

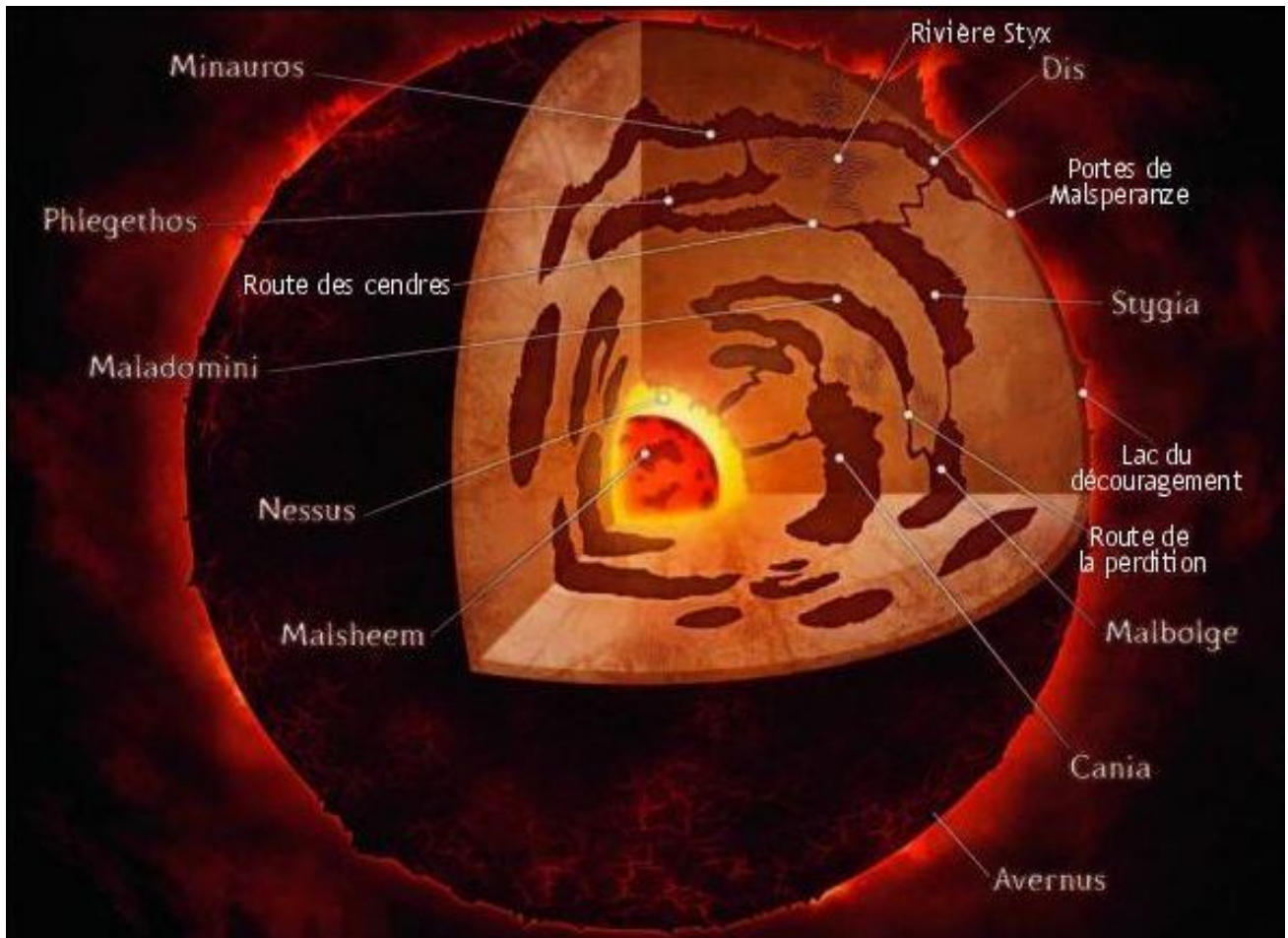
Les Neuf Enfers

Maléfiques et corrompus, les diables sont les servants rebelles des dieux. Ils séjournent maintenant dans les Neuf enfers, un des domaines les plus sombres de la Mer astrale. Les diables existent sous diverses formes, du timide diabolin aux puissants archidiabes connus comme les Seigneurs des Neuf qui chacun dirige l'un des Neuf enfers. Le plus grand de tous ces seigneurs infernaux est **Asmodée**, prince de Nessus, le neuvième enfer. Il y a de cela très longtemps, Asmodée était un puissant serviteur divin. Mais un jour il choisit de se rebeller contre le dieu qu'il servait. À la tête d'une armée de créatures acquises à sa cause, Asmodée tua son maître divin. Pour sa trahison, lui et ses suivants reçurent comme malédiction des formes monstrueuses et furent emprisonnés dans les ruines fumantes du domaine du dieu assassiné.

