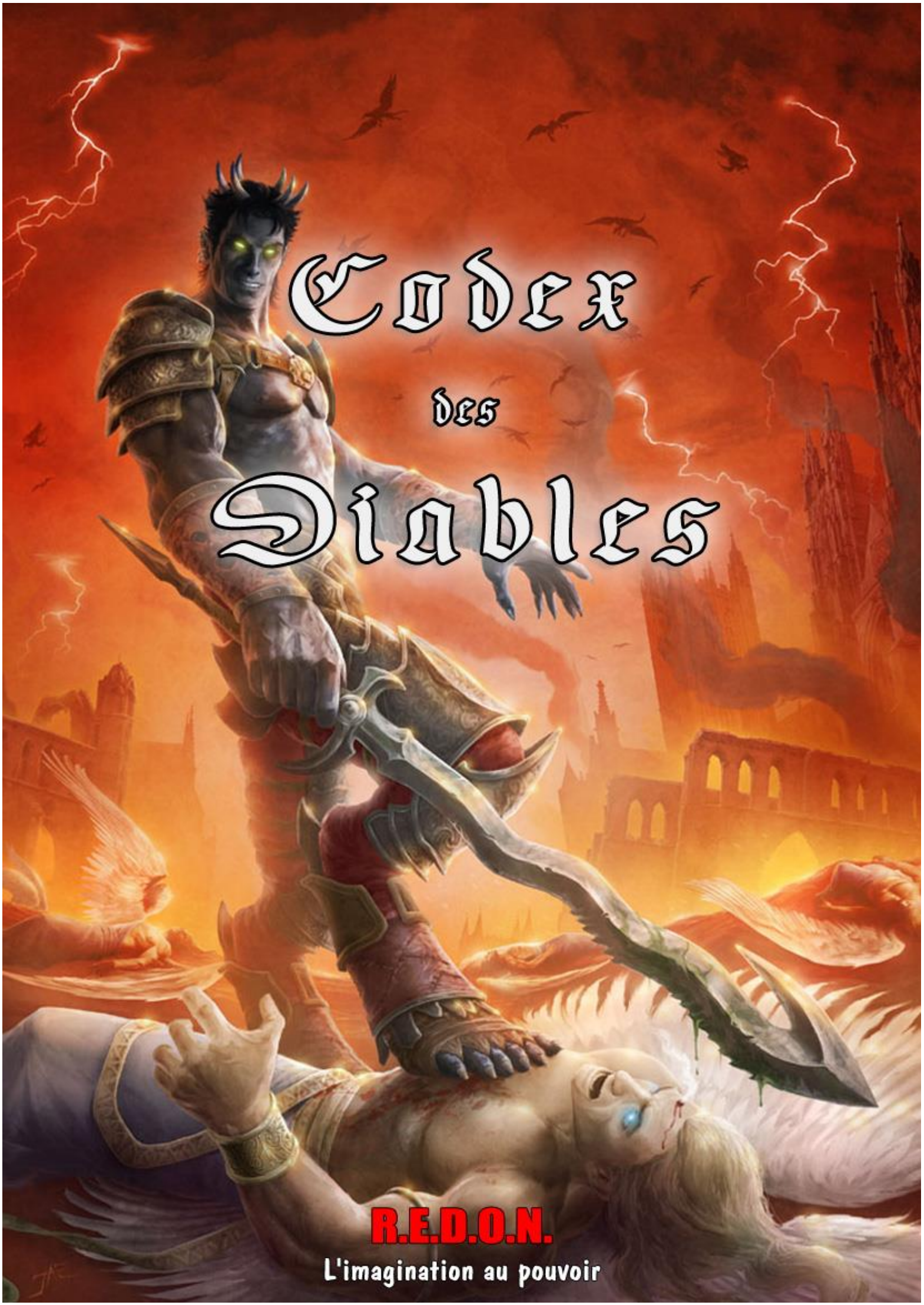
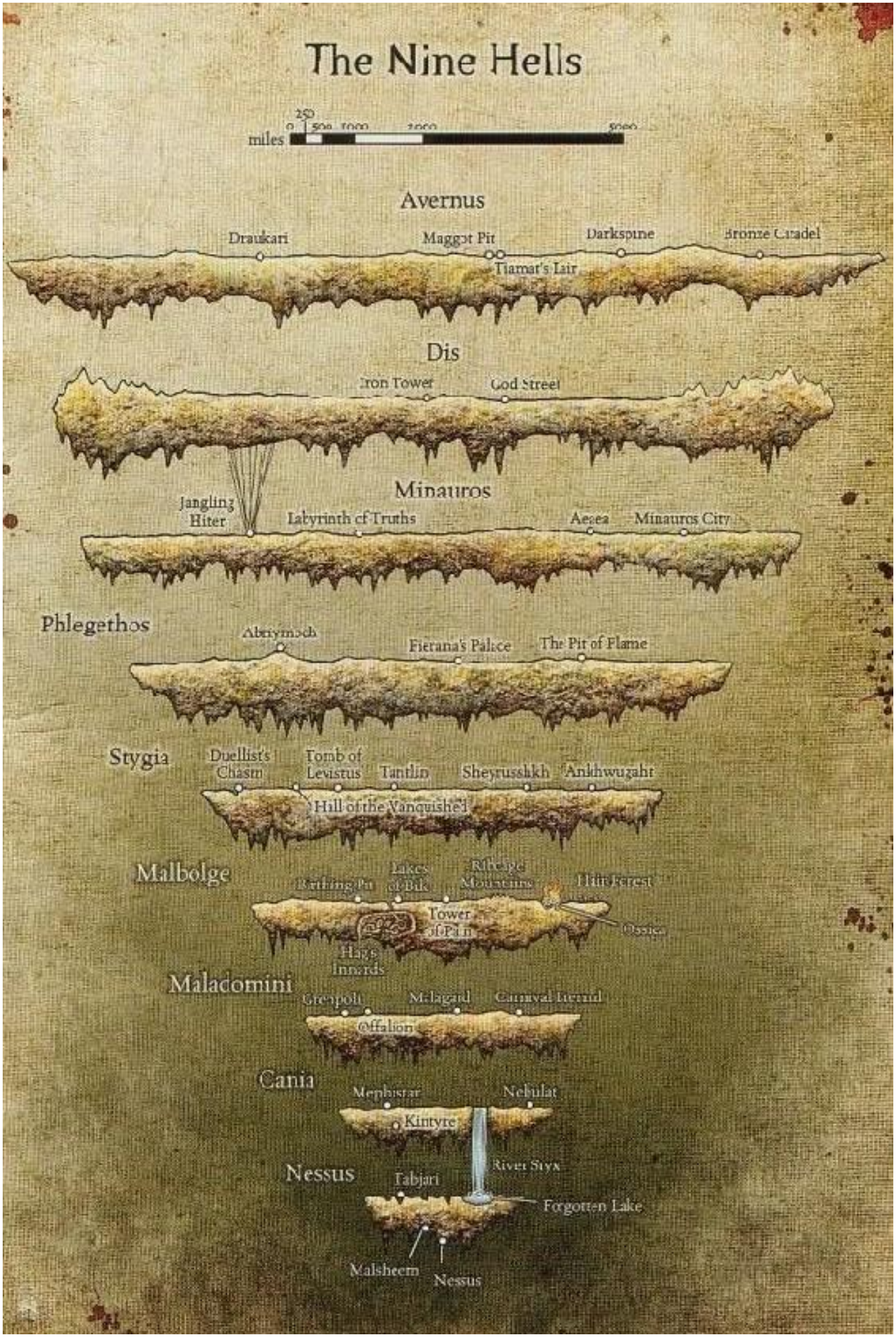

Codex
des
Diables
R.E.D.O.N.
L'imagination au pouvoir

Avant propos.

Le Codex des Diables se propose de détailler toutes les variétés de Diables…
Mais cette ambition ne sera pas atteinte… Désolé.
Non que l'énergie à compiler des informations sur ces créatures fasse défaut… non. Mais c'est Ambitieux projets, car il en va des diables comme des démons… leur diversité est incommensurable !
On peut cependant les classer selon une nomenclature, très arbitraire mais fonctionnelle, qui permettra au profane de se retrouver au cœur de cet inextricable foisonnement !
Ce sont 6 chapitres qui seront nécessaires pour « faire le tour » du sujet avec la précision qui sied à une œuvre telle que celle-ci…

Bonne lecture, et que les vapeurs soufrées qui inondent les plaines abyssales ne vous fassent pas tourner la tête !

David Dierickx


The Nine Hells
miles
Avernus
Draukari
Maggot Pit
Tiamat's Lair
Darkspine
Bronze Citadel
Dis
Iron Tower
God Street
Minauros
Janglinz Hiter
Labyrinth of Truths
Aesea
Minauros City
Phlegethos
Abeiymoch
Fierana's Palace
The Pit of Flame
Stygia
Duellist's Chasm
Tomb of Levistus
Tantlin
Sheyrusskkh
Ankhwugaht
Hill of the Vanquished
Malbolge
Lakes of Bile
Tower of Pain
Hags' Innards
Maladomini
Grelpoli
Malagard
Offalion
Cania
Mephistar
Nebulat
Kintyre
River Styx
Nessus
Tabjari
Forgotten Lake
Malsheem
Nessus

Les Diables…

Les Diables furent engendrés par Kéhoth, qui devint Satan, le Dieu-Sans-Nom, dans la nuit des temps…
Ils sont mentionnés ainsi dans la Genèse…

Extrait de la Genèse :

Et les Immortels bâtirent hors du monde la geôle des Titans qu'ils nommèrent Irgarath, ce qui signifie « sans retour ».
Et ils créèrent encore d'autres lieux hors du monde, afin d'y faire renaître, à l'abris de toute nouvelle destruction, les jardins qu'ils avaient fait naître sur Dère. Et ces lieux qu'on nomme Paradis sont l'Elysée, et l'Olympe, et les Lymbes, et l'Eden, et le Vallalah, et d'autres lieus encore.
Et ils restaurèrent leur forteresse d'Ahartagul, et les demeures divines de Solundar et Ahardün.

Mais Kéhoth ne participa pas à tous ces travaux, et même, durant ce temps il devint plus sombre encore, et son cœur fut plus troublé que jamais.
Car son domaine de l'obscurité était violé, croyait-il, par les Dieux qui s'y déplacent, car la Lune avait fait pénétrer la lumière dans le secret de ses nuits, car les Titans n'étaient pas punis, et peut-être surtout car plus Los avait créé, plus il s'était senti jaloux et moins aimé…
Il pensa longtemps à toutes ces choses, et il advint que Kéhoth se sépara des autres Esprits qu'il trouvait ou trop aimés du Créateur ou trop prompts à accepter des commandements qu'il jugeait lui des moins justifiés.
Et Kéhoth, qui n'avait jamais créé jusqu'alors créa pour la première fois. Et son esprit était plein d'idées de rancune et son cœur était plus noir encore que l'obsidienne. Et il créa trois mondes hors du monde. Et ces mondes étaient les Enfers aux neufs plans, et les Abysses aux 666 niveaux et encore l'Hadès.
Et sur ces mondes planait son esprit torturé par le doute et la solitude.

