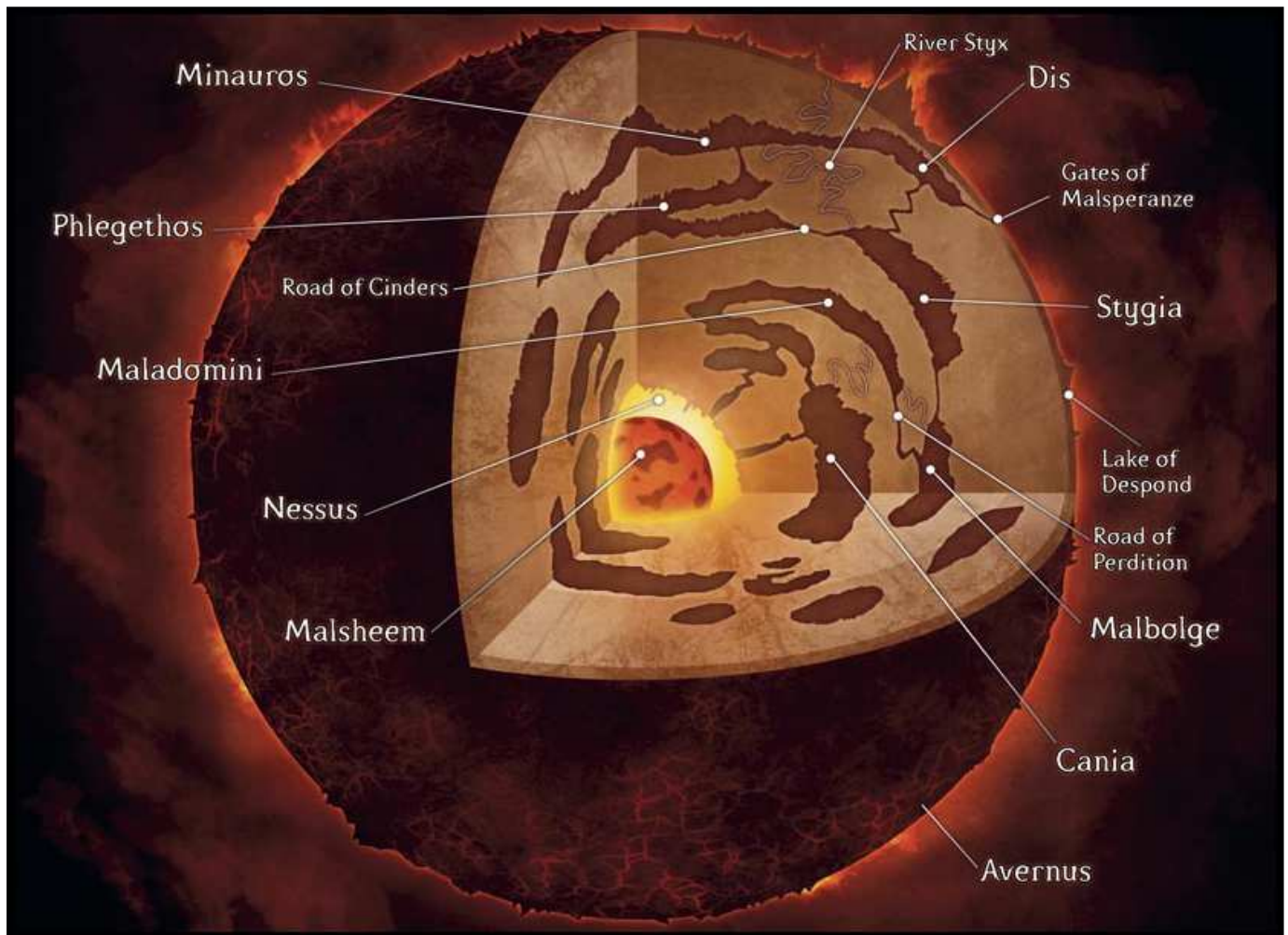
Diabes d'obsidienne : force de police des Neuf Enfers.

Diabes de sable : informateurs et espions.

Diabes à pointes : couverts d'épaisses pointes de fer.



Les 9 enfers



AVERNUS, le premier enfer

Avernus, le premier enfer, forme la surface de ce terrible domaine de la Mer Astrale. Terre volcanique parsemée du sang et des restes de milliers de batailles, c'est le plus vaste des enfers. Des boules de feu tombent depuis son ciel rempli de fumée. L'archidiabole Bel, choisi par Asmodée pour sa loyauté et son génie militaire, protège et dirige Avernus depuis sa gigantesque citadelle de bronze. Bel évite soigneusement les intrigues avec les autres seigneurs. Un cercle de diantrefosses connu comme l'Obscure Huit le sert en tant que vassaux et conseillers. Bel gouverne seulement pour leur plaisir et considère constamment si ses actions





rencontreront l'approbation de l'Obscure Huit.

La Citadelle de bronze : c'est une puissante forteresse de quatorze anneaux concentriques, tous équipés de tours et de machines de guerre infernales. Des milliers de diables épineux, de barbus et de diables des légions y sont logés dans de vastes baraques. Les aventuriers capturés dans Avernus et ceux qui espèrent obtenir une lettre de libre passage pour les Neuf Enfers sont amenés ici pour plaider leur cause devant Bel ou l'un de ses lieutenants.

Darkspine : autrefois ville corrompue dans le monde des mortels, Darkspine a été engloutie lors d'une grande rupture planaire et amenée jusqu'aux plaines d'Avernus. Ses ruines sont abandonnées, mais une poignée de misérables y rôdent encore. Les diables en fouillent fréquemment les débris, espérant y dénicher une âme damnée qui se serait échappée ou y déterrer une babiole intéressante.

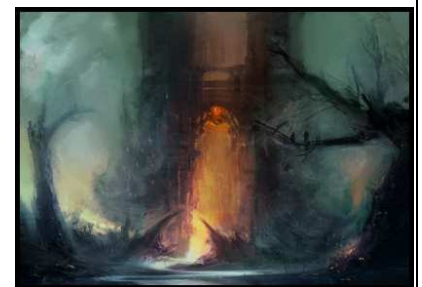
Les Portes de Malsperanze : de nombreuses cavernes d'Avernus mènent aux autres enfers plus bas, mais le passage le plus notoire est une grande arcade protégée par des portes en acier. Les runes en fusion au-dessus disent : "Abandonnez l'espoir, vous qui entrez ici". Les portes sont ouvertes, et derrière elles une route escarpée descend à la cité de Dis, le second des Neuf Enfers.

Le lac du découragement : ce grand lac grand donne naissance à la rivière Styx. Les âmes récemment arrivées aux Neuf Enfers se réveillent sur ses rives rocheuses où elles sont rapidement saisies par les diables qui ont la tâche de recueillir les damnés. Un grand nuage orageux tourbillonnant au-dessus du lac est la seule descente sûre vers Avernus depuis la mer astrale, c'est pourquoi la plupart des voyageurs planaires arrivent dans les Neuf Enfers à cet endroit.