Les diables désirent les âmes des mortels. Chaque esprit mortel que les diables réduisent en esclavage sape l'emprise des dieux sur les mortels et accroît le pouvoir des Neuf enfers. Les diables tourmentent et consomment les âmes capturées pour accomplir les plus terribles de leurs travaux infernaux, y compris des créatures artificielles mauvaises et de terribles invocations. Les diables sont en forte compétition les uns contre les autres afin d'obtenir faveurs et statut au sein de l'ordre infernal, mais ils travaillent aussi ensemble pour un but commun qui est de rassembler des âmes pour les Neuf enfers. Certains cherchent à pousser les mortels à abandonner leurs âmes à travers la tyrannie, le désespoir, ou la terreur. D'autres cherchent à détruire les serviteurs des dieux d'alignement bon et leurs œuvres. D'autres encore sont des tentateurs et des trompeurs qui enflamment l'ambition des mortels, leurs désirs, leur cupidité ou leur fierté. Les diables respectent scrupuleusement leurs accords. Mais attention, car ils sont extrêmement doués pour donner aux mortels peu prudents exactement ce qu'ils ont demandé, et peu de ceux qui ont passé un accord avec eux parviennent à échapper au paiement final. Il y a de cela très longtemps, Asmodée et ses vassaux forgèrent de sombres pactes avec diverses divinités maléfiques.

Les Neuf enfers sont situés dans le monde tourmenté de Baator, couvert de cendres et de fumées. Chaque strate est dirigée par un des Seigneurs des Neuf, les princes des enfers. La plupart d'entre eux sont des **archidiabes**, des diables uniques possédant d'énormes pouvoirs. Les autres archidiabes, plus faibles, servent comme vassaux, en attendant leur heure pour renverser leur maître. Les princes des enfers complotent constamment entre eux dans une lutte sans fin pour accéder à toujours plus de pouvoir. Le rêve de Méphistophélès est de renverser Asmodée ; Belzébuth hait Méphistophélès ; Glasya déteste Levistus qui de son côté prépare sa vengeance contre Asmodée. Asmodée, lui, ne craint aucun archidiabe en particulier, sauf peut-être Méphistophélès. La seule chose que le prince de Nessus redoute est le jour où ceux-ci s'uniront tous contre lui. Il encourage donc soigneusement les rivalités entre eux afin de l'empêcher.

