

## Maladomini, septième enfer (Belzébuth)<sup>1</sup>

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 osent 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 pour 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 première épouse 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 ; sa deuxième épouse se nomme Baftis. Dans l'entourage de Belzébuth on rencontre d'autres archidiaboles comme **Barbatos**, maréchal de Maladomini, responsable des armées de Belzébuth, sa charge étant de disposer les messagers et les armes afin que les armées de la strate puissent être rapidement rassemblées pour la bataille ; **Nebaz**, le héraut des Mensonges, chargé de répandre la parole de Belzébuth, son seul diable autorisé à parcourir librement les Neuf Enfers. Les généraux Abigor, Bileth et Zepar dirigent les armées et montent la garde contre ses ennemis. En garnison sur Maladomini se trouvent les Maladominaar de Belzébuth, des troupes de choc d'élite capables de percer les formations démoniaques avec leurs féroces assauts frontaux. Le général Zimimar de l'Obscure Huit les commanda sur le terrain où ils dispersèrent et divisèrent leurs adversaires abyssaux.

Par décret d'Asmodée, aucun portail planaire ne peut se connecter directement à une couche de l'Enfer autre qu'Avernus. Cela signifie qu'en général, si l'on veut se rendre à Maladomini, il faut passer par la couche située au-dessus, Malbolge, et trouver un portail, et il en faut également un autre pour se rendre à Cania en contrebas. Des portails existent depuis au moins une des forteresses de Malbolge vers la ville principale de Belzébuth, Malagarde, ainsi que depuis Malagarde vers la ville de Méphistophélès, Mephistar.

Habitants. Le plus grand danger de Maladomini ne réside pas dans son environnement, mais dans les diables sous le commandement de Belzébuth et de ses généraux. Les armées de Maladomini sont principalement constituées de compagnies de cornugons (une compagnie rassemble ici 111 diables au lieu des 333 habituels). Il y a 60 compagnies sous le commandement d'Abigor et 28 sous celui de Zepar, qui remplissent divers rôles allant des guerriers aux messagers en passant par les ouvriers. Les spinagons s'occupent des besoins et des désirs des ouvriers cornugons, généralement sous la surveillance d'un amnizu ou plus rarement d'un osyluth. Les diables des fosses sont rares sur Maladomini et absents du service de Belzébuth. Le Seigneur des Mouches les soupçonne d'être des espions ou des marionnettes d'Asmodée et a chargé ses généraux de les chasser.

---

<sup>1</sup> Source : [Maladomini | Forgotten Realms Wiki | Fandom](#)

Malgré tout, parmi les nombreux fiefs infernaux de Maladomini, se trouvent quelques bastions de diables des fosses et de diables de guerre querelleurs. Maladomini héberge également des types uniques de diables. Les étranges ayperobos, créations de Belzébuth, sont originaires de Maladomini et sont rarement rencontrés au-delà. Ils rôdent dans les étendues brumeuses ou sont intentionnellement placés par d'autres diables pour piéger les voyageurs. Il y a aussi des essaims de diables, les âmes corrompues des anges surpris en train de mentir à leurs maîtres et qui se reforment, piégées dans une masse de mouches qui bourdonnent autour de Belzébuth. Les diables se sont ensuite déplacés vers l'une des mares stagnantes de Maladomini, affamés mais ne mourant jamais, attendant avec impatience une mission et une chance de se nourrir. Des essaims de mouches affamées tourmentent tous ceux qui s'aventurent à travers Maladomini. Elles agissent comme les yeux et les oreilles du Seigneur des mouches. Les boues coulant des rivières ont provoqué la génération spontanée d'une variété de limons diaboliques, tels que des boudins noirs, des cubes gélatineux et des gelées ocre. D'autres créatures connues pour habiter ce plan sont les vargouilles et les araignées-crochets.