Or il advint que les autres Immortels virent cela et qu'ils s'en inquiétèrent. Car Kéhoth était leur frère et que son absence les blessait cruellement.
Aussi prièrent-ils Iä, le premier des Solars, de se rendre dans les mondes hors du monde où se complaisait désormais Kéhoth, et de lui parler pour le ramener à eux.
Et Iä parcouru tous les endroits que Kéhoth avait créés. Et il fut effrayé par leur noirceur. Puis il vit Kéhoth et lui parla, lui disant combien son absence touchait les Immortels et à quel point sa place était parmi eux.
Mais Kéhoth ne l'écouta point. Et au contraire, il lui tint des propos fais de noirs mensonges, et la voix de Kéhoth était si belle et ses accents si sincères qu'ils placèrent le doute dans le cœur de Iä. Et Kéhoth lui posa des questions fourbes et félonnes, et ces questions firent grandir le doute dans l'esprit de Iä. Et enfin, quand Kéhoth eut achevé ses questions, et qu'il eut terminé ses sombres propos, Iä avait perdu toute sa lumière et il était devenu comme Kéhoth.
Et sa chute fut retentissante dans l'univers, et les étoiles perdirent un peu de leur éclat, et cette chute fut douloureuse aux immortels et aux Solars.

Avec l'aide de Iä, Kéhoth créa de son âme devenue jalouse et envieuse des créatures pour peupler ses mondes. Et comme il les créa dans un monde où jamais la lumière n'exista, ces créatures ne furent que noires et mauvaises et aucune ne portait en elle ne fut-ce qu'un peu de la lumière.
Et Kéhoth se réfugia dans ses mondes hors du monde pour vivre avec ses créatures et il renia le nom même que lui avait donné le Premier, et il devint Satan, le « Dieu-Sans-Nom ».
Et Iä fut longtemps son chambellan. Mais il advint un jour que Iä sentit les paroles de Satan perdre de leur force à ses oreilles et son cœur devenir moins noir. Alors il quitta son seigneur pour ne plus être que « Iä le déchu », un Etre puissant mais solitaire, errant.

Or il advint que lors de la chute initiale de Iä et de la diminution des étoiles, les Immortels comprirent que Kéhoth, celui qui fut leur frère, était perdu à jamais, et ils mesurèrent aussi toute l'étendue de la noirceur et du mal qui désormais habitaient Satan.
Et ils en furent tristes et accablés, mais ils se préparèrent aussi à défendre contre lui la beauté du monde qu'ils avaient bâti et qu'ils aimaient.
Et Solundar et Ahardün furent renforcés. Et ils élevèrent encore les hautes murailles de Ahartagul. Et leurs travaux furent sages en vérité car il advint bientôt que Satan lança sur le monde les noires légions de ses créatures.
Et la guerre de la lumière contre les ténèbres fut plus terrible encore que la guerre contre les titans. Et ses ravages furent plus profonds. Satan fit naître des monstres sur Dère, qui fut bientôt submergée par les Orques, les Ogres, et tous les gobelinoïdes, et ces races atroces détestaient la nature et ses animaux et ne voulaient que les asservir et les corrompre. Et les fils de ces races étaient nombreux.
Et dans le chaos du monde d'autres monstres encore vinrent à exister, comme les dragons chromatiques créés par Tiamat une créature diabolique voulue par Satan, et beaucoup d'autres encore. Et certains géants, survivants de la guerre contre les grandes races, furent renforcés et corrompus par Satan et devinrent foncièrement mauvais.

Les Immortels combattirent vaillamment, ne concédant rien à l'adversaire, jetant dans le conflit les Elfes et les Nains, héros illustres de la guerre contre les Léronidéens, utilisant leurs miracles pour renforcer les légions d'Amazones et de Wükings qui partout lutaient contre les démons et les diables, serviteurs de Satan.

Diables : Pouvoirs, Faiblesses et Généralités !



Outre les descriptions physiques particulières, qui varient d'un Diable à un autre, sont regroupés ici tout ce que ces créatures ont de commun entre elles.

Voyages.
Tout diable est capable de se déplacer de son propre plan, l'un des 7 niveaux, jusque sur ceux du Tartare, des Abysses ou du Pandemonium.
Il peut aussi parcourir le plan Astral.
L'accès aux plans matériels ne leur est pas ouvert sans une aide extérieure située sur le plan matériel considéré (un rituel de conjuration, un seuil, un appel de son nom véritable…)

… et les neuf Enfers !

Les enfers sont composés de neuf plans distincts, mais interconnectés dans le sens où on peut voyager d'un plan à un autre en empruntant des passages physiques.
Chaque plan est différent et, si globalement on y rencontre des diables assez semblables, tourmentant avec délice des damnés en souffrance, on notera des nuances de populations diaboliques assez nettes.

Avernus.



Premier plan des enfers, *Avernus* est une strate fort vaste, sur laquelle les combats sont nombreux. C'est là en effet que les ennemis des Diables portent d'abord leurs attaques contre les Enfers. Le gouvernement des Diables d'*Avernus* est donc une tâche lourde et difficile.
Notons que nombre de Ducs des Enfers possèdent là une place forte et qu'ils sont jaloux de leur autonomie.

Maître d'*Avernus*.
Amon est un Diable de grand puissance, parvenu assez récemment (seconde moitié du Second Calendrier Ilvanirien) au rang d'Archi-Diable en prenant le contrôle de la strate. C'est Asmodée lui-même qui a choisi de le récompenser pour avoir permis de déjouer les intrigues fomentées contre son pouvoir par *Méphistophélès* et ses alliés. *Tiamat*, l'Hydre Géante qui règne sur les Dragons Chromatiques et qui assumait jusqu'alors les fonctions de Maître d'*Avernus*, est devenu le *Grand Gardien des Enfers*, toujours extrêmement dévoué à *Asmodée*… et satisfait de pouvoir enfin se consacrer pleinement aux sollicitations de ses Dragons.



Dis.

C'est le deuxième plan infernal. Ce plan est presque entièrement couvert de la gigantesque cité de Dis, dont les murs sont faits de fer brûlant.
Bien qu'elle soit quasiment infinie, la ville de *Dis* est toujours ressentie comme surpeuplée et oppressante pour quiconque s'y trouve plongé pour la première fois. La ville entière est faite de roche volcaniques et de fer chauffé au rouge. Chaque mur et chaque pavé est brûlant au toucher. Les vapeurs mêmes de la cité enveloppent constamment la strate infernale tout entière d'une brume sombre.
Lorsqu'on accède à la ville, on ressent clairement une rupture avec la notion de réalité. Il faut emprunter une grande route pavée de crânes et, alors même que les murs de la Cité semblaient encore quelque peu distants, on se retrouve, sans transition, au cœur même de la ville, sans pouvoir en apercevoir les limites…

Dis est peuplée d'Erynies, de Malebranches, de Diables Barbelés, de Diables Rougeoyants…
Mais on y trouve également une très grande quantité de zombies errants.
Au cœur de cette strate, on trouve le grandiose et maléfique palais de *Dispater*.

Maître de *Dis*.
Le plan est gouverné par l'Archi-Diable *Dispater*, souverain de Dis.
Dispater est l'allié de *Méphistophélès*, mais n'a jamais accepté de désobéir ouvertement *Asmodée*. Il partage son alliance avec *Mammon*, Archi-Diable de la Troisième strate infernale, mais il se méfie de lui. Il sait par ailleurs combien *Mammon* le craint…

Minauros.

Troisième Plan des Enfers, Minauros est un immense marais putride où la boue et la misère s'associe pour composer un sombre tableau de damnation. C'est un lugubre bourbier de terre puante et pourrie, ça et là ponctué de vastes marres d'une eau polluée.



Poisons et maladies y sont renforcés. Cadavres et charognes constituent autant d'obstacles sur lesquels trébucher et encourir le risque de se blesser sur un os pointu ou de se noyer dans une eau impure…
Le plan dans sa totalité promet de tout engloutir sous la boue putride qui le compose essentiellement, y compris la vaste Cité de « La Coulante », capitale de son activité, qui lentement s'enfonce et que les esclaves de Mammon doivent reconstruire en permanence vers le haut…

Minauros est le centre économique des neuf Enfers. Les nouvelles âmes maudites y sont transformées et sa grande richesse démentie par son apparence délabrée.

Maître de *Minauros*.
Le troisième plan infernal est celui de l'Archi-Diable *Mammon* aime à parcourir souvent son domaine en chevauchant son fidèle *Supplice*, un Destrier du Diable particulièrement puissant, pour chasser et rapporter des trophées…
Il est, avec l'Archi-Diable *Dispater* (qu'il redoute particulièrement), l'allié de *Méphistophélès* dans son ambition de devenir le Prince des Enfers… Mais ni lui, ni *Dispater*, n'ont jamais osé désobéir franchement à *Asmodée* à ce jour.
Mammon est également l'époux de la Princesse Diabolique *Glasya*, fille d'*Asmodée*.

Phlegethos.

La quatrième strate des enfers est celle de Phlegethos. C'est une désolation flamboyante de feu et de lave. Elle contient ce qui fut le royaume divin d'Inanna.
Le climat de ce plan infernal est très comparable à celui du plan élémentaire du feu. Il est dominé par une chaleur torride qui enflamme l'air lui-même. Ici, les flammes elles-mêmes semblent vivantes et agressives et sautent régulièrement sur ceux qui parcourent Phlegethos sans en être un habitant…
Le sol présente des fissures qui crachent des jets de flammes qui se déversent dans des rivières de feu liquide. On y trouve de très nombreux volcans dont les produits éruptifs coulent en vastes rivières de lave vers un océan de magma incandescent.
Le monde brûlant de *Phlegethos* est peuplé d'Abishais, de Diables Barbus, Barbelés, Epineux et d'Os.



Maître de *Phlegethos*.
Le « Grand Bélial » est le Seigneur et Maître du Quatrième Plan des Enfers. Il gouverne ce monde depuis son palais d'obsidienne d'*Abriymoch* (voir sa salle du trône ci-contre), en compagnie de sa fille, la Princesse Diabolique *Fierna*, et de sa favorite, la Princesse Diabolique *Eris*.
Allié résolu de *Belzebuth*, il le soutient activement dans sa rivalité avec *Méphistophélès*, qui souhaiterait lui ravir la 7ème strate des Enfers.
Il voue également une haine féroce à l'Archi-Diable *Geryon*, haine qu'il partage avec son allié l'Archi-Diable *Moloch*.
Bélial surveille de très près les activités de *Mammon*, son « voisin » qui gouverne le 3ème Plan des Enfers.

Stygia.

Stygia ou « la Stygie », constitue le cinquième plan des Enfers. Elle contient les royaumes divins de *Set* et *Sekolah*. Ce plan d'existence doit son nom au fleuve *Styx*, qui sillonne toute son étendue.
Ce niveau des enfers est composé d'un vaste océan d'eau salée presque entièrement gelé. Sa surface est presque complètement recouverte de banquises et d'icebergs. La seule étendue d'eau ouverte est celle du fleuve *Styx*, dont les eaux sombres et huileuses se maintiennent séparées de l'eau salée de l'océan, et qui serpente à travers la strate infernale comme si elle traversait une plaine.
Certaines banquises y sont suffisamment vastes pour supporter des villes. La navigation entre les colonies est rendue relativement facile par la présence du *Styx*. De petites plantes « arctiques » poussent par endroits, créant de vastes marécages glacés, légèrement plus chauds que le reste de la couche. Ces zones attirent plusieurs créatures et animaux sauvages, malgré les risques de ruptures plus importants de la couche de banquise.
Le ciel de Stygia présente un aspect crépusculaire permanent. Il est constamment rayé par des éclairs, ce qui le rend extrêmement dangereux pour les créatures volantes. Le tonnerre balaye l'atmosphère dans un grondement presque continu.