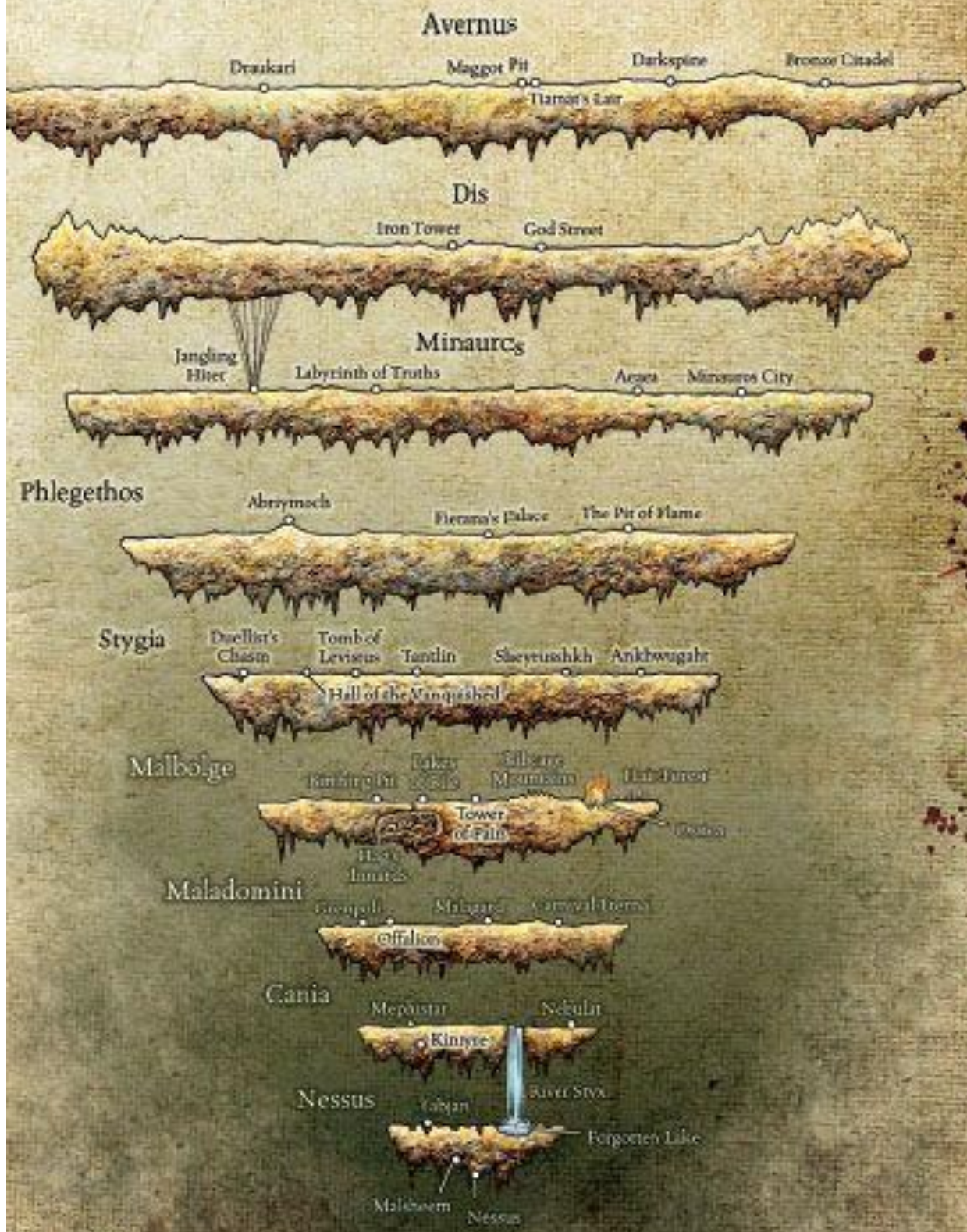
Les Neuf enfers sont extrêmement organisés. Sous les archidiabes se trouvent les rangs de l'ordre infernal. Chaque diabe possède une place qui correspond à son pouvoir personnel. Les puissants **diantrefosses** sont les barons et les nobles des Neuf enfers, chacun ayant juré fidélité à l'un ou l'autre des archidiabes. Les diables de guerre sont les généraux et les capitaines des Neuf enfers. Les diables éhontés sont des gardes d'élite, les diables de la douleur sont des tortionnaires et des geôliers, les autres servent basement d'homme de mains ou de messagers. Les archidiabes récompensent les diables qui excellent dans leurs devoirs en les transformant progressivement en formes plus puissantes par l'intermédiaire de rites atroces.



The Nine Hells



The Nine Hells



Avernus, premier enfer (Zariel)

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 fumées. L'archidiable **Zariel**, récemment réinstallée sur Avernus par Asmodée à la place de Bel, protège et dirige Avernus depuis sa gigantesque citadelle de bronze. Zariel évite soigneusement les intrigues avec les autres seigneurs. Un cercle de diantrefosses connu comme **l'Obscure Huit** la sert en tant que vassaux et conseillers. Zariel gouverne seulement pour leur plaisir et considère constamment si ses actions rencontreront l'approbation de l'Obscure Huit.

La citadelle de bronze est une puissante forteresse de quatorze anneaux concentriques équipés de tours et de machines de guerre infernales. Des milliers de diables des légions, épineux et barbus 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 l'archidiable 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, ouvertes, donnent sur une route escarpée qui descend à la cité de Dis, le second des Neuf enfers.

Le lac du découragement : ce grand lac 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 orangeux 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 rivière Styx serpente en particulier dans les Neuf Enfers. Née dans le lac amer du Découragement, elle court parmi les gorges escarpées d'Avernus (1) avant de disparaître dans une caverne fumante pour tomber dans les marécages fétides de Minauros (3). Lentement, elle erre longuement avant d'émerger de nouveau dans la mer glacée de Stygia (5). La Styx passe alors par Malboge (6) et Maladomini (7) avant de terminer dans les grands glaciers de Cania (8) et se déverser dans le Lac perdu de Nessus(9), évitant seulement Dis (2), Phlégéthos (4) dans son voyage. Ce chemin étant périlleux, peu de diables patrouillent ses rives ce qui fait de la Styx la meilleure route pour des aventuriers hardis voulant se rendre au plus profond des Enfers sans combattre les légions de diables, surtout s'ils peuvent trouver un navire robuste (source aidedd.org).