La caverne des splendeurs : Dans AD&D, Tiamat apparaît d'abord comme un monstre unique dans le cadre de Greyhawk. Plus tard, elle possède la première couche des Neuf Enfers qui lui est confié comme son «plan personnel», lui donnant le statut d'outsider au sein de la hiérarchie des diables et la capacité d'éviter la mort permanente.

LE FLEUVE STYX

Le Styx est un flux sombre et lugubre qui serpente à travers les Neuf Enfers. Né dans un lac poisseux et acide au milieu des falaises de basalte sur Avernus, il est lié à la Mer Astrale par un entonnoir bouillonnant de nuages denses capable de porter les vaisseaux astraux vers les plaines de l'Enfer. Il court en un noir et téméraire torrent à travers les gorges abruptes de l'Averne avant de disparaître dans une caverne fumante pour chuter dans les marais fétides de Minauros. Devenu lent et léthargique, il erre durant un long et sombre voyage avant d'émerger à nouveau dans la mer glacée de Stygia. Le Styx traverse ensuite Malbolge et Maladomini avant de finir dans les grands glaciers de Cania, il ne manque que Dis, Phlegethos, et Nessus dans son voyage.



Même si c'est une voie dangereusement meurtrière, le Styx offre aux hardis aventuriers une route menant profondément dans les Neuf Enfers, surtout s'ils peuvent trouver ou construire un bateau robuste, les rapides de Avernus à Minauros et entre Minauros et Stygie sont abrupts et puissants et ne peuvent être navigués que par un marin expert dans un bateau ne dépassant pas la taille d'un quillard.

Chevaucher le Styx peut ressembler à une course folle, mais seulement quelques diables patrouillent ses côtes, et c'est la meilleure façon d'atteindre le milieu des enfers sans combattre et traverser les légions de Baatezus ou autres abishaïs.



DIS, le deuxième enfer

Les porte de Malsperanze d'Avernus donne sur une route jonchée de débris de crânes qui mène une trentaine de kilomètres plus bas à la vaste caverne de Dis, le second enfer. Cette caverne est illuminée par la lueur rouge ardente de lents ruisseaux de lave et de fer qui la traversent. La caverne s'étend sur 150 km et fait plus de 15 km de haut. Des montagnes dentelées et de profonds ravins déchirent son sol. La route conduit jusqu'aux murs de la ville de fer de Dis, qui donne son nom à la couche entière. La cité s'étend sur des kilomètres de flancs de coteau escarpés, labyrinthe enchevêtré de remparts en fer, de tours noires et d'allées délabrées. De vastes cachots en fer s'étendent sous les rues bondées. Les voyageurs doivent faire attention à ne pas toucher les murs, les portes et autres objets de la sorte en ville, car la plupart sont incandescents. Le maître de Dis est l'archidiabole Dispater, le Père des conflits. Dispater sort rarement de sa Tour de fer, préférant gouverner son domaine par l'intermédiaire de subalternes et de fonctionnaires. Patient, trompeur, calculateur et méticuleusement prudent pour sa sécurité personnelle, Dispater a su survivre à la politique des Neuf Enfers depuis d'innombrables années.



Les Fers : la ville de Dis est l'unique lieu des Neuf enfers où les créatures qui ne sont pas originaires des enfers peuvent venir faire du commerce, échanger des informations ou chercher des audiences infernales. Les Fers sont le nom du quartier de la ville où ces étrangers se rassemblent, avec les âmes damnées qui ont été suffisamment astucieuses ou capables pour éviter les supplices réservés à la plupart des victimes des Neuf enfers. D'une manière ou d'une autre, beaucoup des étrangers qui viennent à la découverte de Dis sont arrivés ici et n'en sont jamais repartis, d'où le nom du quartier. Les Fers sont comme un taudis lugubre encombré de sanctuaires dédiés à de sombres divinités et de palais délabrés. Des bandes de voleurs combattent pour le contrôle des Fers, mais leur liberté n'est qu'une illusion. Les espions et les informateurs de Dispater le tiennent au courant de toutes les négociations qui y ont lieu.

Mentiri : la vaste prison de Dis s'étend au cœur d'un labyrinthe déroutant gardé par des diables osseux, des diables barbus, des diables à chaînes et des diables barbelés. Les mortels capturés dans les Neuf enfers languissent ici. Les âmes des mortels qui, d'une manière ou d'une autre, se sont retrouvées dans les Neuf enfers sans avoir été damnées durant leur vie sur terre sont également retenues ici. En raison de pactes anciens, celles-ci n'appartiennent pas aux diables et ne peuvent pas être tourmentées ou détruites, mais ils n'ont pas non plus l'obligation de les relâcher.

La Tour de fer : la citadelle de Dispater est la Tour en fer, un palais fortifié qui s'élève au-dessus du centre ville, accroché au bas d'une gigantesque stalactite qui pend depuis le plafond de la caverne. La tour répond à la volonté de Dispater. De nouveaux couloirs et de nouveaux murs se forment juste sur un caprice de l'archidiabole. Dans ses murs, Dispater est immunisé aux attaques.



MINAUROS, le troisième enfer

Une route bordée de gibets part de la plus basse porte de Dis et descend plus profond chaque fois, au fur et à mesure que la caverne s'élargit, pour mener à l'énorme caverne de Minauros. Froid et humide, Minauros s'étend sur quasi 500 km sous un plafond qui ne dépasse que rarement les soixante mètres de haut. D'imposantes colonnes de rocher dispersées chaque deux ou trois kilomètres soutiennent le plafond. La seule lumière qu'on y trouve vient de la faible luminescence jaune-verte des brumes des marais. Une eau huileuse et nauséabonde s'infiltre par le bas du plafond et tombe comme une pluie interminable qui donne une boue noire marécageuse dans presque tout Minauros. A certains endroits, la chaleur qui s'élève du sol et chauffe les marécages donne naissance à des geysers de boues puantes.



Minauros est le domaine de l'archidiabole Mammon, le Roi de l'avidité. Doté d'une convoitise et d'une cupidité insatiables, Mammon est une créature vile et fourbe qui ne doit sa position qu'à ses flagorneries serviles face à Asmodée. Méprisé par les autres Seigneurs des Neuf, Mammon doit trouver ses alliés au-delà des Neuf enfers. Il cherche donc à corrompre de puissants mortels par la cupidité et la convoitise. Mammon promet et rejette constamment les diables mineurs, ce qui explique que les bourbiers de Minauros sont remplis de diables qui espèrent regagner les faveurs ou les bonnes grâces de leur prince.

Minauros, la coulante : le siège du pouvoir de Mammon est la ville de Minauros, à laquelle la caverne doit son nom. Une boue noire suinte des pierres qui la pavent, les rues collent et changent, et de temps en temps des bâtiments entiers disparaissent dans la vase. Le palais doré de Mammon se penche en même temps que ses fondations coulent, mais d'une manière ou d'une autre il ne s'effondre jamais complètement. A l'intérieur, le Roi de l'avidité est entouré de vastes quantités de trésors de mauvais goût (mais de valeur) et de diables des légions.