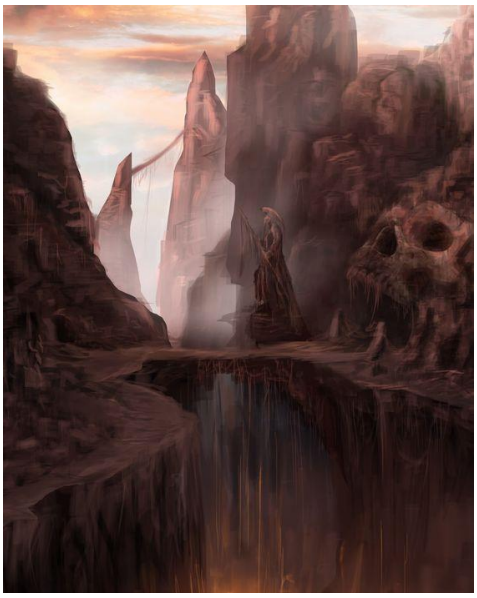
Stygia présente la spécificité de demeurer globalement sauvage et désolée. De fait, on y rencontre des créatures féroces telles que des loups des glaces, des vers de givre, des mammouths, des ours polaires, des requins géants, des remorhazs, …
Ces créatures sont souvent la cible des diables de la Stygie qui les utilisent pour leur entrainement militaire.

Le cœur de cette strate est constitué par la cité de *Tantlin*. Chaque structure et route de *Tantlin* ont été taillées directement dans l'iceberg qui l'abrite. Il est organisé en cercles concentriques, les zones intérieures étant réservées aux démons les plus puissants et les visiteurs extra-planaires étant confinés dans l'anneau le plus extérieur.

Maître de *Stygia*.
La Stygie est le domaine de l'Archi-Diable *Géryon,* qui y réside dans sa cité de *Tantlin*, au centre exact de son monde. Il vit là dans un immense palais, dont les terrasses donnent sur le grand port fluvial de la ville installé sur le *Styx*…
Géryon a succédé à l'archiduc *Lévistus* lorsque celui-ci fut de son trône de *Stygie.* Convaincu de comploter contre *Asmodée,* notamment en voulant conquérir d'autres niveaux infernaux par le biais du fleuve *Styx,* il est désormais retenu prisonnier au plus profond d'un grand iceberg connu sous le nom de *Tombeau de Lévistus,* dans le port de *Tantlin* (voir illustration ci-contre).

Géryon est l'un des vassaux les plus fidèles d'*Asmodée* et jouit de toute la confiance du Prince des Enfers !

Malbolge.



C'est le sixième plan des enfers. C'est une immense caverne où se rencontre des montagnes abruptes et de profonds précipices, d'où s'élèvent des nuages de vapeurs puantes. Au cœur de ce maelstrom, les déplacements, en dehors du fleuve Styx, sont particulièrement difficiles pour quiconque ne possède pas une paire d'ailes.
L'ensemble de cette formidable caverne repose sur une infinie mer de lave qui provoque de nombreux séismes, et de régulières modifications dans la géographie générale de ce monde. Le sol rocheux y est si chaud que les matériaux les plus fragiles peuvent s'y enflammer spontanément. Régulièrement, des roches de tailles variables, tombent du plafond de la caverne, détruisant occasionnellement les villes les plus modestes.
Toutes les villes y sont d'ailleurs des forteresses de pierres noires, dont les murs d'enceinte sont recouverts de cuivre.

Malbolge constitue également la plus vaste prison qu'on puisse imaginer dans tous les univers. Construites sur de formidables piliers d'adamantite qui supportent d'innombrables cages où séjournent des diables condamnés. Les régulières chutes de pierres les blessent, sans jamais pourtant les tuer…

Maître de *Malbolge*.
Le plan fut longtemps dominé par *Glazya*, fille d'*Asmodée*, jusqu'à son union avec l'archi-diable *Mammon*.
Aujourd'hui, la strate est gouvernée par le vice-roi *Moloch*, directement inféodé à l'Archi-Diable *Belzébuth*.
Moloch déteste cordialement *Geryon*, son « voisin », maître de la Cinquième Strate Infernale, qui le lui rend bien du reste, mais n'entre pas en conflit ouvert avec lui pour ne pas gêner *Belzébuth*.
Moloch éprouve une attirance marquée pour la Princesse Diabolique *Eris*, Favorite de son allié *Bélial*…

Maladomini.

Maladomini est le septième plan des Enfers. C'est un champ sans fin de villes en ruine et en décomposition. C'est également le centre de toute la bureaucratie diabolique des Neuf Enfers.
Le ciel de toute la strate infernal est d'une teinte brunâtre, qui rappelle le sang corrompu des damnés.



Toutes les plaines sont parsemées de villes abandonnées, vestiges des délires mégalomaniaques et des conflits des nombreux archiducs de ce plan. Ces ruines servent souvent de refuge aux criminels et autres créatures perdues venus d'autres plans d'existence.
On y trouve également une multitude de mines à ciel ouvert, de nombreux anciens canaux, aujourd'hui asséchés, des friches immenses… et quelques forêts pourrissantes le long du fleuve *Styx*.

Maître de *Maladomini*.
Belzébuth, aussi nommé *Baalzébul,* ou encore « Le Seigneur des Mouches », est le Maître du Septième Plan des Enfers.
Il est également le Seigneur direct du Sixième Plan Infernal, *Malbolge*, dont la gouvernance est confiée à son vassal, le vice-roi *Moloch*.

Sur *Maladomini*, *Belzébuth* et son épouse, la Princesse Diabolique *Bensozia*, gouvernent en s'appuyant sur un tissu de Gouverneurs, pour la plupart des Diables *Yodarine*, eux-mêmes suzerains de *Malebranches*, des Diables Cornus qui se comportent en petits Seigneurs locaux à la tête d'un château ou d'une petite place forte.

Cania.

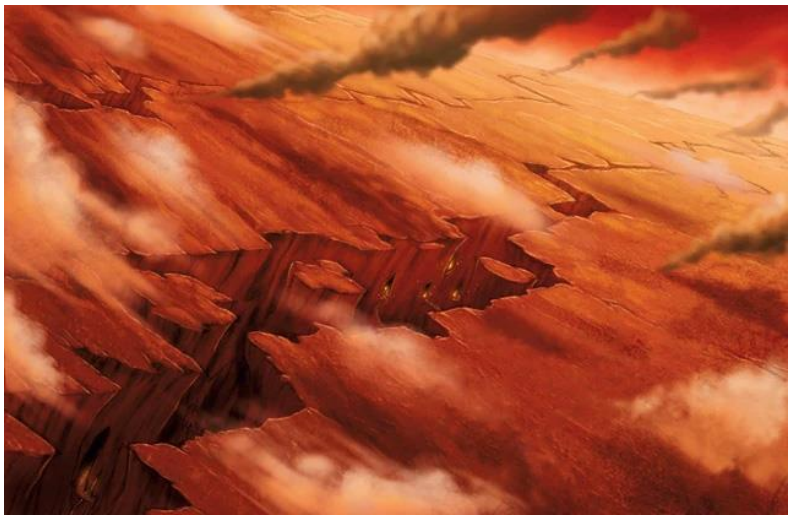
Huitième plan infernal, Cania est une terre désolée parcourue d'un froid glacial. On y observe de titanesques glaciers et des icebergs immenses, en mouvement rapide, qui se heurtent régulièrement entre eux ou contre les montagnes de roche, dans un fracas assourdissant. Les blizzards y sont presque permanents et les avalanches de neige monnaie courante. De couches de neige, instables, dissimulent régulièrement de profondes crevasses.
Le froid surnaturel de ce monde est plus mordant encore que celui qu'on rencontre en Stygie et peut atteindre régulièrement les -51°C. Il pénètre rapidement les vêtements non magiques, gelant les créatures non protégées en quelques minutes et tuant même celles qui portent un équipement conçu pour résister aux températures froides des mondes matériels…
On rencontre régulièrement des corps gelés, incroyablement bien conservés, que le fracas de deux icebergs dérivant ont récemment révélés. Certaines de ces formes, prisonnières de la glace depuis des temps immémoriaux, laisse supposer qu'il s'agissait là d'angelots ou d'anges venus combattre là des légions diaboliques.
Ici et là, des citadelles isolées abritent des laboratoires secrets ou des bibliothèques abritant des ouvrages anciens…

Maître de *Cania*.
C'est le célèbre *Méphistophélès* qui règne sur le Monde de *Cania* du cœur même de sa capitale, *Méphistar*. On y rencontre essentiellement des diables mineurs gouvernés par des Diables de Glace, de puissants diables aux allures insectoïdes…
Méphistophélès se place en second dans le protocole de la cour Infernale, juste après son suzerain *Asmodée*, Roi de *Nessus* et Prince des Enfers.
Puissant et ambitieux, *Méphistophélès* est à la tête d'une conspiration permanente pour détrôner *Asmodée*. Ses alliés les plus puissants sont les Seigneurs *Mammon* (Archi-Diable de la 3ème Strate des Enfers) et *Dispater* (Archi-Diable à la tête du 2ème Plan Infernal).
Pour l'heure incapable de s'attaquer aux terres d'*Asmodée*, bien trop puissant pour lui, *Méphistophélès* intrigue et tente de ravir *Maladomini*, la 7ème Strate, à son voisin *Belzébuth*…



Nessus.

C'est le neuvième et le plus profond des niveaux des Enfers.
Nessus est un vaste monde, couvert de puits sans fond et de failles vertigineuses, mais c'est également le plus « petit » niveau des Enfers. Constitué d'une immense plaine sans relief avec des bords déchiquetés, *Nessus* s'étend sur environ 4.000 km d'est en ouest et sur près de 1.800 km du nord au sud. Ce plateau flotte dans un vide rouge sans fin.



Les plaines sont marquées par des gouffres et des ravins de plusieurs milliers de kilomètres de profondeur et sont fréquemment ravagées par des vents de tempête enflammés.
C'est au cœur de *Nessus* que le Styx accompli la fin de son voyage dans les Enfers. Hautement surveillé, sur toute sa longueur ici, des diables attaquent à vue tout visiteur non autorisé. Après avoir accompli son parcours dans les plaines de Nessus, le *Styx* se jette dans un bassin peu profond connu sous le nom de *Lac Oublié*, puis continue au fond de certaines crevasses avant de s'infiltrer entre les roches et les plans et de poursuivre son cours dans la *Géhenne*…
La rivière *Léthé* traverse également *Nessus*, tombant parfois dans ses tranchées et ses ravins.

La strate infernale abrite de nombreuses places fortes de grande taille, toutes gouvernées par des Diables des Profondeurs, tous absolument loyaux à *Asmodée*, ainsi que la sombre et glorieuse *Malsheem*, capitale du Prince des Enfers.
On y trouve également des « Noirs Couvents » qui sont les refuges des Gouvernantes Diaboliques et des Nourrices Diaboliques…

Maître de *Cania*.
Le seigneur de Cania est l'archi-diable Asmodée, également Prince des Neufs Enfers et seigneur des Diables.
Son grand Trône des Ténèbres se trouve au cœur de la puissante Cité de *Malsheem*, au cœur de *Cania*.
Asmodée est le Prince des Enfers. Dans le domaine du Mal, il ne rend hommage qu'à un seul… *Satan* lui même, qui fut jadis le grand *Kehoth*, l'un des trois Esprits Purs créé par LOS dans la nuit des temps.
Asmodée gouverne les neuf Strates Infernales et domine tous les diables.

On rencontre souvent à ses côtés sa Favorite, la Princesse Diabolique *Astaroth*, qui fut longtemps une Démone de grande puissance avant d'être conquise par l'Archi-Diable.