Dis, deuxième enfer (Dispater)

Les portes de Malsperanze d'Avernus donnent sur une route jonchée de résidus de crânes qui mène une trentaine de kilomètres plus bas à la vaste caverne de Dis, le deuxième 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 strate tout entière. La cité s'étend sur des kilomètres de flancs de coteaux 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.

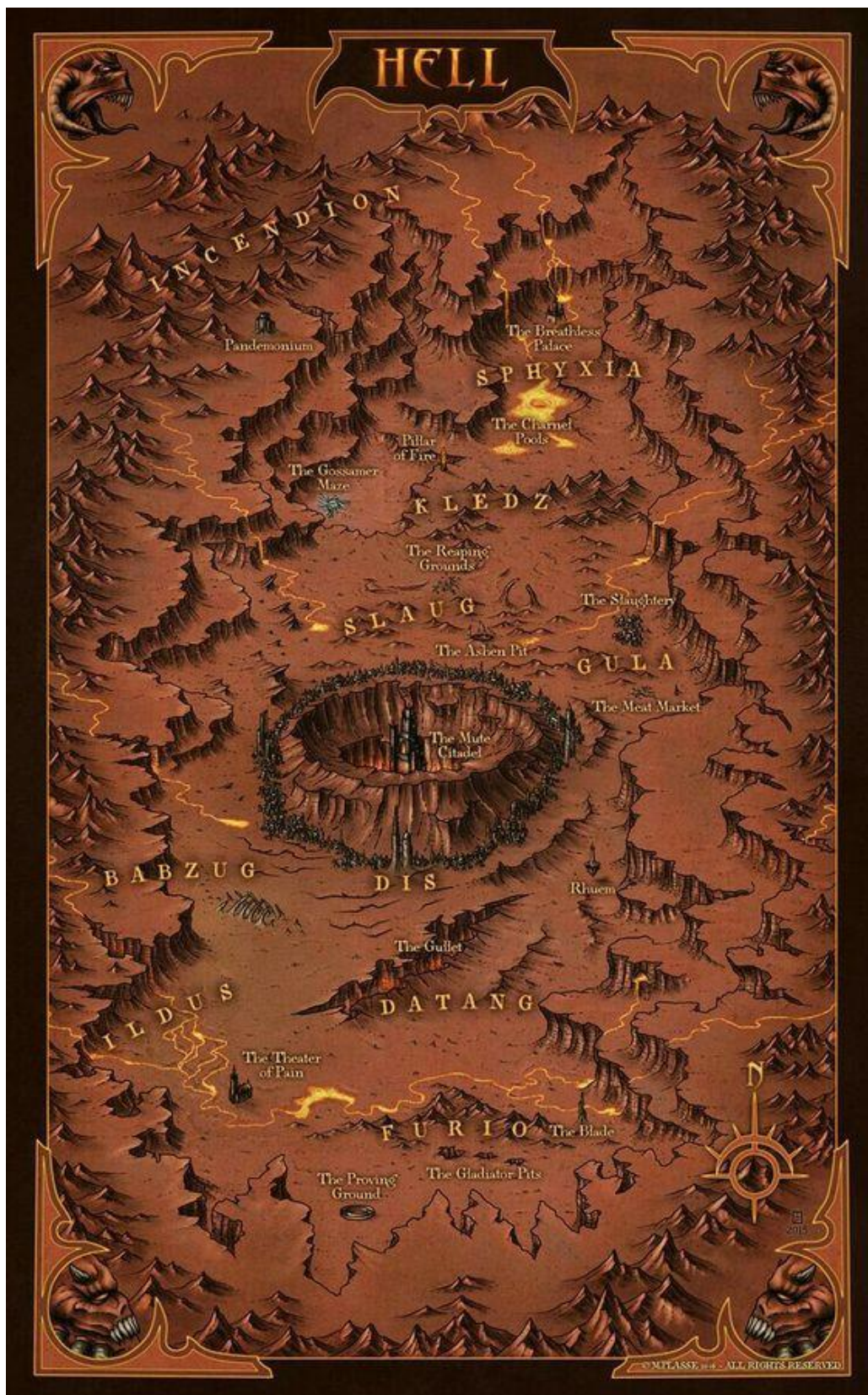


Les Fers : la ville de Dis est l'unique lieu des Neuf enfers où les créatures qui ne sont pas originaires des enfers peuvent venir faire du commerce, échanger des informations ou chercher des audiences infernales. Les Fers sont le nom du quartier de la ville où ces étrangers se rassemblent, avec les 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, troisième enfer (Mammon)