Hiter la stridente : Hiter, la cité des chaînes, est le domaine des diables à chaînes (kytons). Les bâtiments de Hiter sont, pour les empêcher de couler, accrochés à de grandes chaînes ancrées dans les rochers du plafond de la caverne. Nombreux sont les supplices des Neuf enfers, mais nuls ne sont aussi cruels et créatifs que ceux que l'ont fait subir ici. Des âmes damnées sont amenées ici quotidiennement de tous les coins du plan. L'archidiabole boursoufflé Sagirsa, fidèle vassal de Mammon, gouverne la ville.

Le Labyrinthe des vérités : cette forteresse menaçante de pierre grise est un vaste dépôt d'archives gardées par les subordonnés de Mammon. La plupart de celles-ci sont inutiles maintenant, mais quelques-unes restent d'une valeur inestimable, tels des cartes d'anciens trésors, des livres contenant de terribles rituels et des parchemins renfermant des mots de pouvoir oubliés partout ailleurs. Une horde de diables mineurs garde le Labyrinthe.



PHLEGETHOS, le quatrième enfer

Des milliers de marches ruissellantes creusées dans le sol de Minauros descendent vers la caverne ardente de Phlegethos. Là, des cascades de lave se déversent des fissures du plafond pour rejoindre de grands lacs de roche en fusion. De nombreux volcans montagneux contribuent également à l'atmosphère ardent. L'air chaud brûle et est tacheté par les cendres. Phlegethos est en fait un long et tortueux ensemble de cavernes d'environ 50 km de large sur 300 km de long et mesurant entre 2 et 15 km de haut, situé bien plus bas que les couches précédentes. Dans cette désolation se dresse la ville d'Abyrimoch, la seule de ce paysage cauchemardesque.



La Route des cendres part des profondeurs de cette cité. Ce labyrinthe de vieux couloirs de lave qui serpente dans l'obscurité relie Phlegethos à Stygia, le cinquième enfer, mais c'est un chemin dangereux. Des déluges imprévisibles de lave se déversent souvent dans ce labyrinthe, emportant avec eux les voyageurs qui s'y sont aventurés. C'est l'archidiabliesse Fierna qui règne sur Phlegethos, mais son père Belial se tient toujours à côté du trône. Belial, un vieil archidiablie futé, est le patron des secrets et de la séduction. Fierna est la patronne du feu et des plaisirs. Belial a longtemps comploté contre Levistus, le seigneur de Stygia, mais Fierna n'a que peu d'intérêt pour ce domaine gelé. Elle courtise plutôt les faveurs de Glasya, qui gouverne le domaine de Malbolge.

Le lac de Feu : c'est un vaste lac ardent au milieu de Phlegethos. Longtemps considéré sol neutre lors des disputes entre diables, l'armée angélique d'Asmodée y avait établie son camp lorsque le prince de Nessus réussit à tuer le maître divin de ce royaume. Et c'est ici que la malédiction courroucée de la divinité mourante a frappé, engloutissant les anges infidèles dans un feu bouillonnant. Malgré leur résistance au feu, les diables ne peuvent d'ailleurs toujours pas supporter le supplice de ce lac, et ceux d'entre eux qui gagnent le courroux d'Asmodée sont souvent condamnés à y être enchaînés pour des années.

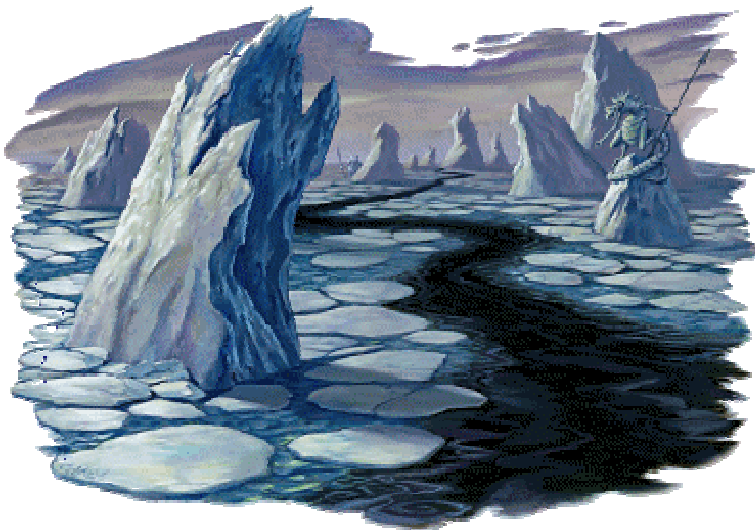
Abyrimoch : Fierna et Belial gouvernent depuis leur palais d'Abyrimoch, une ville construite dans le chaudron d'un volcan actif. La cité est également le siège du Tribunal Infernal, un cercle de diantrefosses qui règlent les disputes entre diables (et de temps en temps la défense d'une âme damnée qui pense qu'il ou elle a été injustement condamné). Abyrimoch est la plus forte des forteresses des enfers du milieu, et dans ses tours noires logent de nombreuses légions de diables et les cadres d'élite des diables barbelés, des diables osseux et des diables de guerre.

Tymphalos, la Bouche de fer : ce volcan héberge une fantastique fonderie où des diables mineurs et des centaines de duergars peinent pour forger les armes des enfers et construire diverses constructions infernales. L'archidiablie Tymphal, un génie en mécanique et maître forgeron, surveille le travail. Tymphal se méfie des passions imprudentes de Fierna. Il a choisi de s'immerger dans son travail et d'ignorer les événements qui se passent hors de son atelier volcanique.



STYGIA, le cinquième enfer

La tortueuse Route des cendres erre sur des centaines de kilomètres telle un labyrinthe fait de couloirs de lave et de fissures. Laissant derrière elle la chaleur furieuse de Phlegethos, la route devient chaque fois plus sombre et plus froide pour finalement déboucher sur les rives de la mer gelée de Stygia, le cinquième des Neuf Enfers. Stygia est un domaine glacé, parsemé d'icebergs gigantesques et faiblement illuminé par les aurores boréales bleues-vertes qui scintillent dans les parties supérieures de la caverne. Stygia est une vaste couche qui s'étend sur plus de 2000 km. Son plafond est soutenu par une poignée de colonnes montagneuses qui s'élèvent telles des îles sur une mer gelée. Elle est située à la même profondeur que Phlegethos, sous Dis. Des escaliers en fer, cachés et recouvert de glace, relie d'ailleurs des kilomètres plus haut ces deux domaines. A l'opposé de la Route des cendres, plusieurs longs canaux bloqués par les glaces mènent dans l'obscurité au lointain Malbolge.



L'archidiabole Levistus est le maître de Stygia, mais il est emprisonné dans son propre domaine. Il y a longtemps, celui-ci a assassiné Bensozia, la compagne d'Asmodée, mère de Glasya. En représailles, Asmodée a alors enfermé Levistus dans un des icebergs de cette couche et a donné le domaine à l'archidiabole Geryon. Cependant, il y a un siècle, Asmodée a congédié Geryon et restauré Levistus à la tête de Stygia, sans toutefois libérer le Prince de la trahison de sa prison glacée. Levistus est donc toujours gelé, mais éveillé et conscient. Il gouverne par l'intermédiaire de diables qu'il commande par le pouvoir de son esprit. Le puissant diantrefosse Amon est son sénéchal. Il surveille les armées de diables osseux, de diables des glaces et de diables orageux. Tous ceux-ci sont communs dans Stygia, alors que la plupart des autres diables évitent cette couche des enfers. Les mers y sont si froides qu'elles pourraient éteindre le feu d'un diable.