Géologie. En termes géologiques, Maladomini est très similaire à Malbolge, du moins pendant la période où elle était sous le contrôle de Moloch (et par extension également sous le contrôle de Belzébuth). Chaud au toucher, tellement imprégné de chaleur que l'infravision est généralement inutile, et rempli de gaz et de fumées puants, de tremblements de terre et d'explosions souterraines, d'immenses grottes, de cavernes et de fosses de feu. Ils sont également identiques en termes de ressources minérales (y compris la présence de métaux propres aux Enfers, arjale et tantulhor), à l'exception du diamant et de l'obsidienne qui sont plus courants à Maladomini.

Il y a cependant plusieurs éléments distinctifs. Le granit est couramment observé à la surface et de la terre jaillit non seulement l'ichor noir mais aussi la lave, les cascades volcaniques gonflant les rivières de magma. Ces rivières ont contribué à la grande mer de lave qui encercle tout le plan. A l'intérieur de cette mer se trouve un anneau de montagnes volcaniques, et à l'intérieur de cet anneau se trouve la civilisation de Maladomini.

Mais la différence la plus notable réside dans la pourriture de Maladomini. Sous un ciel de couleur bleu-noir sang, des créatures polluées ont rampé hors des berges des ruisseaux remplis de boue pour s'étouffer avec l'air toxique et expirer rapidement. Les restes d'arbres rabougris qui étaient déjà mourants se sont finalement effondrés, ont succombé à la pourriture ou ont spontanément éclaté en flammes au contact des scories couvantes. Des sources de lumière naturelles pouvaient être trouvées dans l'éclat faible et maladif émis par les flammes vertes trouvées sur la strate, qui étaient soit des feux vacillants alimentés par les fluides s'infiltrant du sol le long des berges de la rivière, soit des sphères flamboyantes à la dérive.

Sillonnant le territoire, depuis les carrières jusqu'aux différents châteaux des diables cornus, des routes mal entretenues sont jonchées d'ordures. Les rivières de lave à travers le plan sont traversées de grands ponts en arc gravés de visages diaboliques et des canaux et des aqueducs aux murs de pierre les coupent pour transporter le magma jusqu'aux châteaux de Cornugon afin de former des douves en fusion. Malgré cela, les canaux sont pollués et obstrués, déversant des effluves dans tout Maladomini.

*Maladomini est une friche urbaine marquée par des tas d'ordures chancelants, ses vastes étendues de terre sont épuisées au point de désolation absolue. Les ruines éparses de tours effondrées et de forteresses creuses forment un paysage urbain désolé. Entre ces villes mortes se trouvent des fosses d'extraction sans fin et des terrils qui criblent la terre comme des plaies. Les vastes carrières et mines à ciel ouvert ressemblent à des blessures béantes, crachant de la saleté dans l'air alors que la main-d'œuvre de la strate travaille sans relâche pour trouver plus de pierres et de minéraux.*

## Lieux remarquables

**Malagarde** : autrefois ville grandiose, la plus grande de Maladomini et la demeure de Belzébuth, Malagarde s'est effondrée en ruines et a perdu son ancienne grandeur. 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. Malagarde est devenue l'incarnation de la paresse, ses structures effondrées sont devenues des monuments de désespoir car même Belzébuth a renoncé à la restaurer. Le fatalisme prévaut en ville aujourd'hui. Chaque jour la décadence progresse, chaque jour les bâtiments se détériorent un peu plus, chaque jour les rivières d'ordures grossissent dans la ville. L'atmosphère de défaite devient toujours plus oppressante. Les visiteurs généralement désespérés n'arrivent même plus à rassembler suffisamment de volonté pour quitter Malagarde. Belzébuth gouverne depuis le **Palais de la Saleté**, son ancien grand château avant d'être maudit par Asmodée et qu'il ne s'effondre dans la vase. Aujourd'hui, le palais est une vaste structure en ruines constamment remplie de débris par les diables mineurs en obéissance à la punition imposée par Asmodée.