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 rochers 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'infiltré par le bas du plafond et tombe comme une pluie interminable qui donne une boue noire marécageuse dans presque tout Minauros. À 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. De temps en temps des bâtiments entiers disparaissent même 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. À 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 gardé par les subordonnés de Mammon. La plupart 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. Une horde de diables mineurs garde le Labyrinthe.

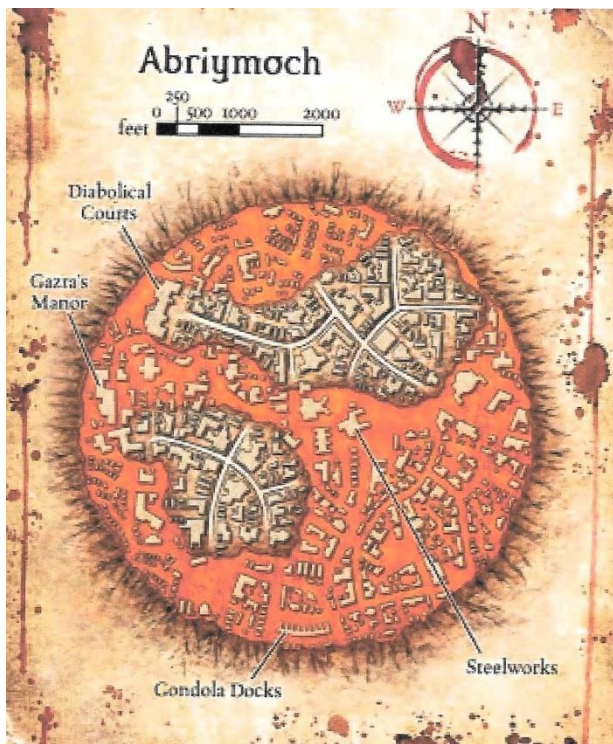
Phlégéthos, quatrième enfer (Fierna)

Des milliers de marches ruisselantes creusées dans le sol de Minauros descendent vers la caverne ardente de Phlégéthos. 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 ardente. L'air chaud brûle et est tacheté par les cendres. Phlégéthos 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 strates 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 Phlégéthos 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 Phlégéthos, mais son père Belial se tient toujours à côté du trône. Belial, un vieil archidiabale 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 Phlégéthos. Longtemps considéré sol neutre lors des disputes entre diables, l'armée angélique d'Asmodée y avait établi 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 (Ashkult), un cercle de diantrefosses qui règlent les disputes entre diables (et de temps en temps la défense d'une âme damnée s'estimant injustement condamnée).



Damned souls wishing to dispute the terms of their Fandian contracts must appear before the unforgiving business justice Ashkult

Ashkult

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'archidiabole 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. 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.

L'Arjale, acier vert des Enfers, est un métal noir et léger dont les seules mines connues sont sur Phlégéthos. Il peut être travaillé sur une surface lisse et amené à une netteté de rasoir. Allié au fer, il prend une teinte vert-gris clair et devient assez souple, formant un alliage nommé dajavva. La quantité de fer contrôle le degré de flexibilité. Le fouet de Moloch est composé en dajavva et connu pour provoquer de terribles cicatrices. Les talismans de nombreux baatezus sont connus pour être façonnés en arjale. La connaissance du travail de l'arjale est limitée aux forges spéciales des Enfers de Tymphalos.



Stygia, cinquième enfer (Levistus)

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 Phlégéthos, 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 strate 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 Phlégéthos, sous Dis. Des escaliers en fer, cachés et recouvert de glace, relie d'ailleurs des kilomètres plus haut ces deux domaines. À 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 strate 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, diables des glaces et diables orangeux. Ceux-ci sont communs dans Stygia, alors que la plupart des autres diables évitent cette strate 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 mais liés 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 toutefois 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, sixième enfer (Glasya)

À 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 strates 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 petits 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 archidiabale 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 strate.