Tantlin : taillé dans la glace d'un gigantesque iceberg, Tantlin est la plus grande ville de Stygia. Sa structure consiste en plusieurs anneaux concentriques. Les diables mineurs sont consignés dans les quartiers extérieurs et n'ont pas le droit de fouler les cercles intérieurs, sous peine de mort. Bien que Tantlin soit relativement profond dans les enfers, on y trouve un nombre non négligeable de visiteurs non diables. Plusieurs portails glacés bien gardés lient au monde des mortels sont en effet à la dérive sur la mer de Stygia. Seule Dis possède certainement plus de fréquentation d'étrangers. Bien entendu, les visiteurs sont seulement tolérés si un puissant diable (diantrefosse ou diable de guerre) garantit leur libre passage.

Le tombeau de Levistus : l'iceberg-prison de Levistus dérive lentement dans la sombre partie supérieure de Stygia. La forme gelée de l'archidiabole est visible à travers la glace exceptionnellement claire, enterré derrière un imposant rempart de trente mètres d'épaisseur. L'iceberg est enchanté, et il se régénère rapidement après tout effort pour libérer son prisonnier. Des diables des glaces montent la garde sur l'iceberg, connus pour accepter les pots-de-vin et permettre à des visiteurs de se présenter face à Levistus. Car l'archidiabole peut voir et communiquer avec ceux qui se tiennent devant sa prison.



MALBOLGE, le sixième enfer

A des centaines de kilomètres de la mer gelée de Stygia se trouve la grande caverne de Malbolge. Les canaux bloqués par les glaces qui relient ces deux couches se dégèlent petit à petit au fur et à mesure que l'on s'approche du sixième enfer. Malbolge est un jardin empoisonné qui dissimule un mal terrible. Ses arbres sont tordus, ses étangs et ruisseaux sont empoisonnés, le parfum de ses fleurs provoque le sommeil et donne des cauchemars, et ses villes blanches et ses tours fières



sont des charniers. Malbolge, avec moins de 150 km de large, est l'un des plus petit des Neuf enfers. Des douzaines de grandes lampes pendues au plafond brûlent d'une lumière jaune-verte. Le sol est couvert de forêts et de prés morts, parsemé de palais en ruine et de maisons abandonnées. Ce domaine était autrefois un beau jardin, chéri par la divinité qui régnait sur ce domaine avant la rébellion d'Asmodée, mais ce n'est plus le cas actuellement. L'archidiabesse Glasya, la fille d'Asmodée, gouverne Malbolge. Elle est brillante, belle, séduisante, manipulatrice et profondément méchante. Elle adore jouer avec ceux qui tombe sous son pouvoir en mélangeant moquerie subtile et taquinerie cruelle. Glasya s'entoure de diables (et autres serviteurs) qui bondissent pour réaliser ce qu'elle ordonne. Son principal lieutenant est Tartash, maréchal de Malbolge, un archidiabole qui commande le garde d'élite du palais composée de diables éhontés (brazen devils) et de diables de guerre. Des diables de toutes sortes peuvent être rencontrés dans Malbolge, mais de nombreux insectes monstrueux et scorpions des enfers tourmentent également cette couche.

Le jardin des plaisirs : situé à l'intérieur des murs d'un beau palais, le jardin des plaisirs est en réalité un lieu cruel. C'est un aperçu de vraie beauté dans le mensonge qu'est Malbolge. Glasya le garde intact pour attirer et se moquer de ses victimes. Ici elle calme les prisonniers, leur chuchote des tentations à l'oreille et leur promet de les libérer de leur supplice. Bien entendu, rien n'est pire face aux agonies des Neuf enfers que la promesse brisée du soulagement.

Osseia, le palais de Glasya : Glasya gouverne sa couche depuis un palais blanc brillant dont les murs et les arcades sont généreusement décorés dans un style baroque. Seule une inspection attentive permet de se rendre compte la structure est faite en réalité d'os d'innombrables victimes. La cour de Glasya compte de nombreuses succubes, d'imprudents courtisans mortels, âmes damnées de personnes d'esprit ou de la noblesse, ainsi que des diables de haut rang qui n'ont plus les faveurs des autres Seigneurs des Neuf. Quand elle est fatiguée de ses jouets, ses gardes les emprisonnement ou les exécutent dans de véritables forêts d'empalés.



MALADOMINI, le septième enfer

Un grand boulevard de marbre orné de statues grotesques connu comme la Route de la perdition mène de Malbolge à Maladomini, le septième enfer. Cette couche consiste en des douzaines de vastes tunnels tortueux qui se rencontrent et se séparent tel un labyrinthe et s'étend sur des centaines de kilomètres.

Maladomini est l'une des plus grandes couches des Neufs enfers, et ses passages le relie aux enfers les plus bas : Malbolge, Cania et même Nessus. Les tunnels de Maladomini font en moyenne entre 5 et 8 kilomètres de large, avec un plafond situé à 300 mètres ou plus.



Chaque tunnel est une longue et sinueuse caverne qui possède d'anciennes forteresses, des cités en ruine ou autres palais délabrés sur ses flancs escarpés. Des rivières remplies de saleté et de vases s'écoulent au milieu de chaque tunnel. Des essaims de mouches mordantes harcèlent tout ceux qui ont osé s'aventurer dans les ruines de Maladomini. La lumière y est de couleur verte, mais ne parvient pas à tous les tunnels, certains restant donc noyés dans l'obscurité. Beaucoup de fiefs infernaux sont localisés dans Maladomini, et les forteresses de nombreux diantrefosses et diables de guerre y sont localisés. Le dirigeant de la couche est l'archidiabale Belzébuth, le Seigneur des Mouches. Il y a plusieurs décennies, Asmodée a surpris Belzébuth en train de comploter contre lui. Comme punition, Asmodée a alors transformé le seigneur de Maladomini en une sorte de limace. Battu, Belzébuth se focalise maintenant à essayer de regagner les bonnes grâces d'Asmodée et retrouver sa forme originale. Et s'il peut y parvenir en détruisant ses anciens rivaux Dispater ou Méphistophélès, il ne s'en privera pas. La conjointe de Belzébuth est la puissante archidiabesse Lilith, qui conseille le Seigneur des Mouches afin qu'il retrouve (et elle aussi du même coup) son ancienne gloire. Dans l'entourage de Belzébuth on rencontre d'autres archidiabales comme Barbatos, maréchal de Maladomini, et Nebaz, le héraut des Mensonges.

Malagarde : autrefois une ville grandiose, Malagarde s'est effondrée en ruines. Des armées d'âmes damnées et de diables mineurs peinent pour élever de nouveaux bâtiments ou réparer les rues envahies par la vase, mais leurs efforts semblent vains, et le pourrissement continue d'avancer. Le fatalisme prévaut en ville. Les visiteurs généralement dans le désespoir et n'arrivent même plus à rassembler suffisamment de volonté pour quitter Malagarde. Belzébuth gouverne depuis le Palais de la Saleté, une vaste structure constamment remplie de débris par les diables mineurs en obéissance à la punition imposée par Asmodée.