*Malagarde est une ville de boulevards parfaitement droits et d'innombrables tours droites aux flèches noires reliées par de nombreuses travées de ponts ouvertes et couvertes s'entrecroisant et s'inclinant dans toutes les directions. Il s'étendait sur des milliers de kilomètres, ses pièces et ses passages étaient si nombreux que même Belzébuth lui-même ne les aurait pas tous vus. On pensait qu'aucun diable n'en connaissait toutes les dimensions et ils y fouillaient rarement les profondeurs, au point que les évadés s'enfuyaient dans les cachots pour s'échapper.[14][16] Alors même que le reste de Maladomini était dévasté, des choses vertes poussaient dans ses murs, une collection de plantes planaires entretenue par des nupperibos supervisés par des osyluths, eux-mêmes surveillés par des cornugons. Presque toutes les richesses de la couche y ont trouvé leur chemin, des tapisseries aux meubles en passant par les pierres et métaux précieux.[14][18]*

**Offalion** : un tas de décombres à flanc de colline utilisé pour simuler des endroits spécifiques du plan primaire matériel. Les diables résidents utilisent des pierres dispersées pour créer des parodies de lieux d'influence avant de parcourir des scénarios politiques détaillés. Les conférences, synodes, transactions commerciales, élections, cours royales et autres événements similaires sont des exercices pour entraîner les diables, dont la mémoire a généralement été effacée lors de leur conversion en lémures, afin qu'ils puissent renverser les sociétés des mortels. Chaque simulation a ses propres règles. Les gagnants sont envoyés sur leurs plans cibles pour mettre en pratique leur entraînement tandis que les perdants sont retenus, voire rétrogradés. Les mortels sont parfois mis à contribution pour donner des conseils, ajouter de l'authenticité ou même perturber les scénarios en tant que jokers. Dans un sens, Offalion a involontairement servi de démonstration des derniers plans de Belzébuth.

**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. Ici Belzébuth offre à ses serviteurs les plaisirs les plus sombres et la déchéance la plus inimaginable 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, livres de rituels interdits... Neuf âmes ont gagné une journée de vacances, quatre-vingt-dix-neuf un siècle et neuf cent quatre-vingt-dix-neuf deux millénaires. Parmi ses sombres délices se trouve une salle de miroirs déformés qui donne des visions enivrantes de domination en tant que Seigneur des Neuf (généralement sur les royaumes des rivaux de Belzébuth, Dispater ou Méphistophélès et jamais sur Maladomini). D'autres incluent des alcools magiques comme le "gughalaki", un liquide sucré, filant, presque hallucinogène, produit à Maladomini à partir des glandes odorantes de mille-pattes diaboliques.

**Grenpoli** : la violence et les armes sont interdits dans les murs de Grenpoli, la ville de l'artifice, la ville de la diplomatie. 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 en forme de dôme 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. Elle abrite l'École politique des Neuf Enfers qui propose des cours sur la tromperie et la trahison aux diables entreprenants. 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.

## Histoire

Dans le passé, Maladomini était un endroit magnifique, un royaume de grandes villes. Selon certaines origines des Neuf Enfers, il en était ainsi avant même qu'Asmodée ne prenne le contrôle du plan. Asmodée dépeça Baator et récompensa ceux qui combattirent sous ses ordres par des royaumes et des fiefs. Il établit également la bureaucratie infernale à Maladomini. Les rapports décrivaient le septième enfer comme un royaume aux villes impressionnantes et un bel ensemble de routes, de jardins et de ponts, où chaque loi et ordre était classé dans des forteresses d'archives en constante expansion. Maladomini était gouverné par un ancien allié d'Asmodée qui était avec lui avant qu'il ne dirige l'Enfer et dont le nom a été sciemment perdu.