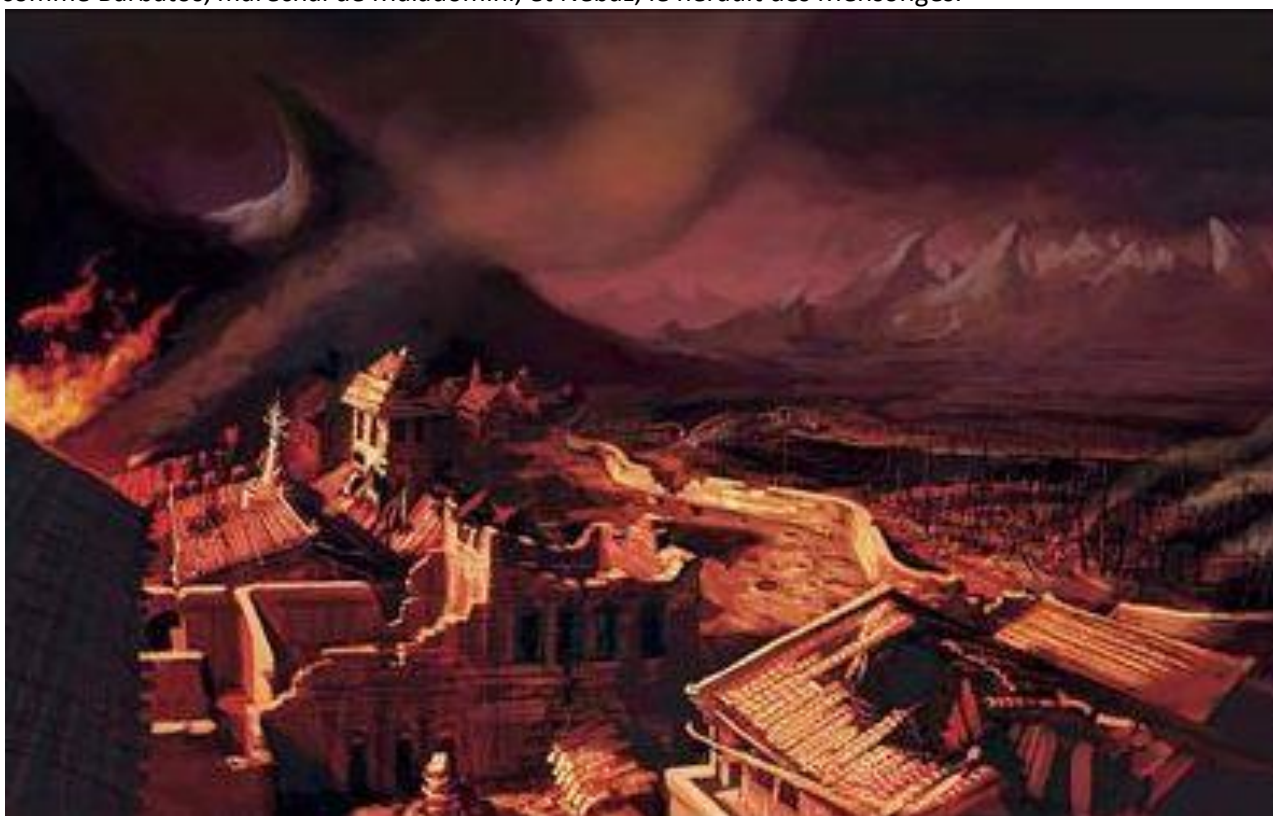
Le jardin des plaisirs : situé à l'intérieur des murs d'un beau palais, le jardin des plaisirs est en réalité un lieu cruel. C'est un aperçu de vraie beauté dans le mensonge qu'est Malbolge. Glasya le garde intact pour attirer et se moquer de ses victimes. Ici elle calme les prisonniers, leur chuchote 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.

Le palais d'Osseia : Glasya gouverne sa strate 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 que la structure est faite 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

diabes de haut rang n'ayant plus les faveurs des autres Seigneurs des Neuf. Quand elle est fatiguée de ses jouets, ses gardes les emprisonnent ou les exécutent dans de véritables forêts d'empalés.

Maladomini, septième enfer (Belzébuth)

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 strate 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 strates des Neuf 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 tous 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 strate est l'archidiabole **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 archidiabolesse 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 archidiaboles 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 la pourriture continue d'avancer. Le fatalisme prévaut en ville. Les visiteurs généralement dans le désespoir 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 strate, 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 de la 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 nommé Mysdem, mais le vrai pouvoir en ville est détenu par le diantrefosse Lenphant, l'administrateur principal de la bureaucratie infernale.