Le Carnaval macabre : sous une écluse qui sert de douche d'eau crasseuse dans un vallon sale, les diables font des cabrioles dans un tapage interminable connu comme le Carnaval macabre. Les plaisirs les plus sombres et la déchéance la plus inimaginable y ont cours dans des pavillons remplis d'immondices. Le Carnaval accueille un marché noir prospère au sein duquel les diables peuvent troquer des objets interdits même dans les Neuf enfers : âmes volées, trésors cachés des Seigneurs des Neuf, cartes de libre passage et livres de rituels interdits.

Grenpoli : la violence est interdite dans les murs de Grenpoli, la Ville d'artifice. Comme la ville de Dis sur la deuxième couche, ou comme Tantlin sur la cinquième, Grenpoli est un lieu où le commerce et les intrigues sont liés. La ville s'étend le long d'une large portion du Styx facilement navigable, et les échanges entre les enfers du milieu et les enfers les plus bas passent souvent par ses entrepôts délabrés. La politique des Neuf enfers fleurit à Grenpoli car cette ville est le lieu où la bureaucratie infernale instaurée par Asmodée exécute ses affaires et où les émissaires des Seigneurs des Neuf (et d'autres pouvoirs) se rencontrent. Grenpoli est gouverné au nom de Belzébuth par un



puissant cambion (demi-démon) nommé Mysdem, mais le vrai pouvoir en ville est détenu par le diantrefosse Lenphant, l'administrateur principal de la bureaucratie infernale.

CANIA, le huitième enfer

Les tunnels de Maladomini se connectent finalement à la vaste et froide caverne de Cania, un golfe montagneux de plusieurs centaines de kilomètres et haut de plusieurs douzaines, un royaume glacé enveloppé dans la nuit éternelle. Seul le reflet d'un faible rayonnement bleu-blanc sur les glaciers brise cette obscurité, mais là où il n'y a pas de glaciers Cania est noir. Les vents forts et hurlants pulvérisent une glace et une poussière piquante sur les montagnes et les champs de glace. Comme Maladomini au-dessus, Cania était autrefois, avant la rébellion d'Asmodée, un royaume pourvu de grandes cités. Mais si celles du septième enfer se sont effondrées en ruine non reconnaissables, celles-ci ont été conservées



dans les profondeurs glacées. Ici, les restes de l'ancien domaine qui existait avant la chute des diables existe toujours, sous forme de tombeaux glacés, de bibliothèques oubliées et de palais hantés par les fantômes. Nombre des anges qui ont refusé de se rebeller ont été condamnés à être tourmentés et à mourir ici, et ils errent encore dans les profondeurs de Cania tels des morts-vivants dotés de terribles pouvoirs. Même les diables craignent de fouiller trop profondément dans les profondeurs de Cania, préférant laisser ces anciennes ruines à l'abandon. C'est pourtant à cause du legs de ces pouvoirs enterrés que l'archidiabole Méphistophélès, second dans la hiérarchie du pouvoir après Asmodée, a choisi Cania comme royaume il y a des millénaires. Certains chuchotent que parmi les trésors que Méphistophélès a déterrés des profondeurs de son domaine se trouveraient les secrets des tourments de l'enfer ainsi que des armes maléfiques tellement puissantes qu'elles dissuadent même Asmodée d'interférer dans cette couche.

Fier, beau et princier dans sa tenue, Méphistophélès tente depuis très longtemps les mortels par le pouvoir, surtout le pouvoir magique, et il est le parrain de nombreux pactes infernaux de sorciers. La grande force de Méphistophélès repose en fait dans son commandement des diables de glace (gelugons). Bien qu'il leur permettent de servir d'autres archidiaboles, ceux-ci sont tenus de lui obéir avant n'importe qui d'autre, signe significatif de l'assurance du seigneur de Cania. Méphistophélès commande aussi à plusieurs archidiaboles importants, comme Adonides (l'intendant de Cania), Bifrons (le commandant d'une grande légion de diables de glace) et Belphegor (le gardien des tourments de l'enfer).

Mephistar : taillé dans la glace d'un glacier gigantesque, la citadelle de Méphistophélès est curieusement chaude et accueillante. C'est un énorme château avec des milliers de pièces habitables et une horde de gardes et de serviteurs qui s'occupent du seigneur du huitième enfer. Le palais et tous ses ameublements, y compris le trône de Méphistophélès, sont taillés dans la glace. Des esclaves et des artisans entretiennent le palais, son intérieur et son seigneur. Une des cours de Méphistophélès inclut le Jardin Gelé, reproduction glacée mais parfaitement détaillée d'un vrai jardin vivant, allant jusqu'au détail de chaque pétale glacé de la plus petite fleur.

Kintyr : Kintyr est une ville perdue assise entre deux montagnes glacées. C'était autrefois le siège d'un archidiabole mineur, vassal infidèle de Méphistophélès. Le seigneur du huitième enfer a



finallement détruit son rival et enterré la ville dans une glace maudite. Cachée dans ses profondeurs glacées se trouve la sépulture de l'archidiabole mort, accompagnée de trésors secrets. Méphistophélès croit que ces murs renferment un puissant artefact, c'est pourquoi il envoie de temps en temps des prisonniers mortels explorer les ruines, promettant la liberté à ceux qui trouveront quelque chose de valeur.

NESSUS, le neuvième enfer

Des centaines de kilomètres sous Maladomini et Cania se trouve Nessus, la terre du puissant Asmodée et de ses innombrables légions de diables. Peu sont ceux qui ont pu voir ses crevasses flambantes ou ses forteresses infernales et retourner ensuite au monde des mortels pour en parler. Nessus est de forme sphérique, entourant le sombre noyau du monde empoisonné de Baator. Fait de sinueuses crevasses et de grands golfes remplis de flammes, Nessus ressemble aux tunnels de Maladomini, mis à part qu'ici ils n'ont la plupart du temps pas de sol et au lieu de cela plongent des kilomètres plus bas dans des rivières de roches en fusion. Les citadelles de fer habitées par des légions innombrables



de puissants diables s'accrochent aux bords de ces terribles précipices, et de grands ponts traversent les chutes vertigineuses. L'archidiabole Asmodée, le Prince du Mal, qui a récemment obtenu le statut de dieu, règne personnellement sur Nessus. En de rares occasions il apparaît en personne, sous la forme d'un humanoïde à peau-rouge orné de petites cornes noires et vêtu d'une robe raffinée incrustée de bijoux. C'est une créature calme et effroyablement raisonnable. Son apparence modeste tranche avec son réel pouvoir. Asmodée dirige plusieurs archidiaboles doués, dont Alastor (le bourreau de Nessus), Baalberith (le chancelier des Neuf enfers) et Phongor (l'inquisiteur). Il est aussi servi par de nombreux diantrefosses et diables de guerre.