L'archidiable Belzébuth était autrefois un archonte du Mont Céleste du nom de Triel. Triel a commis de nombreux actes égoïstes dans sa quête incessante de perfection, entraînant sa chute des Sept Cieux. Il s'est réveillé dans les Neuf Enfers avec une tête de mouche, corrompu mais grandement renforcé par la transformation. Asmodée, peut-être en raison de sa propre familiarité avec la longue chute en enfer, a élevé l'archonte battu, le promouvant rapidement aux rangs de la noblesse.

Triel maîtrisa bientôt la politique infernale, sa quête interminable de perfection lui servant bien dans l'escalade de la hiérarchie de l'Enfer, culminant avec son renversement du seigneur originel de Maladomini. Non seulement il est devenu Seigneur du Septième, mais il a également effacé toute trace de l'identité et des actes de son prédécesseur, abandonnant lui-même son ancien nom et devenant Belzébuth. Au moment où il dirigeait Maladomini, il avait gagné le titre de « Seigneur des mouches », car son réseau d'intrigues était prétendument si serré que même une mouche ne pouvait s'échapper.

Des éternités passèrent tandis que Belzébuth remportait de nombreuses victoires. Il réussit à prendre le contrôle de la couche supérieure de Malbolge tout en conservant son emprise sur Maladomini, un exploit qu'aucun archidiable, sauf Asmodée, n'était sans doute connu pour avoir réalisé, et est devenu le deuxième roi de l'enfer lui-même. Mais la plus grande faiblesse de Belzébuth n'a jamais été son manque de compétence, mais son incapacité à savoir s'arrêter, son besoin irrésistible de perfection totale dans toutes ses entreprises et les actions extrêmes auxquelles cela le poussait.

La chute. Pendant des millénaires, Belzébuth aspirait à une ville à la hauteur de sa grandeur. Il ordonna à ses sujets de construire ville après ville, mais ne fut jamais satisfait, déclarant chacune indigne une fois achevée. Belzébuth pouvait voir la ville parfaite dans son esprit, mais ne semblait pas pouvoir la mener à bien, et le problème n'a fait qu'empirer avec le temps alors qu'il construisait et reconstruisait continuellement les domaines de sa strate. À un moment donné, la fertile Maladomini était devenue un lieu de terres spoliées et de civilisation ruinée. Mais sa chute n'était pas encore terminée.

Les rapports sont quelque peu contradictoires sur l'incident qui a déclenché la chute de Maladomini. Dans certaines versions, c'est le Jugement de l'Enfer, où les archidiabiles se sont ouvertement battus pour prendre le trône d'Asmodée, et qui atteignit sa conclusion à Maladomini. Dans une version plus récente, Belzébuth aurait conspiré pour destituer Asmodée, il aurait modifié des archives pour présenter son maître comme incompetent. Ce complot fut déjoué lorsqu'une poussée inattendue de la Guerre Sanglante exigea sa participation, et son refus initial d'envoyer des soldats qu'il réservait pour son coup d'État déclencha une enquête qui révéla ses méfaits. Belzébuth refusa de se soumettre au châtement et les autres archidiabiles attaquèrent Maladomini.

Le règne de la limace. Le royaume de Belzébuth a été ravagé par la guerre et laissé dans un état de dévastation totale. Et, que ce soit pour son action contre Asmodée, pour la trahison insurmontable d'avoir interféré avec les archives de l'Enfer, ou pour une autre raison ineffable, Belzébuth devait subir une série de punitions pour ses péchés. Asmodée a dépouillé Belzébuth du contrôle sur Malbolge, mais lui a laissé la

responsabilité du maintien de Maladomini et de la bureaucratie infernale. De plus, Asmodée a métamorphosé Belzébuth sous une forme qui reflétait son domaine pestilentiel d'ordures et de saletés. Il l'a transformé en une énorme créature ressemblant à une limace, le piégeant dans cet état pendant des siècles, un an pour chaque mensonge qu'il avait proféré.