Cania, huitième enfer (Méphistophélès)

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 sur cette strate.

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 d'occultistes. La grande force de Méphistophélès repose en fait dans son commandement des diables de glace (gelugons). Bien qu'il leur permette 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 : 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 finalement 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, neuvième enfer (Asmodée)

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, 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 : c'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 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.

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.

Taj Bari : cette citadelle qui surplombe une profonde crevasse 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.

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.

Baator¹

Voilà un autre endroit que les arpenteurs avisés devraient essayer d'éviter, mais il arrive qu'un péquin doive aller à des endroits et faire des choses à contrecœur. Les biges béjaunes appellent cet endroit **les Neuf Enfers**, et béjaunes comme ils sont, c'est souvent le premier plan (et le dernier pour eux) qu'ils veulent visiter lorsqu'ils arrivent dans le Grand Anneau.

Cet endroit possède neuf strates mais c'est bien la seule chose que les béjaunes ont deviné d'après son nom. Les baatezus qui y vivent sont loin d'être un groupe de fiélons stupides qui attendent patiemment que quelques gars bien intentionnés viennent « nettoyer » leur demeure. Non, ce sont des créatures si viles et si malignes qu'un affranchi ne peut guère trouver pire ailleurs, pas même dans les Abysses. Ces fiélons masquent leurs cœurs de pierre sous un mortier d'ordre, ce qui semble encourageant au premier abord. Mais en réalité, ce plan, est un domaine rigide et sans pitié, un royaume où dominant les luttes pour le contrôle total et absolu, bien pire que les mondes primaires où règnent des régimes totalitaires.

Lorsqu'on parle de Baator, un lascar doit garder en tête deux groupes de gars particulièrement terribles. Le premier, ce sont les **Sombres Huit** : huit puissants diantrefosses qui contrôlent les immenses armées de baatezus et d'autres créatures. Ces huit-là contrôlent les forces baatezus impliquées dans la Guerre Sanglante. L'autre groupe est constitué d'êtres effroyables connus sous le nom de **Seigneurs des Neuf**. Chacun dirige une strate entière de Baator et leur statut se situe entre celui du plus puissant diantrefosse et celui d'une puissance pleine et entière. On sait peu de choses sur ces êtres mais c'est peut-être mieux ainsi. Chacune des neuf strates de Baator possède un environnement qui lui est propre, mais elles sont toutes inhospitalières et dangereuses.

La première strate porte le nom **Avernus**. C'est une plaine aride sous un ciel rouge dans lequel se produisent des explosions d'énergie. De nombreuses armées de baatezus occupent cette strate, toutes menées par le diantrefosse Bel. Tiamat, la déesse-dragon des ténèbres, garde le passage qui mène à la strate suivante et les arpenteurs feraient mieux de l'éviter. De nombreuses rumeurs circulent sur un autre conduit vers la deuxième strate non loin du Pilier des Crânes, un horrible monument du coin. Ceci dit, les troupes de Bel tiennent la strate d'une main ferme et il est peu probable que ce passage ne soit pas gardé.

La seconde strate s'appelle **Dis**, qui est aussi le nom de la cité de fer qui en constitue le cœur. C'est un royaume de labeur et de châtements sans fin pour les suppliants qui y vivent, et le dirigeant maléfique de la strate, Dispater, est totalement dépourvu de pitié (comme tous les dirigeants). On raconte qu'un diantrefosse renégat rassemblerait des forces pour contester son pouvoir.

Minauros est la troisième strate. C'est un endroit horrible où des pluies acides et des averses de grêle qui transpercent la chair tombent en permanence. Minauros la Naufragée, une gigantesque cité de pierre, s'y trouve et s'enfonce constamment dans l'immense marais puant qui remplit la strate. On dit que les ruines qui s'étendent dans les profondeurs de Minauros contiennent de nombreuses richesses et certains affirment même que la cité qui se trouve sous la ville actuelle ne se trouvait pas sur Baator à l'origine mais en Outreterre (même si personne ne sait comment ni pourquoi elle a fini ici). Une autre cité, Hiter la Cliquetante, est entièrement faite de chaînes et suspendue on ne sait comment au-dessus du paysage marécageux. Si un lascar a besoin de chaînes de qualité, Hiter la Cliquetante possède les meilleures de tout le multivers.