Malsheem : Malsheem est la forteresse d'Asmodée. C'est l'une des plus puissantes forteresses de tout le cosmos. Elle est bâtie dans les murs circulaires d'un cratère volcanique de Nessus. Les murs menaçants de Malsheem renferment possèdent de nombreux passages et abritent les tribunaux. Le tout est magnifique (halls en marbre d'or veiné, murs couverts de feuille d'or, meubles de la plus belle qualité). Cependant, une aura tangible de désespoir baigne ces couloirs splendides. Des parties de Malsheem sont complètement désertées, et les visiteurs pourraient errer des heures en ne parcourant que des chambres vides. Car sur décision d'Asmodée, et à sa grande fierté, les Neuf enfers sont une prison. La majorité du palais n'est pas aussi calme bien sûr. Malsheem loge des milliers de gardiens, y compris une légion de diables éhontés d'une loyauté suicidaire qui gardent Asmodée.

Taj Bari : Taj Bari est une citadelle qui surplombe une profonde crevasse et sert de dépôt. Dans ses caves se trouve une copie du pacte diabolique, un ancien accord passé entre Asmodée et les divinités, qui concerne les diables et leur place dans l'univers. Aucun mortel n'a jamais pu lire ce pacte, mais beaucoup soupçonnent Asmodée de l'avoir mieux négocié que ses ennemis divins.

Les Calices du malheur : les créatures qui s'attirent le courroux d'Asmodée sont scellées dans des cercueils rouge-ardent et laissés là, vivants, durant d'interminables années de supplice engendré par la magie diabolique. Des centaines de "calices" sont alignés parmi les ruines d'une ville oubliée. On dit que certains retiennent les esprits de grands héros qui se sont dressés il y a des siècles contre le



pouvoir d'Asmodée.

Neshminaar : cette ville secrète se cache derrière d'imposants murs de pierres noir que l'on ne peut franchir que par un unique petit portail. Dans ses pièces sombres une cabale de cambions et de diables experts en traditions arcaniques s'adonnent à l'élevage de monstres, à la création de créatures artificielles infernales et à la perfection de sombres rituels. Les âmes damnées amenées à Neshminaar sont consommées des manières inimaginables, servant quelquefois de nourritures à des monstruosité infernales jusqu'ici inconnues au-delà des murs de cette citadelle. Le diantrefosse Neshm règne sur la ville et surveille les sombres études de ses répugnants seigneurs.

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS ® créées par E.Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Jonathan Tweet, MonteCook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison. D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc.