Au quotidien, Asmodée partage ses pensées entre différentes activités délicates.
D'abord la sauvegarde de son trône. Le Prince des Enfers doit en permanence prévenir les complots hourdis pas certains de ses grands barons, et notamment le Seigneur de la Huitième Strates, le Grand Méphistophélès qui cache mal son ambition de lui succéder au plus vite, aidé par les Archi-Diables *Mammon* et *Dispater*.
Ensuite, *Asmodée* doit conduire ses armées diaboliques au cœur de la Guerre Sanglante, une lutte interminable dans laquelle ses légions affrontent les hordes démoniaques venues des *Abysses*.
Enfin, le Maître des Enfers échafaude des stratégies complexes visant à lui permettre de moissonner le plus d'âmes possibles sur le Plan Matériel, pour satisfaire *Kehoth*.

Une fois l'an, *Asmodée* convoque l'**Assemblée des Noirceurs**, une grande assemblée à laquelle tous les Archi-Diables et les Ducs Infernaux sont tenus d'assister pour rendre hommage à leur Prince.



Sommaire

Chapitre I **Les Sous-créatures Diaboliques**

Chapitre II **Les Diables Mineurs**

Chapitre III **Les Diables Majeurs**

Chapitre IV **Les Grands Diables**

Chapitre V **Les Ducs Diaboliques et autres Personnalités**

Chapitre VI **Les Archi Diables**


Les Neufs Enfers
Avernus
Forteresse de Bel
Rivière Styx
Antre de Tiamat
Dis
Dis
Minauros
Cité des Chaines
Minauros
Phlegethos
Abriymoch
Tantlin
Stygia
Sheyruushk
Malbolge
Malagard
Grenpoli
Maladomini
Cania
Mephistar
Malsheem
Rivière Styx
Nessus

Chapitre I - Les Diables Inférieurs

On y trouve :

- les Destriers du Diable
- les Diablotins
- les Léchures
- les Lémures
- les Molosses Sataniques



DESTRIER du DIABLE



(Taille cheval élancé)(L.M.)
(Robe sombre, yeux rouges, grandes ailes)

(Nb rencontré : 1, ou de 1 à 4 individus)
(Vitesse : 17 à 20 m/sec) (20 à 25 m/sec en vol)

Sous créature diabolique

Résistance à la Magie 30%.

E.V. : 55~65

Co : / **In** : 10~12 **Ch** : / **Ad** : 12~14 **Fo** : 14~17
Sag : 8~10 **Beau** : / **Con** : 19~20 **Per** : 12~13

3 Att./ Assaut.

Att :12 Pr : 3
Prd : 8 P.I. : 1D+6 (morsure)
(2D+8) x2 (sabots)

CAPACITES SPECIALES

- **Vol**, à peine moins vite que le Pégase.
- **Infravision** (50 m)
- **Télépathie** (forme limitée), avec son maître.
- **Immunité** à la Peur.

N.B. : tout cheval s'approchant à moins de 20 mètres d'un Destrier du Diable doit réussir un jet de Courage avec malus de 2 points, ou se cabrer violemment (épreuve d'équitation pour le rester en selle pour un éventuel cavalier) et tenter de fuir au plus vite.

DESCRIPTIF

Les Destriers du Diable sont issus de la magie noire du Dieu Sans Nom. Il les crêt, chaque fois qu'il le peut, à partir des cadavres de purs sangs particulièrement sauvages. Il sacrifie pour leur donner « vie » un pégase pour chacun, et il mêle à cette essence vitale l'âmes d'hommes notoirement mauvais
Au sol, ils sont assez lents, mais dans les airs, ils sont capables de prendre de vitesse la plupart des chevaux.

Sur les Plans infernaux, on rencontre parfois les Destriers du Diable en groupes de quelques individus. Ils parcourent les étendues infernales, piétinant à plaisir les damnés qui pourraient se trouver sur leur chemin.

Ailleurs, et surtout sur le Plan Matériel Primaire, ils servent généralement de montures à des Diables puissants en visite, ou encore à des mortels, très puissants, ayant voués leur âme aux noirs desseins des enfers.

DIVERS

Les sabots d'un Destrier du Diable peuvent être utilisés, réduits en poudre et incorporé à du lait d'ânesse vierge, pour alimenter un cheval normal. Celui-ci, après environ un mois de traitement (ce qui consommera les 4 sabots) acquérra une vitesse plus grande de 2 m/sec et gagnera 2D8 points de vie sur sa base.

DIABLOTIN



(~ 0,60 m) (L.M.)
(créature humanoïde, caricaturale de l'image diabolique
corps blanc, ailé, longue queue, cornes, yeux noirs)
(Nb rencontré : 1~2 ou 4~24 individus)
(vitesse : 4 à 6 m/sec)

Sous créature diabolique

Résistance à la Magie 25 %.

Régénération de 1 pt/ass

E.V. : 20~26

Co : 9~10 **In** : 9~10 **Ch** : 2~3 **Ad** : 10~11 **Fo** : 5~6
Sag : 10~11 **Beau** : / **Con** : 11~12 **Per** : 13~14

1 Att./ Assaut.

Att : 9 Pr : 1*
Prd : 8 P.I. : 1D+2 (queue)
+ Jet de Sauvegarde contre le poison

* Le diablotin ne peut être blessé que par des armes magiques ou en argent.

CAPACITES SPECIALES

- Infravision à 30 m et **Ultravision** à 300 m.
- **immunité** aux attaques par le Froid, le Feu et l'Electricité.
- jets de sauvegarde comme un guerrier de niveau 7
- **autométamorphose en animal** (deux types seulement pour chaque diablotin) : grande araignée, corbeau, rat, chèvre.
Sous ces formes, le diablotin combat comme l'animal en question.

Le Diablotin peut utiliser les sorts suivants, au niveau 5 de maîtrise, un par assaut :
- *Suggestion* (1x/j)
- *Détection de la Magie* (à volonté)
- *Détection du Bien* (à volonté)
- *Détection de l'Invisibilité* (à volonté)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…



DESCRIPTIF

Très rares sur le plan matériel, les Diablotins sont beaucoup plus nombreux en Enfer et, plus étrangement, en Acheron (plan démoniaque !).

Les diablotins sont les plus faibles et les plus petits de tous les diables des enfers. Ils sont créés par les Archi-diables à partir des Lémures, afin de devenir des serviteurs de leurs caprices.
Ils sont aussi très souvent expédiés vers le monde matériel afin de devenir les familiers des magiciens et prêtres loyaux-mauvais, qu'ils aideront de leurs pouvoirs et leurs conseils pour que se répandent le mal et la corruption…

Combat. « Dard » - sous sa forme « naturelle », le Diablotin attaque avec sa longue queue pourvue d'un dard venimeux.
Si les Points d'Impact infligés à un adversaire dépassent sa protection, et infligent donc des blessures effectives, celui-ci doit alors réussir un jet de sauvegarde contre les poisons. En cas d'échec, la victime du poison perd 1D10 points de vie par assaut, durant 4 assauts.

DIVERS

Les ailes de diablotins permettent de créer des potions de rajeunissement pour les mortels victimes des malédictions des fantômes.
Une aile, réduite en poudre, additionnée de 25 grammes de sel rouge et de 30 cl de sang d'elfe, pour 10 ans.

LECHURE



(~ 0,60 m) (L.M.)
(créature humanoïde, proche dans la forme du diablotin, corps blanc, ailé, cornes, yeux jaune)

(Nb rencontré : 1~2 ou 3~12 individus)
(vitesse : 4 à 6 m/sec) (5 à 7 m/sec en vol)

Sous créature diabolique

Résistance à la Magie 25 %.

Régénération de 1 pt/ass

E.V. : 16~22

Co : 11~12 **In** : 9~10 **Ch** : 2~3 **Ad** : 10~11 **Fo** : 5~6
Sag : 10~11 **Beau** : / **Con** : 10~11 **Per** : 13~14

2 Att./ Assaut.

Att : 9 Pr : 1
Prd : 8 P.I. : (1D+2)x2 (griffes)

* Le léchure ne peut être blessé que par des armes en fer (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES

- **Infravision** à 10 m et **Ultravision** à 300 m.
- **immunité** aux attaques par le Froid, le Feu et l'Electricité.
- jets de sauvegarde comme un guerrier de niveau 5

Le Léchure peut utiliser les sorts suivants, au niveau 5 de maîtrise, un par assaut :
- *Suggestion* (1x/j)
- *Détection de la Magie* (à volonté)
- *Détection du Bien* (à volonté)
- *Détection de l'Invisibilité* (à volonté)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

DESCRIPTIF

Très rares sur le plan matériel, les Léchures sont bien sûr beaucoup plus nombreux en Enfer, sur l'ensemble des plans infernaux, à l'exception du neuvième où ils sont quasi inexistants.

Les lémures sont parmi les plus faibles et les plus petits de tous les diables des enfers. Comme les diablotins, ils sont créés par les Archi-diables à partir des Lémures, afin de devenir des serviteurs de leurs caprices.
Ils sont aussi souvent expédiés vers le monde matériel afin de devenir les familiers des magiciens et prêtres loyaux-mauvais, qu'ils aideront de leurs pouvoirs et leurs conseils pour que se répandent le mal et la corruption…

Combat. Le léchure combat en griffant ses adversaires de ses deux mains, ou de ses pieds s'il est en vol.

DIVERS

Les ailes du léchure permettent de créer des potions de rajeunissement pour les mortels victimes des malédictions des fantômes.
Une aile, réduite en poudre, additionnée de 25 grammes de sel rouge et de 30 cl de sang d'elfe, pour 10 ans.

LEMURE



(~ 1,65 m) (L.M.)
(créature informes, vaguement humanoïde
Au corps flasque, larvaire, yeux noirs)
(Nb rencontré : 5~30 individus)
(vitesse : 2 à 4 m/sec)

Sous créatures diaboliques

Résistance à la Magie 45 %.

Régénération de 1 pt/ass

E.V. : 18~25

Co : / **In** : 5~6 **Ch** : / **Ad** : 9~11 **Fo** : 9~10
Sag : 4~8 **Beau** : / **Con** : 7~8 **Per** : 10~12

1 Att./ Assaut.

Att : 7 Pr : 0
Prd : 4 P.I. : 1D Bl (contact flétrissant)

CAPACITES SPECIALES

Les Lémures sont immunisés à toutes les formes de sommeils, de charmes, d'hypnose, …

Les Lémures se **régénèrent**, au rythme de 1 point de vie par assaut, même au-delà de la « mort ».
Tombé à 0 point de vie, un Lémure demeure inerte durant environ une minute. Puis ses points de vie se régénèrent, et il se relève lorsqu'il a récupéré au moins 10 points.
Seuls des objets bénits peuvent venir définitivement à bout des Lémures (Epée bénite, Epée Sainte, Eau bénite (4D10 bl par fiole de 10 cl, …).

DESCRIPTIF

Les Lémures sont des formes larvaires dans lesquelles sont placées les âmes de morts qui résident dans les neuf plans infernaux. Ces masses « gélatineuses » quasi-humanoïdes sont alors tourmentées par les diables.

Ces créatures, à demi-folles, se montrent terriblement agressives vis à vis de tout ce qui n'est pas un diable. Elles attaquent à vue les mortels ou les entités bonnes, qui passent à proximité.

Après avoir séjournée aux enfers un certain temps, sous la forme de Lémure, il n'est pas rare que certaines âmes soient choisies pour devenir des Diablotins ou, mais bien plus rarement, des Ames en Peine ou des Spectres, qui iront hanter le plan matériel.

Combat. « Contact flétrissant » - le simple touché d'un Lémure provoque un flétrissement des chairs mortelles. Seule une armure sainte ou un Peau d'Ecorce mettent un individu à l'abri du touché des Lémures.