La quatrième, **Phlégéthos**, une strate de feu et de douleur, est ce qui ressemble le plus au plan Élémentaire du Feu dans le Grand Anneau. On dit que la cité d'Abriymoch construite sur un volcan quasiment éteint se trouve à l'endroit-même où une puissance est morte autrefois et le diantrefosse qui dirige le bled ne fait rien pour étouffer cette histoire Si un arpenteur est suffisamment malchanceux ou inconscient pour se retrouver dans cet endroit, il doit chercher un lieu marqué d'une indication avec le mot « Greth ». Cette mystérieuse

¹ Source : le *Manuel de l'Arpenteur*

indication indique l'emplacement d'une boutique de magie secrète dont le propriétaire (Greth ?) vend des objets étonnamment puissants sous le nez des baatezus qui dirigent la ville. Le marchand possède probablement un objet magique qui maintient les fiélons à l'écart et empêche les clients de le peler.

Le fleuve Styx coule paresseusement dans le désert glacé de **Stygia**, la cinquième strate, et son courant fétide y est froid comme la mort. Des marais gelés se forment dans les zones les plus chaudes où des plantes robustes arrivent alors à survivre sous ce climat rigoureux. La Cité de glace, qu'on appelle aussi Tantlin, est constamment en ébullition à cause d'une guerre que se mènent divers groupes de baatezus et de planaires pour le contrôle de la ville. Malgré tout, elle reste un point de trafic important sur le Styx. Des marchands et leurs caravanes voyagent constamment à partir de Tantlin ou vers elle avec des marchandises provenant de tous les autres plans inférieurs. La chanson raconte que le seigneur de cette strate est à jamais congelé dans la banquise mais qu'il continue néanmoins à diriger son domaine dans cet état.

En descendant plus profond dans le puits, on trouve **Malboge**, la sixième strate. C'est une pente rocheuse sans fin : des rochers tombent constamment et écrasent tout ce qui se trouve sur leur route. Sans surprise, aucune cité ne peut se constituer ici à moins que l'on ne croie les rumeurs parlant de lieux ancestraux bâtis sous la pente où vivaient des monstres encore plus anciens que les baatezus. La seule chose dont on soit sûr est que la surface est constellée de citadelles de cuivre pleine de fiélons dont l'occupation principale est de s'assurer que les rochers ne les écrasent pas.

Ce sont des cités en ruine qui constellent la septième strate. Les serviteurs du seigneur de **Maladomini** passent leur temps à creuser ce territoire dévasté pour en extraire les minerais permettant de construire des villes toujours plus grandes. Chaque fois que l'une d'elle est finie, le seigneur sombre oblige ses sujets à recommencer. On raconte que les ruines qui se trouvent autour et en-dessous de la nouvelle cité de Malagarde contiennent toutes sortes de créatures terribles. On trouve dans une autre région de Maladomini une ville intéressante pour les arpenteurs. En effet, les édits de Grenpoli, la Cité de la diplomatie, interdisent les armes et les sorts offensifs, tout comme ils interdisent toute forme de dispute et de conflit. Ces lois donneraient l'impression que cette ville est un paradis paisible ? D'une certaine façon c'est vrai mais l'essentiel est dissimulé (comme toujours sur Baator, mon ami) car la ville est surtout la métropole des intrigues politiques plutôt que celle du combat et de la destruction. La fourberie et la ruse y sont élevées au rang d'art : elles sont menées avec une telle finesse qu'elles peuvent se révéler plus dangereuses qu'une menace physique. Pour un bon prix, un lascar pourra apprendre à l'École Politique les ficelles de la magouille et de la tromperie, tout comme la propagande, les vides juridiques et tout autre moyen de manipuler les individus. On entend parfois dire que l'école possède le solitif de tous les portails qui mènent à Baator ou qui la quittent, ainsi que d'autres savoirs secrets sur les baatezus, mais un matois mortel ne doit pas trop espérer les apprendre.

Les huitième et neuvième strates sont globalement peu connues : les lascars qui en sont revenus pour en parler sont bien peu nombreux. Cania, la huitième, est un royaume gelé encore plus froid que Stygia. On raconte que la plus gigantesque et horrible forteresse de tous les plans se situe dans les profondeurs de la fosse : Nessus.

Les conseils de Tarsheva : *rappelez-vous, il n'y a aucun endroit sûr dans ce plan. Un point c'est tout.*