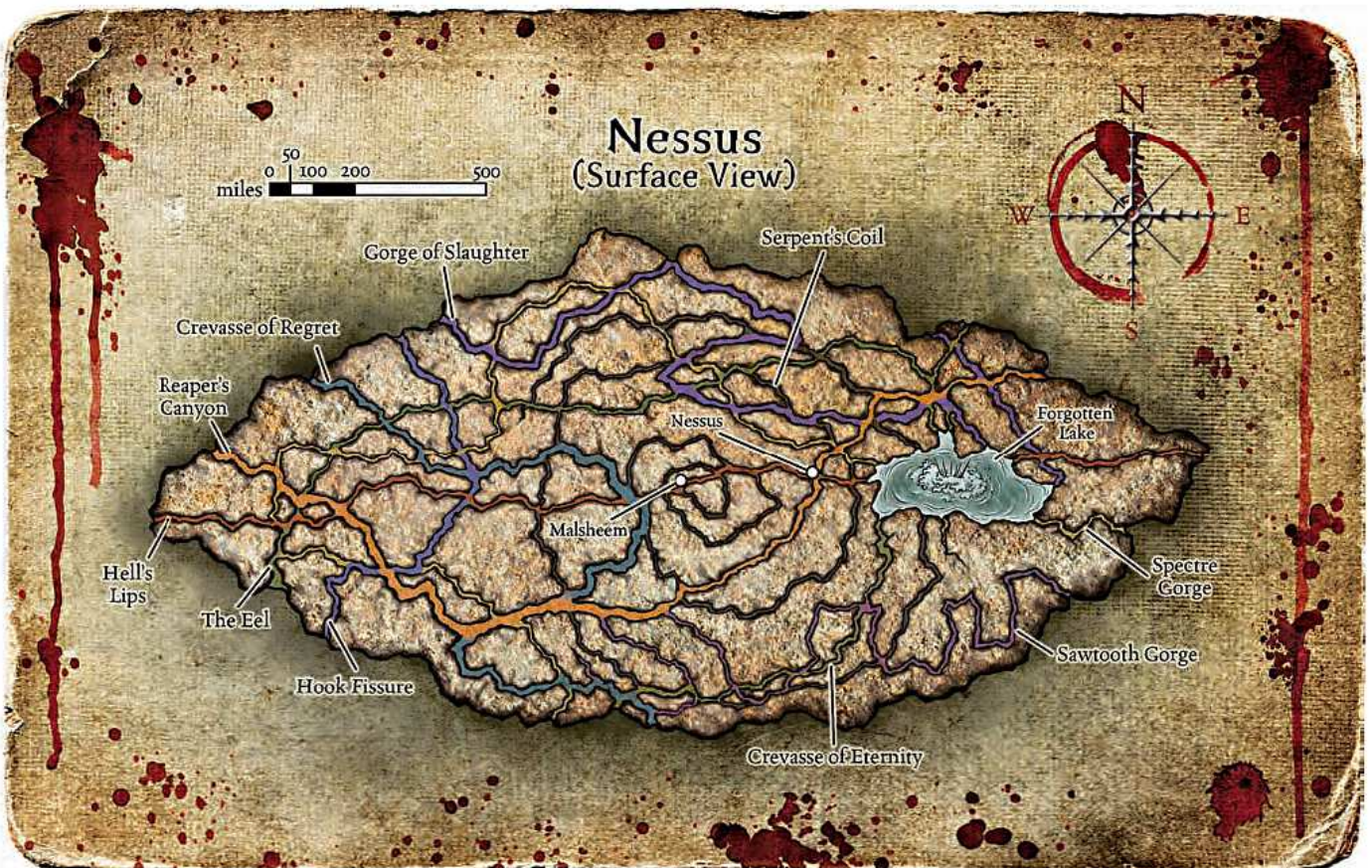


DnD 2013

Préface venant de l'Obsidian Portal
Images venant de WotC

CARTES DE LIEUX DES NEUFS ENFERS

Nessus, le 9ème enfer





Hiter la stridente



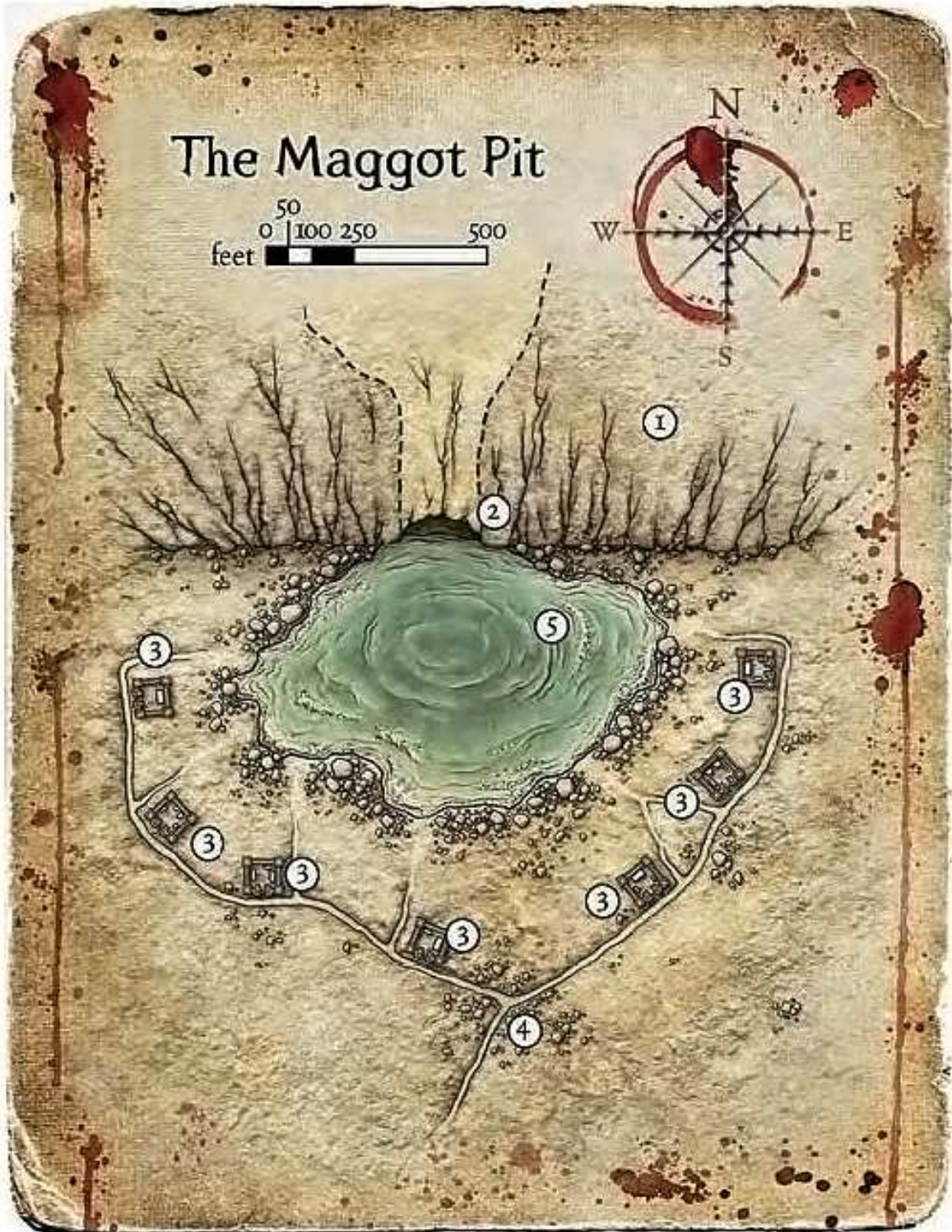


La caverne des splendeurs



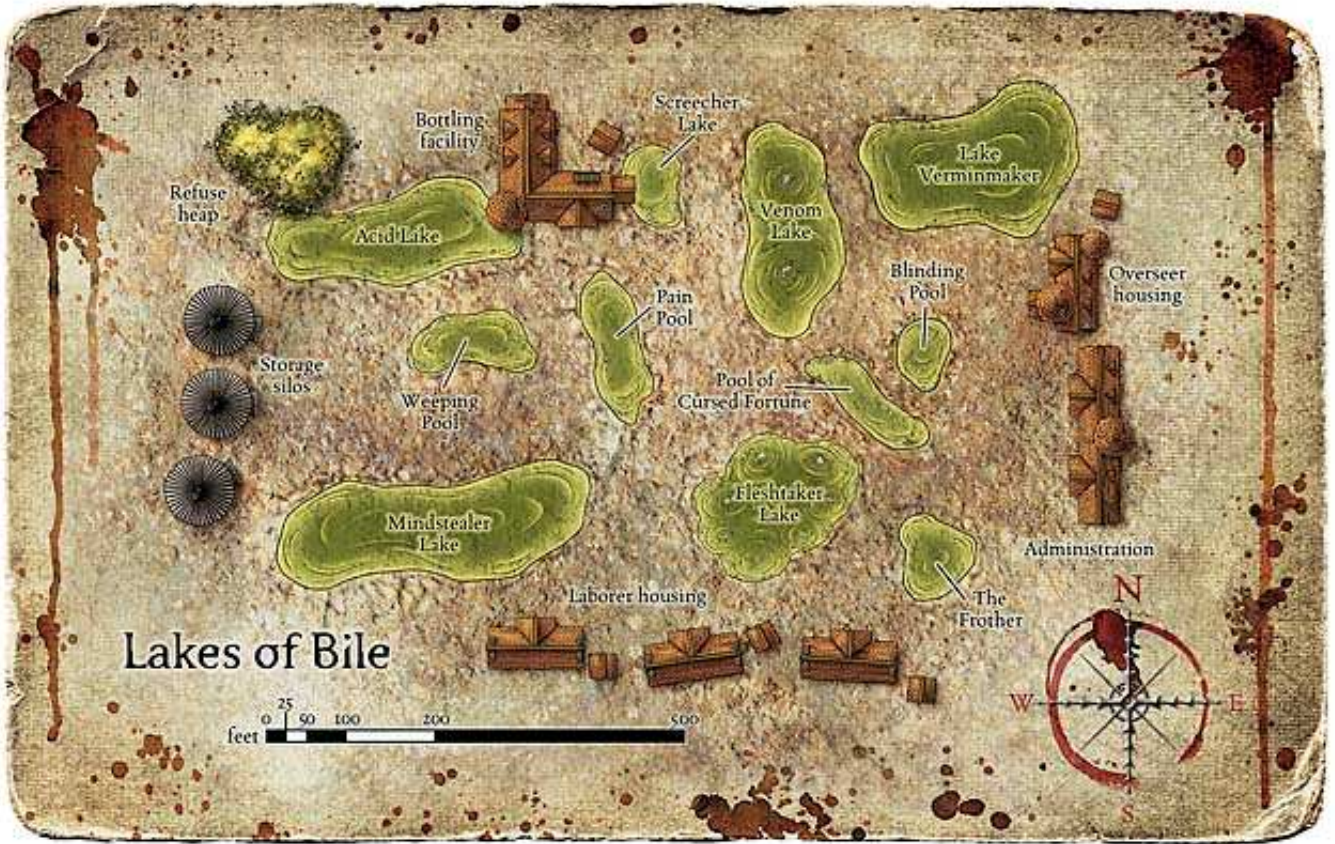


La fosse aux mouches (vermines)