DIVERS

La gelée de Lémure, lorsqu'elle est récupérée très vite après le trépas définitif de ces créatures, peut permettre de confectionner des potions d'Energie Astrale.
50 cl d'eau + 15 cl de gelée de lémure + 20 gr de Sel Rouge (quantité pour une fiole de 50 pts astraux)
Epreuve d'Intelligence et de Sagesse.
Environ 10 heures de travail.

MAGMOTIN



(~ 1,40 m) (L.M.)
(créature diabolique de petite taille, humanoïde toujours couvert de flammèches)

(Nb rencontré : 1~6 individus)
(vitesse : 4 à 5 m/sec)

Sous créature diaboliques

Résistance à la Magie 30 %.

E.V. : 20~27

Co : 7~9 **In** : 6~8 **Ch** : / **Ad** : 11~13 **Fo** : 11~12
Sag : 5~8 **Beau** : / **Con** : 10~11 **Per** : 11~13

1 Att./ Assaut.

Att : 10~11 Pr : 1*
Prd : 6~7 P.I. : 1D+3 (morsure)

* Le magmotin ne peut être blessé que par des armes en acier, en argent ou magiques. Les armes Saintes lui inflige double dégâts.

CAPACITES SPECIALES

- immunité à toutes les formes de *sommeils*, de *charmes*, d'*hypnose*, …
- immunité aux sortilèges de feu, de lave, de chaleur, ...
- sensibilité aux sortilèges de froid, d'eau, qui leur provoque 150% de dégâts

DESCRIPTIF

Les Magmotins sont des créatures diaboliques d'un rang extrêmement faible. Ils peuplent bon nombre de plans infernaux, particulièrement le troisième, le deuxième, le huitième, ainsi que le premier et le neuvième.
A la fois agressifs et craintifs, les magmotins passent une bonne partie de leur temps à se battre entre eux et à craindre la colère des diables plus puissants.

Les magmotins les plus méritants sont parfois remarqués par un diable supérieur et peuvent alors accéder au statut de Diable Rougeoyant.

Combat. « Morsure infectieuse » - Le Magmotin est armé d'une mâchoire à la puissance cruelle qu'il utilise systématiquement au corps-à-corps. Pourtant le plus redoutable n'est pas la rangée de dents acérées qu'il arbore mais bien le risque de contamination (5% de risque par morsure) infectieuse. Un mortel affecté par sa morsure contacte une lèpre qui, si elle n'est pas rapidement soignée (par un Médicastre, un prodige ou un sortilège) provoquera de terrible dommages sur le corps, avant d'entraîner, en (3D6+4) semaines, la mort.

DIVERS

Les dents de Magmotins sont particulièrement précieuses pour confectionner des pointes de flèches. Correctement extraites, puis montées sur un bois de qualité, elles permettent d'obtenir assez facilement des flèches magiques +1.

MOLOSSE SATANIQUE



(~ 1,20 à 1,35 m au garot)(L.M.)
(pelage variant du roux à l'ocre-rouge,
yeux rouges luisants, langue et crocs noirs)
(Nb rencontré : 1 ou 2~8 individus)
(vitesse : 8 à 12 m/sec)

Sous créature diabolique

E.V. : 40~70

Co : 16~17 **In** : 4~6 **Ch** : / **Ad** : 12~13 **Fo** : 13~14
Sag : 5~6 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 20

1 Att./ Assaut.

Att : 12~13 Pr : 4 (naturelle)
Prd : 7~8 P.I. : 1D+10 (morsure)

CAPACITES SPECIALES

- Souffle ardent : le Molosse Satanique peut « souffler » le feu jusqu'à une distance de 3 m, faisant 2 ou 3D8 de Blessures par le feu magique.

- **Surprendre un adversaire** de 1 à 4 sur un D6. Par leur grande vivacité, leur souplesse et leur discrétion, les Molosses Sataniques peuvent surprendre un adversaire par une attaque fulgurante et inattendue.

- **Ecoute alertée** : grâce à une ouïe exceptionnelle, les Molosses Sataniques ne sont surpris que sur un 1 sur un D6.

- **Vision planaire** : grâce à leur vue particulière, les Molosses peuvent localiser avec 50% d'acuité les créatures dissimulées ou invisibles.

DESCRIPTIF

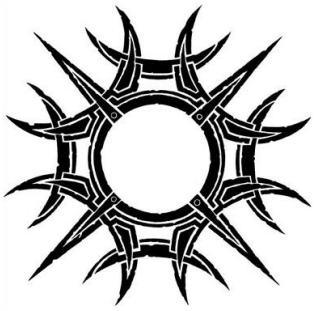
Originaires du 1er et du 2ème plan infernal, les Molosses Sataniques sont très fréquents sur ces plans. On peut également, mais plus rarement, les rencontrer sur les 3ème et 4ème plans des enfers.

Normalement exceptionnels sur le plan matériel, les Molosses de Satan ont une fâcheuse tendance à y devenir de moins en moins rares. La responsabilité en est entièrement imputable aux créatures puissantes, ou aux cabalistes maléfiques, qui ouvrent pour eux un passage afin qu'ils assument la garde de leur demeure ou l'exécution de leurs projets diaboliques…

Lorsque leur invocateur trouve la mort, il n'est pas rare qu'un Molosse Satanique se trouve « libéré » et qu'il parcoure ensuite le monde, répandant la terreur parmi les mortels.

DIVERS

Les yeux du Molosse Satanique sont utilisables pour enchanter fabriquer des « bottes d'assassin ».
Ces bottes permettent un déplacement silencieux à 85%.
On doit, pour effectuer l'enchantement, ajouter 500 grammes de Sel Rouge, 2 onyx de 30 carats au moins et 50 cl de sang de harpie.



Chapitre II - Les Diables Mineurs

On y trouve :

Diable Abishai (Diable Ecailleux)
Diable Barbelé
Diable Barbu
Diable Epineux
Diable Osseux
Diable Rougeoyant
Garde Diabolique (Centuries noires)
Erinye
Satyrion
Tentatrice
Testamentaire



Diable ABISHAI



« Les Diables Ecailleux »

(taille : voir) (L.M.)
(diable monstrueux typique, peau noire, rouge, verte, bleue ou blanche, toujours ailé, yeux rouges)
(Nb rencontré : voir)
(vitesse : voir)

Diable Mineur

E.V. : selon variété

régénération 1 pt de vie / ass.

Co : 14~16 **In** : 10~11 **Ch** : 2~3 **Ad** : 11~12 **Fo** : 13~17
Sag : 7~8 **Beau** : / **Con** : 15~16 **Per** : 9~12

Abishai Noir

Résist. Mag. 35 %. *Nb renc. : 1 à 3 ou 2 à 8 indiv.* *Taille :2,60 m* *Vit. : 10 m/sec*

E.V. : 60~70

Att : 15
Prd : 12

Pr : 4 (naturelle)
P.I. : 1D+12 (hallebarde)
ou (1D+5)x2 (griffes)

1 à 2 Att./ assaut.

Abishai Bleu

Résist. Mag. 20 %. *Nb renc. : 1 à 4 ou 3 à 12 indiv.* *Taille :1,60 m* *Vit. : 7 m/sec*

E.V. : 40~50

Att : 12
Prd : 10

Pr : 4 (naturelle)
P.I. : 1D+8 (trident)
ou (1D+3)x2 (griffes)

1 à 2 Att./ assaut.

Abishai Vert

Résist. Mag. 25 %. *Nb renc. : 1 à 3 ou 3 à 9 indiv.* *Taille : 2,00 m* *Vit. : 8 m/sec*

E.V. : 45~55

Att : 13
Prd : 10

Pr : 4 (naturelle)
P.I. : 1D+7 (pique)
ou (1D+2)x2 (griffes)

1 à 2 Att./ assaut.

Abishai Rouge

Résist. Mag. 40 %. *Nb renc. : 1 à 4 ou 3 à 12 indiv.* *Taille :1,30 m* *Vit. : 5 m/sec*

E.V. : 35~45

Att : 11
Prd : 9

Pr : 4 (naturelle)
P.I. : (1D+6)x2 (fléau d'arme)
ou (1D+2)x2 (griffes)

2 Att./ assaut.

Abishai Blanc

Résist. Mag. 30 %. *Nb renc. : 1 à 3 ou 3 à 12 indiv.* *Taille :2,40 m* *Vit. : 9 m/sec*

E.V. : 55~65

Att : 14
Prd : 11

Pr : 4 (naturelle)
P.I. : (1D+5)x2 (dague)
ou (1D+3)x2 (griffes)

2 Att./ assaut.

ARME

Les Abishais utilisent généralement des armes, chaque espèce manifestant une préférence nette pour telle ou telle autre catégorie d'arme.
Lorsqu'ils ne peuvent utiliser leur arme de prédilection, ces Diables peuvent frapper de leurs griffes antérieures

CAPACITES SPECIALES

Les Diables Abishai peuvent utiliser les pouvoirs suivants, au niveau 5 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Hétéromorphisme* (instable)
- *Flamme*
- *Sphère d'Effroi* (1,50 m de rayon) (-2/-3 si jet de Courage raté)
- *Injonction*
- *Pyrotechnie*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par semaine, un Diable Abishai peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre Diable de son espèce pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 20%. Temps nécessaire : 4 assauts.

Régénération : tous les Diables Abishai régénèrent leurs blessures au rythme de 1 point par assaut. Cependant, les blessures causées par l'*eau bénite*, les *armes en argent* et les *armes saintes* ne se régénèrent pas.

DESCRIPTIF

Les Diables Abishais ont tout des Diables typiques : peau écailleuse, ailes de chauve-souris, cornes, visage monstrueux, oreilles pointues… Autant de stigmates qui annoncent évidemment leur nature.
Encore nommés « Diables Ecailleux », ces Diables servent très souvent Tiamat, l'Hydre Infernale dont ils sont très proches.
De ce fait, c'est surtout sur le Premier Plan des Enfers qu'on rencontre le plus fréquemment ces créatures, même si on les rencontre aussi communément sur le 2ème, encore assez souvent sur le 3ème et occasionnellement sur les 4ème, 5ème et 6ème strates.

Les Abishais sont des Diables Mineurs qui vivent le plus souvent dans des anfractuosités sinueuses en groupe de quelques individus.
Leur mode de regroupement les tien à l'écart des autres Diables, souvent plus puissants qu'eux, et leur assure une forme de protection plutôt rare dans des contrées hautement dangereuses…



DIVERS

Le sang d'un Abishai, qui possède la même teinte que celle de sa peau, est utilisé par les alchimistes pour créer des philtres de transformation des métaux en or.
Avec 5 cl de sang de ces Diables on peut créer de quoi transformer 100 pièces de cuivre en 100 pièces d'or (la réaction prend environ 24 heures).

Diable BARBELE



(~ 2,10 m) (L.M.)
(humanoïde de haute taille, au corps couvert d'excroissances cornues, pourvu d'une longue queue, peau blanchâtre et grise, yeux rouges)
(Nb rencontré : 1~3 ou 3~12 individus)
(vitesse : 4 à 6 m/sec)

Diable Mineur

Résistance à la Magie 35 %.

E.V. : 70~80

Co : 12~13 **In** : 13~14 **Ch** : 6~7 **Ad** : 12~13 **Fo** : 17~18
Sag : 12~13 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 15~16

3 Att./ Assaut.

Att : 14~15 — Pr : 4 (naturelle)
Prd : 11~12 — P.I. : (1D+7)x2 (griffes)
ou 2D+9 (queue piquetée)

ARME

Armes Naturelles : Les Diables Barbelés n'utilisent pas d'armes. Ils sont en fait naturellement équipés pour le combat, d'une queue puissante et couverte de cornes très pointues, ainsi que de griffes acérées.