Belzébuth a continué à diriger les villes pourries de Maladomini. Sa capacité à fomenter des plans étant neutralisée par sa nouvelle forme, il a déplacé son attention vers le rassemblement d'âmes du plan Matériel. Néanmoins, l'archiduc n'a jamais arrêté sa quête de la configuration parfaite pour ses villes et suintait dans les villes de Maladomini à la recherche de la combinaison parfaite entre forme et fonction. Alors que les villes antiques auraient pu être des phares de gloire et de triomphe, Belzébuth, dans sa quête de perfection et son application à répandre la misère, a finalement dépassé la capacité de construire de telles structures.

Ignorant le déclin de ses anciennes villes, Belzébuth cherchait toujours à en améliorer les nouvelles, et ses serviteurs n'avaient d'autre choix que de continuer à dépouiller le peu de terre qui restait. Mais plutôt que d'exiger réellement des rénovations, Belzébuth a plutôt fait savoir par l'intermédiaire de ses serviteurs démons des fosses que les nouvelles villes devaient être construites à partir de zéro, les anciennes devant être laissées debout comme rappels du travail déjà effectué et rejetées. Dans certains cas, les villes devaient être construites sur de nouveaux sites et les structures d'origine restaient intactes même si elles étaient à peine utilisées. Il devint courant de cannibaliser les vieilles villes pour emprunter leurs matières premières, accélérant ainsi leur destruction. Les villes plus récentes seraient construites sur le dos des anciennes jusqu'à ce qu'elles finissent toutes sous la surface, à l'exception d'une seule, Malagarde.

Belzébuth n'a jamais vraiment abandonné la ville-forteresse incomplète de Malagarde, même après avoir été transformé en limace, même quand son grand château s'était effondré en boue fécale et que, sur ordre d'Asmodée, il devait être constamment rempli d'ordures. Peut-être plus surprenant, bien que sa capitale ait été réduite en excréments, Malagarde est toujours universellement reconnue comme la plus grande ville de Belzébuth à ce jour, même par ceux qui avaient vu ses incarnations plus anciennes.

Mais tout comme personne ne doutait que Malagarde était la plus grande ville de Belzébuth, il était tout aussi incontestable qu'il la rejetterait comme il l'avait fait pour toutes les autres. Des pièces entières étaient remplies d'ordures, des tours entières remplies d'ordures puantes avant même qu'Asmodée ne maudisse Belzébuth. Comme aucun des diables ne prenait la peine de réparer quoi que ce soit, les objets cassés, inutiles ou incomplets étaient transportés vers des zones inutilisées par des serviteurs spinagons. Malagarde était si négligée que de nombreux trésors que l'on pensait perdus et oubliés étaient en fait secrètement thésaurisés par les cornugons dans les poubelles. Et la peur des ouvriers devint si terrible qu'ils ralentirent les dernières étapes de la construction, sabotant secrètement une grande partie de leur travail pour retarder l'inévitable.

Histoire récente. Mais les habitants de Maladomini ne purent attendre éternellement et furent finalement contraints de présenter leur travail à Belzébuth. Et, comme tous le prévoyaient, Malagarde fut également finalement rejetée. La construction et la reconstruction incessantes de la ville par l'archiduc-limace ont finalement cédé la place au désespoir, et la ville autrefois majestueuse a été abandonnée lentement. Belzébuth y resta néanmoins, négligeant souvent ses tâches déprimantes d'entretien du Palais de la Saleté avec sa bave en faveur de nouveaux complots pour la domination, provoquant l'effondrement de pièces entières et perdant de nombreuses grandes reliques de pouvoir dans le processus.

Cependant, le sort ultime de Maladomini pouvait encore être modifié. À la fin du XV<sup>e</sup> siècle, Belzébuth revint finalement à sa forme précédente de tête de mouche. L'humiliation abjecte d'Asmodée lui interdit d'autres mensonges sous peine d'étendre sa transformation en limace. Maladomini est encore un royaume en ruine, mais Belzébuth s'est récemment positionné comme le patron de la rédemption.