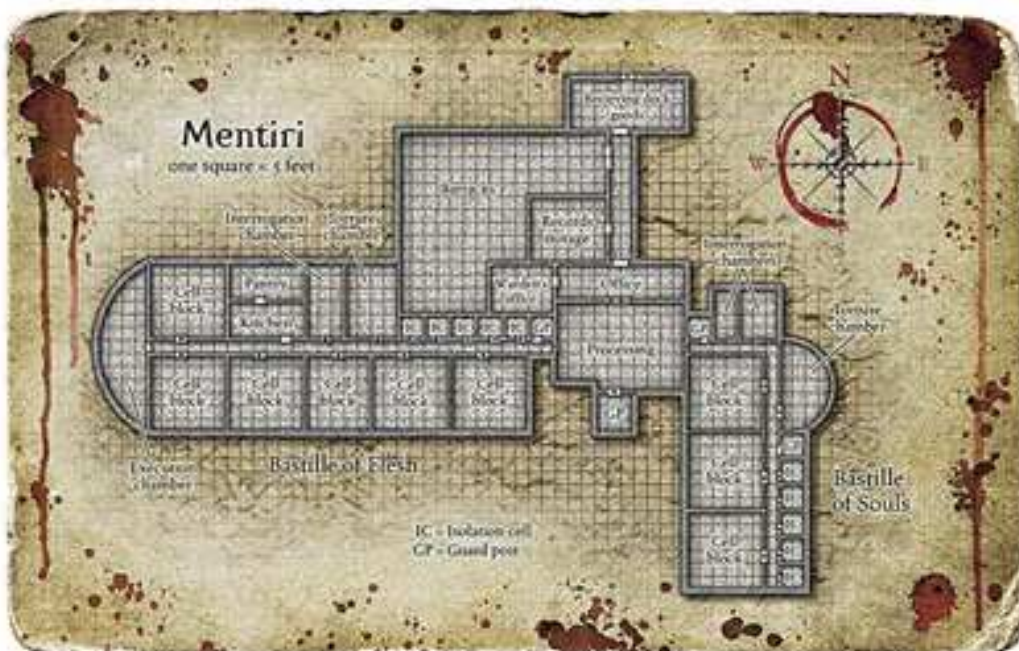




Le lac de bile

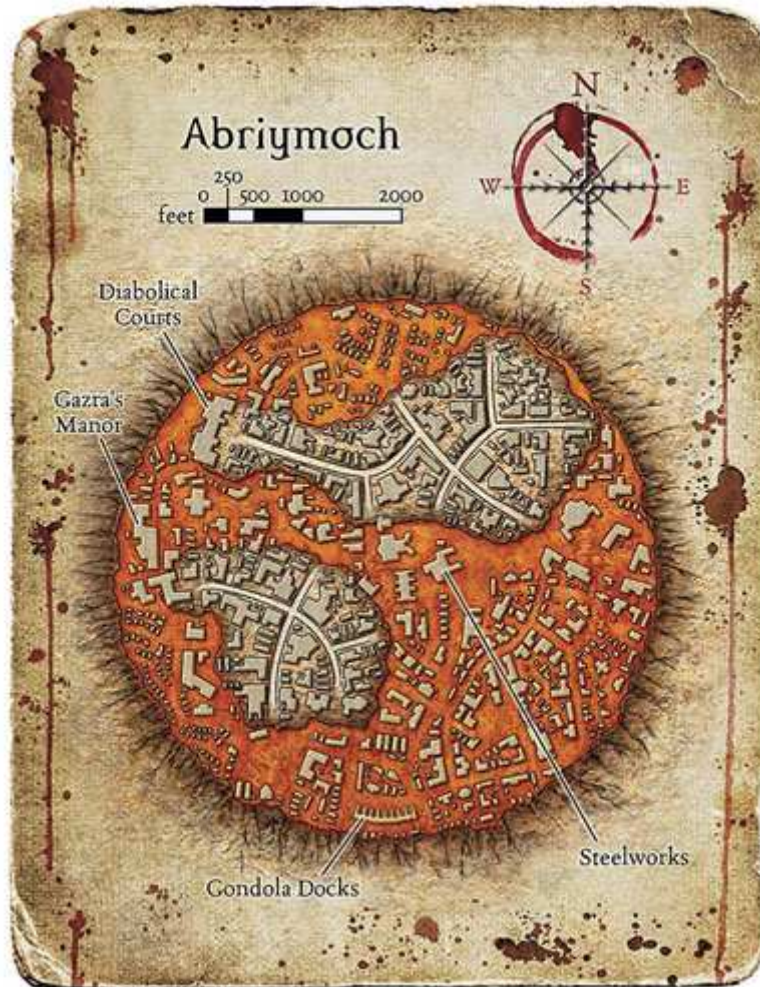


Mentiri





Abriymoch

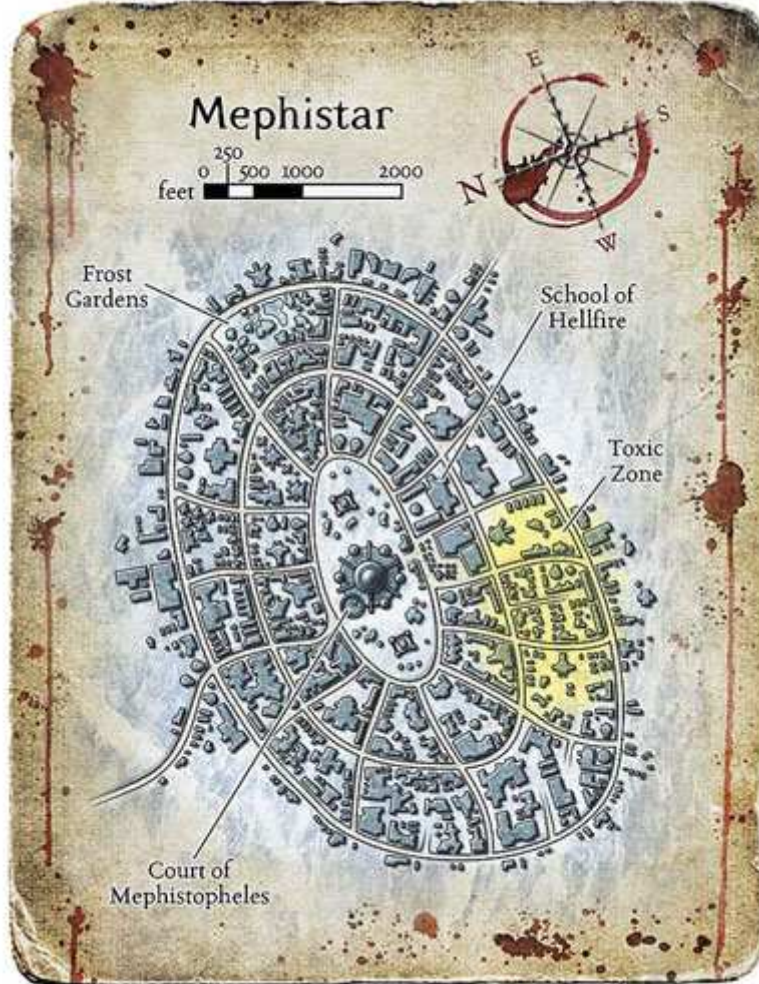


Palais de crasse





Mephistar



Salle des vaincus





Les fers (Centre ville)