CAPACITES SPECIALES

Effroi : lorsqu'un mortel est blessé pour la première fois, il doit réussir un jet de Courage (malus de 2 points) ou être frappé d'Effroi (perte de 2 points en Attaque, de 3 points en Parades et 20% d'échec de Sort).

Alerte : Le Diable Barbelé ne peut être surpris, en aucun cas.

Le Diable Barbelé peut utiliser les pouvoirs suivants, à volonté, au niveau 7 de maîtrise, un par assaut :

- *Jet de Couleurs*
- *Rayon de Feu*
- *Medousa*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par semaine, un Diable Barbelé peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre Diable de son espèce pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 30%. Temps nécessaire : 6 assauts.

DESCRIPTIF

Les diables Barbelés peuplent les 3ème et 4ème plans des enfers.



Intelligents et relativement courageux, toujours sur le qui-vive, impossible à surprendre, ils sont de parfaits gardiens.
En dehors des grandes batailles, fréquentes au cœur des mondes infernaux, ils sont les surveillants de vastes cachots dont ils gèrent les innombrables prisonniers avec une cruauté… raffinée.
Le seul inconvénient des Diables Barbelés, aux yeux de leurs Seigneurs infernaux, demeure leur laideur. C'est pour cette unique raison qu'ils sont assez peu nombreux dans l'entourage immédiat des Grands Diables.

DIVERS

Le cuir de la queue d'un Diable Barbelé peut être utilisée pour confectionner un « fouet de douleur » d'environ 4 mètres.
Un tel fouet, si le cuir en est convenablement tressé par une elfine magicienne de niveau 7 minimum, occasionne 1D+4 points de blessure, plus 1D de blessure par assaut durant 10 assauts.

Diable BARBU



(~ 2,00 m - déployé) (L.M.)
(humanoïde très ramassé, pourvu d'une longue queue,
peau rose orangée, nombreuses cornes, excroissances dorsales,
yeux rouges)
(Nb rencontré : 1~5 ou 2~10 individus)
(vitesse : 6 à 8 m/sec)

Diable Mineur

Résistance à la Magie 45 %.

E.V. : 60~70

Co : 17~18 **In** : 10~11 **Ch** : 7~8 **Ad** : 14~15 **Fo** : 16~17
Sag : 7~8 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 17~18

1 ou 3 Att./ Assaut.

Att : 14~15
Prd : 12~13

Pr : 5 (naturelle)
P.I. : 2D+5 (fauchard à dents)
ou 1D+8 (morsures)
(1D+5)x2 (griffes)

ARME

Fauchard à dents : sur une attaque portée à 1, 2 ou 3 sur le D20 d'Attaque, le Diable Barbu peut tenter une « semi-immobilisation » de son adversaire (les dents du Fauchard demeurent plantées dans les chairs). Il peut ainsi, à chaque assaut que durera cette « immobilisation » après le premier, infliger automatiquement 2D4 points de Blessures.
Pour éviter l'immobilisation, l'adversaire doit réussir un jet d'Adresse avec malus de 2 points.
Pour s'en libérer, il doit réussir un jet d'Adresse avec malus de 4 points.

N.B. : durant tous les assauts où il est « maintenu » par l'arme du Diable, l'adversaire peut combattre, mais avec des malus de 2 points en Attaque et de 2 points en Parade.

Morsure : la morsure du Diable Barbu sécrète un poison qui communique à la victime une « rage » (jet de protection contre les poisons pour éviter les effets). Sous l'emprise de cette rage, le sujet sent son agressivité augmenter. Ses valeurs de combat sont modifiées ainsi : Attaque bonus d'1 point et Parade malus de 2 points. Elle perd également 1D4 points de vie par assaut.
Les effets de la « rage » durent 6 assauts.

CAPACITES SPECIALES

Le Diable Barbu peut utiliser les pouvoirs suivants, à volonté, un par assaut :

- *Eteindre les feux normaux* (à 20 m)
- *Fulminictus* (3D+15 pts)
- *Assujettissement* (au touché) (comme un bannbaladi de niv 8)



Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par semaine, un Diable Barbu peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre Diable de son espèce pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 35%. Temps nécessaire : 6 assauts.

DESCRIPTIF

Les Diables Barbus peuplent le troisième plan infernal, domaine de l'Archi-Diable Mammon, ainsi que les plans inférieurs (quatrième, cinquième, …).
Particulièrement violent et agressif, irascible, ils utilisent la moindre occasion, le moindre prétexte pour se ruer sur un adversaire. Cela les rends plus que désagréables, impopulaires auprès des autres habitants des enfers.
Il est très fréquents que ces diables subissent de lourdes sanctions disciplinaires de la part des diables majeurs.
Ils ne trouvent en fait leur meilleure place qu'au cœur des batailles, durant lesquelles leurs ardeurs belliqueuses sont particulièrement appréciées.

Combat : Ils utilisent le plus souvent leur fauchard à dents. Mais lorsqu'ils perdent tout sang-froid, ils abandonnent leur arme et n'utilisent plus que leur morsure et leurs griffes (avec lesquelles ils sont plus rapides, 3 attaques par assaut).

DIVERS

L'extrémité de la queue d'un Diable Barbu renferme une glande qui permet de confectionner un bâton de transport (1 semaine de travail – 700 grammes de sel rouge – ½ litre de sang de dragon).
Ces bâtons permettent d'utiliser les sortilèges de déplacement (Téléportage…) sans avoir à en subir les risques.
Ces bâtons sont en général utilisables 66 fois.

Diable EPINEUX



(~ 1,00 m) (L.M.)
(petits diables pourvus d'une queue et d'ailes de chauve-souris
Peau grisâtre ou violacée, parfois rougeâtre, yeux rouges)
(Nb rencontré : 1~5 ou 5~20 individus)
(vitesse : 6 à 8 m/sec)

Diable Mineur

Résistance à la Magie 25 %.

E.V. : 35~45

Co : 10~11 **In** : 9~11 **Ch** : 5~6 **Ad** : 13~14 **Fo** : 6~7
Sag : 8~10 **Beau** : 3~5 **Con** : 15~16 **Per** : 17~18

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 10~11
Prd : 9~10

Pr : 3 (naturelle)
P.I. : 1D+5 (fourche maudite +2)
ou (1D+2)x2 (griffes postérieures)
ou (spé) (épines)

ARME

Fourche maudite +2 : le diable Epineux est toujours armé d'une fourche maudite +2 qui occasionne une paralysie chaque fois qu'elle touche une créature bonne (jet de sauvegarde sur les sorts pour éviter cet effet).
Cette paralysie occasionne 1 point de malus en attaque ou en parade (alterner à chaque fois pour une même victime), et se prolonge durant 24 heures !

Epines : lorsqu'il combat, le Diable Epineux peut utiliser les épines de son dos et de sa queue.
Il peut les projeter à environ 6 mètres, par salves de 3 au cour d'un même assaut.
Au maximum, le Diable peut ainsi lancer jusqu'à 12 épines. Les épines ainsi utilisées se régénèrent en 24 heures.
Une épine touche toujours sa cible (sauf cas très particulier) et occasionne 1D10 point d'impact !

CAPACITES SPECIALES

Le Diable Epineux peut utiliser les pouvoirs suivants, au niveau 6, un par assaut :

- *Pyrotechnie* (à volonté)
- *Injonction* (à volonté)
- *Effroi* (jet de courage ou -2/-3) (à volonté)
- *Changement d'apparence* (à volonté)
- Rayon de Feu (8 pts) (à volonté)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, un Diable Epineux peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un Diable Barbu pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 5%. Temps nécessaire : 6 assauts.

DESCRIPTIF

On rencontre les Diables Epineux sur les 9 plans des enfers. Ils sont particulièrement répandus sur les 2ème, 3ème, 4ème et 5ème plans.
Ils servent des Diables plus puissants qu'eux, avec servilité.
Ils sont le plus souvent utilisés dans des fonctions de « conducteurs » de grands groupes de Lémures.
Dans certains cas, ils servent même directement des Archi-Diables. Ils sont alors utilisés comme émissaires, ou serviteurs de confiance.



Combat : au combat le Diable Epineux utilise indifféremment sa fourche ou se griffes postérieures s'il est en vol. Il n'utilise ses épines dorsales que s'il doit affronter des créatures réellement dangereuses pour lui.

DIVERS

Les épines récupérées sur le corps d'un Diable Epineux peuvent être utilisées pour confectionner des pointes de flèches qui occasionneront alors +1 point de dégât.

Diable OSSEUX



(~ 2,85 m) (L.M.)
(humanoïde de haute taille, au corps maigre et squelettique, il porte une longue queue munie d'un dard empoisonné)
(Nb rencontré : 1~2 ou 2~8 individus)
(vitesse : 6 à 7 m/sec)

Diable Mineur

Résistance à la Magie 40 %.

E.V. : 75~88

Co : 12~13 **In** : 13~14 **Ch** : 6~7 **Ad** : 12~13 **Fo** : 17~18
Sag : 9~10 **Beau** : / **Con** : 16~17 **Per** : 15~16

1 Att./ Assaut.

Att : 14~15 Pr : 5 (naturelle)
Prd : 13 P.I. : 3D+2 (hameçon d'os) + Spécial

ARME

Hameçon d'Os : lorsqu'il combat au corps à corps, le Diable Osseux utilise un épieu en os muni d'un hameçon.

Spécial : si le Diable Osseux touche son adversaire et lui occasionne des blessures effectives, celui-ci est alors considéré comme "harponné" et le Diable peut frapper de sa puissante queue faisant 1D+8 P.I. et lui inonculant un poison létahargique qui lui fera perdre 1D4 points de Force durant 10 assauts (jet de sauvegarde sur les sorts : si réussi aucune perte de Force).

CAPACITES SPECIALES

Le Diable Osseux peut utiliser les pouvoirs suivants, à volonté, au niveau 7 de maîtrise, un par assaut :

- *Illusion* (3x/j)
- *Invisibilité* (1 tour) (3x/j)
- *Mûr de Glace* (1 tour) (1x/j)
- *Sphère d'Effroi* (1,50 m de rayon) (-2/-3 si jet de Courage raté)
- *Vol* (à volonté)
- *Détection de l'Invisibilité* (permanent)
- *Horreur Terreur* (1x/j)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par semaine, un Diable Osseux peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre Diable de son espèce pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 35%. Temps nécessaire : 6 assauts.

DESCRIPTIF

Les Diables Osseux peuplent essentiellement le 5ème plans des enfers, mais on peut aussi les rencontrer dans les plans plus « profonds » des enfers.

Les Diables Osseux sont extrêmement malicieux. Ils se délectent des souffrances qu'ils infligent aux créatures moins puissantes qu'eux.
Préférant le froid à la chaleur, ils ont développé l'Ultravision qui leur permet de détecter le spectre de l'ultraviolet dans un rayon de 18 mètres.

DIVERS

Le dard d'un Diable Osseux contient suffisamment de poison pour confectionner une potion de Léthargie (le consommateur prendra tous les aspects du cadavre durant 1D4 semaines).
On pourra aussi utiliser le crâne d'un Diable Osseux pour en faire un creuset d'alchimie qui accordera un bonus d'1 point à tous les jets exigés lors d'une préparation Alchimique.

Diable ROUGEOYANT



(~ 2,25 m)(L.M.)
(silhouette humaine, d'un rouge assez vif,
cornes noires et courtes, yeux jaunes orangés)
(Nb rencontré : 1~6 ou 1~10 individus)
(vitesse : 5 à 7 m/sec)

Diable Mineur

Résistance à la Magie 45 %.

E.V. : 70~85

Co : 19~20 **In** : 11~13 **Ch** : 5~7 **Ad** : 14~15 **Fo** : 20
Sag : 11~12 **Beau** : / **Con** : 18~19 **Per** : 15~17

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 12~14
Prd : 11~12

Pr : 3 (naturelle)
P.I. : (2D+4)x3 (mains griffues)
Ou (1D+15)x2 (sabre courbe maud+2)

PSI : 110
Att : E, Def : F

CAPACITES SPECIALES
Les Diables Rougeoyants peuvent utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut :

- *Ténèbres* (à volonté) (3,00 m autour d'eux)
- *Télékinésie* (80 kg) (à volonté)
- *Dissipation de la Magie* (3x/j) (au niv.8)
- *Rayon de Feu (30 pts)* (3x/j)
- *Lévitation* (20 m) (à volonté)
- *Hétéromorphisme* (à volonté)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par semaine, un Diable Rougeoyant peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre Diable de son espèce pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 40%. Temps nécessaire : 6 assauts.

DESCRIPTIF
Les Diables Rougeoyants sont des êtres d'une grande cruauté. Ils exultent quant on leur donne une mission qui implique qu'un mortel soit torturé et tué dans des souffrances atroces.
Ils sont très nombreux sur le Troisième Plan Infernal (celui de Mammon), où ils sont souvent au service d'une Diablesse Octopodine. Mais on les rencontre aussi sur les Deuxième et Huitième plans des enfers, ceux de Dispater et de Méphistophélès, les alliés de Mammon.

Intelligents et assez sages, ils forment les troupes d'élite des plans infernaux où ils vivent. Ils s'acquittent efficacement de missions délicates et leur seul véritable faiblesse réside dans la difficulté qu'ils ont à se maîtriser devant un mortel assez faible pour subir leur joug…
Miser sur leur goût immodéré de la torture est un bon moyen de les soumettre ou de les vaincre…

Combat : Ils utilisent le plus souvent un sabre courbe maudit, dont la lame rougeoie de façon inquiétante, mais se montrent aussi extrêmement efficaces lorsqu'ils utilisent leurs griffes (avec lesquelles ils sont plus rapides, 3 attaques par assaut).

DIVERS
Les cornes noires du Diable Rougeoyant permettent de créer des Cornes d'appel d'un Diablotin (1x/semaine, pour ½ heures le Diablotin est obligé de servir, puis il est renvoyé dans les enfers).
Il faut creuser la corne, comme pour la confection d'un cor normal, puis il faut y faire brûler 25 gr de sel rouge et 30 cl de sang de vierge.

ERINYE



(1,80m)(LM)
(Apparence d'une superbe humaine au regard envoûteur)
(Nb rencontré : 1 à 3 individus sur le plan matériel
4 à 16 sur un plan infernal)
(Vitesse : 5 à 6 m/sec) (8 à 10 en vol)

Diable Mineur

Résistance à la Magie 30%.

E.V. : 62~75

Co : 12 **In** : 11 **Ch** : 15 **Ad** : 14 **Fo** : 17 (bonus 2)
Sag : 12 **Beau** : 17 **Con** : 15 **Per** : 17

1 Att./ Assaut.

Att : 14 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 11 P.I. : 1D+6 (Dague maudite +2)

ARMES

Dague maudite +2, empoisonnée. Suinte un liquide empoisonné, d'un des trois types suivants :
- Sommeil (jet de protection contre le poison ou inconscience d'1D6 assauts)
- Brûlure (perte de 2D4 points de vie par assauts, une fois tous les deux assauts, durant 6 assauts) (Save :1/2 dégâts)
- Langueur (perte de tonus, de vitalité durant 10 assauts, -2 en Adresse, -2 en Att, -2 en Prd, -2 en Fo) (Save : ½ effets)

Corde d'enchevêtrement. Permet d'entraver un adversaire en réussissant une épreuve d'Adresse suivie de 30%. En cas de succès, la cible est prisonnière de la corde, et doit réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 6 pour se libérer. Portée : 5 à 10 m.

CAPACITES SPECIALES

Les Erinyes utilisent les sortilèges suivants, un par assaut, à volonté :

- *Infravision (50m)*
- *Jet de Feu (25 Pts)*
- *Invisibilité*
- *Localisation d'objet*
- *Détection de l'invisibilité*
- *Hétéromorphisme (conserve les notes de Ch. et Beau.)*
- *Effroi sur qui la regarde (jet de courage, ou –2/-3)*

Seuil : une fois par semaine, une Erinye peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où elle se trouve d'une autre Erinye pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 25%. Temps nécessaire : 6 assauts.

DESCRIPTIF

Originaires du deuxième plan infernal, les Erinyes sont des diablesses, elles se méfient bien sûr les diables plus puissants qu'elles, mais elles craignent surtout l'archi-diable Dispater, maître de leur plan d'origine.
Elles sont généralement désignées pour deux types de missions bien distinctes. Le plus souvent, elles sont envoyées comme éclaireur ou comme espion sur les autres plans d'existence, pour en rapporter des informations. Mais ce qu'elles affectionnent plus que tout, ce sont les missions de « tentation ». Pour les mener à bien, elles doivent se rendre sur le plan matériel pour y traquer les mortels, les séduire, et les pervertir afin de les conduire vers les enfers. Elles ont l'autorisation de passer des contrats avec certains humains rétifs, au nom de leur maître archi-diable.

DIVERS

Une flèche empênée avec des plumes d'Erinye peut frapper à une distance double sa cible.

La GARDE DIABOLIQUE



« Les Centuries Noires »

(1,80m)(LM)
(Apparence d'une superbe humaine au regard envoûteur)
(Nb rencontré : 1 à 3 individus sur le plan matériel
4 à 16 sur un plan infernal)

Diable Mineur

Résistance à la Magie 40%.

« Centurion de Rang I »

E.V. : 40~60

Sag : 12 **Beau** : / **Con** : 19 **Per** : 16~18

3 Att./ 2 Assaut.

Att : 13 Pr : 6 (« naturelle »)
Prd : 12 P.I. : 1D+13 (épée longue +3 maudite)

CAPACITES SPECIALES
Les Gardes Diaboliques peuvent utiliser les sortilèges suivants, un par assaut :

- *Télékinésie (20 kg) (5 min) (3x/j)*
- *Téléportage (100 m) (3x/j)*
- *Passage vers un des 9 plans infernaux (préparation en 1 tour de jeu)*
(le passage persiste 10 assauts et permet le passage dans le sens : Plan matériel vers Enfers) (1x/j)
- *Nova (au niv. 6 pour Rang I, 9 pour Rang II, 12 pour Rang III)*

+ Immunités classiques des Diables

DESCRIPTIF
La Garde Diabolique est formée par des Diables qui furent tous d'anciens soldats. Au soir d'une vie de pillages et de cruautés martiales, de massacres et d'iniquités, ces mortels furent choisis par les Archi-Diables pour entrer dans les Centuries Noires et devenir leurs « garde du corps ».
Ils sont toujours d'une loyauté exemplaire et d'un grand courage.
Leur fougue les conduit à se sacrifier gaillardement face à un péril en hurlant le nom de l'Archi-Diable auquel ils sont dévoués !

Il existe trois rangs de Gardes Diaboliques.
Le Rang I est formé par les moins puissants. Ce sont des âmes tout « récemment » damnées.
Le Rang II est composé de Diables plus puissants. Ce sont soit des Gardes Diaboliques de Rang I qui ont mérité leur promotion, soit les âmes récemment damnées de mortels qui furent de terribles tyrans. Ils reçoivent en général le commandement d'un groupe de 9 Rangs I.



Le Rang III est composé des plus puissants Diables de cette catégorie. Ce sont toujours, ou presque, des Rangs II qui ont mérité leur promotion. Un Garde Diabolique de Rang III commande généralement 5 Sections de Rangs I.

Le commandement d'une Centurie Noire est toujours confié à un Diable Majeur (Malebranche, Diable des Glaces, Diable des Profondeurs, …).

DIVERS

« Centurion de Rang II »



Résistance à la Magie 60%.

E.V. : 65~80

Force : 19

2 Att./ Assaut.

Att : 16 Pr : 9* (« naturelle »)
Prd : 15 P.I. : 1D+16 (hache d'arme +4 maudite)

** Un Garde Diabolique de Rang II ne peut être touché que par des armes magiques*

*

« Centurion de Rang III »



Résistance à la Magie 70%.

E.V. : 85~105

Force : 21

5 Att./ 2 Assaut.

Att : 18 Pr : 11* (« naturelle »)
Prd : 17 P.I. : 1D+18 (Faux +5 maudite)

** Un Garde Diabolique de Rang II ne peut être touché que par des armes magiques +1*

SATYRION



(1,30 m)(L.M.)
(proche du satyre, mais d'essence diabolique)
(Nb rencontré : 1~6)
(vitesse : 3 à 5 m/sec)

Diable Mineur

Résistance à la Magie 30 %.

E.V. : 20~35

Co : 9~10 **In** : 7~9 **Ch** : 5~7 **Ad** : 10~12 **Fo** : 11~12
Sag : 7~9 **Beau** : / **Con** : 11~13 **Per** : 13~15

1 Att./ Assaut.

Att : 9~11 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 7~8 P.I. : 1D+2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 30 m et **Ultravision** à 300 m.

Il peut utiliser les sorts suivants, au niveau 3 de maîtrise, un par assaut :

- *Rayon Noir* (5 pts Bl par l'anti-matière) (2x/j) (30 mètres)
- *Bannbaladi* (1x/j) (1 jour)
- *Alchimie* (volume de 500 Por/j)
- *Projectiles Magiques* (2D) (25 m) (2x/j)
- *Vanitar Visibili* (1x/j) (1 min)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…



DESCRIPTIF

Le Satyrion est un Diable de très petite taille, que l'on rencontre surtout sur le **premier** et le **deuxième** plan infernal. Très faibles, ces Diables sont le plus souvent au service d'autres diables mineurs plus forts qu'eux, dont ils subissent régulièrement les brimades. Dans ces univers impitoyables que sont les enfers, leur intelligence faible les prédispose en effet à devenir les souffres douleurs des plus puissants qu'eux-mêmes.
Diables souvent malheureux et tourmentés par leurs congénères, les Satyrion acceptent alors avec enthousiasme les missions sur le plan matériel où ils peuvent, grâce à leurs pouvoirs, maltraiter des mortels et assouvir ainsi leur soif de revanche.

Sur Dère, on rencontre parfois des Satyrions à la tête de quelques créatures malfaisantes (orques, gobelinoïdes, ogres…) souvent encore moins intelligents qu'eux-mêmes, répandant le malheur et la désolation sur des humains trop faibles… Ils aiment se venger sur eux des mauvais traitements qu'ils subissent aux enfers…

Détruit sur le plan matériel, l'esprit du Satyrion devient un Lémure pour l'éternité, condition bien moins enviable encore. A cause de cela, les Satyrion ont une peur terrible de se faire détruire et peuvent être contraint ainsi à l'obéissance.



DIVERS

A la destruction de l'enveloppe charnelle d'un Satyrion, le corps se dissout en quelques minutes, se répandant en une gélatine verdâtre qui s'infiltre rapidement dans le sol… Cependant, il reste toujours au moins un des sabots. Celui-ci, réduit en poudre, et additionné de 50 gr de sel rouge et de 10 cl d'eau pure produit une potion qui opère une métamorphose en rat gris du consommateur (effet sur 1D3 heures).

SEDUCTEUR



(1,80 m) (LM)
(apparence d'un humain très beau
aux proportions idéales)

(Nb rencontré : 1 individu sur le plan matériel
3 à 12 sur un plan infernal)
(Vitesse : 5 à 6 m/sec) (8 à 10 en vol)

Diable Mineur

Résistance à la Magie 30%.

E.V. : 58~70

Co : 12 **In** : 13 **Ch** : 15 **Ad** : 12 **Fo** : 16 (bonus 2)
Sag : 11 **Beau** : 18 **Con** : 14 **Per** : 15

2 Att./ Assaut.

Att : 12~13 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 9~10 P.I. : (1D+4)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES

Les Séducteurs utilisent les sortilèges suivants, un par assaut, à volonté :

- *Infravision (50m)*
- *Rayon de Feu (20 Pts)*
- *Invisibilité aux animaux*
- *Détection de l'invisibilité*
- *Hétéromorphisme (conserve les notes de Ch. et Beau.)*
- *Effroi sur qui la regarde (jet de courage, ou –2/-3)*

Seuil : une fois par semaine, un Séducteur peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où elle se trouve d'un *Magmotin*. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 40%. Temps nécessaire : 10 assauts.



DESCRIPTIF

Originaires du deuxième plan infernal, les Séducteurs sont des diables mineurs, assez proches des Tentatrices.
Le zèle qu'ils mettent à exécuter au mieux les missions qui leurs sont données teint au fait que pour chaque succès ils ont une petite chance d'accéder à un rang diabolique supérieur. Les plus « chanceux » d'entre-eux deviendront, par exemple, un Diable Casanovil (ou « Grand Séducteur Diabolique »).

On les rencontre dans les différents plans des Enfers, à l'exception du premier.
Dans leur évolution, les Séducteurs sont généralement enclin à servir plutôt des Diablesses plus puissantes.

Combat. Les Séducteurs utilisent généralement leurs griffes pour combattre, mais on peut également occasionnellement les voir utiliser des armes tranchantes comme des épées.

DIVERS

TENTATRICE



(1,75 m) (LM)
(Apparence d'une superbe humaine
aux formes parfaites)

(Nb rencontré : 1 individu sur le plan matériel
3 à 12 sur un plan infernal)
(Vitesse : 5 à 6 m/sec) (8 à 10 en vol)

Diable Mineur

Résistance à la Magie 30%.

E.V. : 56~68

Co : 12 **In** : 13 **Ch** : 16 **Ad** : 12 **Fo** : 16 (bonus 2)
Sag : 11 **Beau** : 18 **Con** : 14 **Per** : 15

2 Att./ Assaut.

Att : 12~13 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 9~10 P.I. : (1D+3)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Les Tentatrices utilisent les sortilèges suivants, un par assaut, à volonté :

- *Infravision (50m)*
- *Rayon de Feu (20 Pts)*
- *Invisibilité aux animaux*
- *Détection de l'invisibilité*
- *Hétéromorphisme (conserve les notes de Ch. et Beau.)*
- *Effroi sur qui la regarde (jet de courage, ou –2/-3)*

Seuil : une fois par semaine, une Tentatrice peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où elle se trouve d'un *Magmotin*. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 45%. Temps nécessaire : 10 assauts.



DESCRIPTIF

Originaires du deuxième plan infernal, les Tentatrices sont des diablesses mineures, assez proches des Erynies, mais d'un rang légèrement moins élevé dans le protocole diabolique. Les plus douées d'entre-elles deviendront, peut-être, des Erynies par grâce exprès de Dispater, ou de l'Archi Diable qu'elles servent. Car c'est bien l'une de leur différence principales avec leurs congénères Erynies : les Tentatrices se rencontre dans la plupart des strates infernales, recherchant activement un maître qui saura reconnaître au mieux leurs talents.

Les missions pour lesquelles elles sont les plus douées sont, à l'évidence, celles qui impliquent une séduction de mortel, dans le but d'en corrompre l'âme.

Notons que, dans les plans infernaux, les Tentatrices sont l'objet de beaucoup d'attention de la part des autres diables… Et certains conflits entre diables sont directement issus d'une rivalité pour séduire l'une d'elle…

Combat. Les Tentatrices utilisent généralement leurs griffes pour combattre.

Certaines possèdent un **Fouet d'entrave**, une arme diabolique qui n'occasionne aucun dégât à la cible, mais permet de l'empêcher d'agir librement. Pour être efficace, l'Attaque de la Tentatrice avec cette arme doit être suivie d'une épreuve d'Adresse. En cas de succès, la cible est entravée par le fouet, et doit réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 3 pour se libérer. Portée : 3 à 5 m.

DIVERS

TESTAMENTAIRE



(1,70 m) (LM)
(Apparence d'un administratif diabolique,
arborant systématiquement un sourire gourmand)

(Nb rencontré : 1 individu sur le plan matériel
2 à 5 sur un plan infernal)
(Vitesse : 5 à 6 m/sec)

Diable Mineur

Résistance à la Magie 70%.

E.V. : 36~48

Co : 12 **In** : 15 **Ch** : 15 **Ad** : 12 **Fo** : 14
Sag : 15 **Beau** : 9~11 **Con** : 14 **Per** : 18

2 Att./ Assaut.

Att : 12~13 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 8~9 P.I. : (1D+3)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Les Testamentaires utilisent les sortilèges suivants, un par assaut, à volonté :

- *Infravision (50m)*
- *Rayon de Feu (15 Pts)*
- *Invisibilité aux animaux*
- *Détection de l'invisibilité*
- *Hétéromorphisme (conserve les notes de Ch. et Beau.)*
- *Hypnose*

Seuil : une fois par semaine, un Testamentaire peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un *Léchur*. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 65%. Temps nécessaire : 12 assauts.

DESCRIPTIF

Les diables testamentaires sont assez communs dans les différents plans des Enfers, même si c'est dans le deuxième, plan, inféodé à l'archi-diable *Dispater*, qu'on en rencontre le plus.



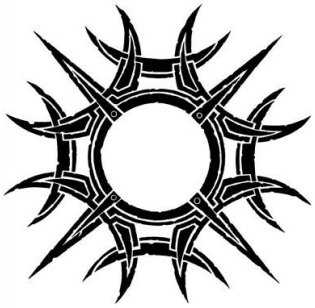
Ces diables, qui soignent leur apparence au maximum lorsqu'ils sont invoqués sur le plan matériel, ont pour fonction principale de recruter de nouvelles âmes pour les Enfers.
Intelligents, sages et charismatiques, ils sont habiles dans l'art de convaincre, rassurer, susurrer. Ils sont également en capacité de rédiger, par délégation exprès de l'archi-diable qu'ils servent, un contrat diabolique dans lequel le mortel cèdera son âme au diable à sa mort. Ils ont également le pouvoir d'accorder les contreparties nécessaires sans avoir à en référer avant.

Notons que les plus méritants de ces diables peuvent espérer, par la grâce de Baalzébul, devenir Diable majeur, sous la forme d'un Yodarine.

Notons encore que les Diables Testamentaires, bien qu'assez faibles, bénéficient pourtant d'une certaine considération en Enfer. C'est qu'ils contribuent notablement à l'accroissement du nombre des « âmes damnées de qualité ».

Combat. Les Testamentaires sont de bien piètres combattants. Ils utilisent généralement leurs griffes pour combattre.

DIVERS



Chapitre III Les Diables Majeurs

On y trouve :

Diable Casanovil
Diable cornu (Malebranche)
Diable des Glaces
Diablesse Octopodine
Diable des Profondeurs
Nourrice Diabolique



Diable CASANOVIL

« Gd Séducteur »



(~ 2,70 m) (L.M.)
(humanoïde pourvu d'ailes de chauve-souris, d'une longue queue terminée en trident, de pattes de bouc)
(Nb rencontré : 1 ou 2~5 individus)
(vitesse : 6 à 7 m/sec) (8 m/sec en vol)

Diable Majeur

Résistance à la Magie 50 %.

E.V. : 72~90

Co : 12~14 **In** : 13~14 **Ch** : 15~17 **Ad** : 13~14 **Fo** : 18
Sag : 12~13 **Beau** : 11~12 **Con** : 15~16 **Per** : 15~16

3 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 5* (naturelle)
Prd : 13 P.I. : (1D+9)x2 (griffes)
2D+2 (queue)

PSI : 120 *ATT : B, C*
DEF : F, G, H

** Le Diable Casanovil ne peut être blessé que par des armes magiques +1 (ou mieux)*

ARME
Poison : les griffes du diable Casanovil suintent naturellement le poison insinuatif de Force D. En cas de blessure, la victime doit lancer un jet de sauvegarde contre les poisons avec malus de 2 pts.
En cas d'échec elle perd d 2 pts en Attaque et en Parade ainsi que 1D6 pts de vie tous les deux assauts durant 6 assauts.
En cas de succès elle perd 1D4 pts de vie tous les trois assauts durant 6 assauts.

COMBAT
Au combat, le Diable Casanovil utilise toujours ses griffes pour déchirer, et empoisonner, ses adversaires. Il utilise toujours en addition sa queue pour fouetter et perturber les parades de ses ennemis.
Ainsi, quiconque n'indique pas qu'il tente spécifiquement de parer les coups de griffes se trouve en situation de ne faire que des parades sur cette queue aussi rapide qu'obnubilante.
Notons encore que dans un combat, si un adversaire tente d'ignorer volontairement les coups de la queue du diable, alors il se voit imposer un malus de Parade de 4 points face aux griffes.

CAPACITES SPECIALES
Le Diable Cornu peut utiliser les pouvoirs suivants, à volonté, au niveau 8 de maîtrise, un par assaut :

- *Illusion* (3x/j)
- *ESP* (1 min) (1x/j)
- *Télékinésie* (80 kg) (à volonté)
- *Télesthésie* (à volonté)
- *Détection de la Magie* (3x/j)
- *Rayon de Feu* (3x/j)
- *Sphère d'Effroi* (2,50 m de rayon) (-2/-3 si jet de Courage raté)



Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par semaine, un Diable Casanovil peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un Satyrion pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 50%. Temps nécessaire : 4 assauts.

DESCRIPTIF
Les Diables Casanovil sont également nommés « Grands Séducteurs Diaboliques ». Ils résident sur la plupart des plans infernaux, à l'exception du Premier.
Ils sont le plus souvent au service d'une Diablesse puissante.

Leurs missions les plus communes consistent à répondre à des invocations diaboliques réalisées par des magiciennes du plan matériel, à les séduire en les servant un temps, puis à les corrompre suffisamment pour qu'un pacte diabolique soit avantageusement conclu par un Diable Testamentaire.

DIVERS

Diable CORNU

« Malebranche »



(~ 2,70 m) (L.M.)
(humanoïde pourvu d'ailes de chauve-souris, d'une longue queue fine et de cornes le Malebranche ressemble fortement aux gargouilles des cathédrales)
(Nb rencontré : 1~2 ou 2~5 individus)
(vitesse : 6 à 7 m/sec) (8 m/sec en vol)

Diable Majeur

Résistance à la Magie 50 %.

E.V. : 75~88

Co : 10~11 **In** : 13~14 **Ch** : 6~7 **Ad** : 13~14 **Fo** : 17
Sag : 14~15 **Beau** : / **Con** : 14~15 **Per** : 16~17

(sans arme) 4 Att./ Assaut.

(avec arme) 2 Att./ Assaut.

Att : 12~13
Prd : 14

Pr : 5* (naturelle)
P.I. : 2D+4 (morsure)
(1D+6)x2 (griffes)
1D+3 (queue)
2D+8 (fourche maudite +2)
ou 1D Bl (fouet barbelé)

PSI : 113 *ATT : B, C*
DEF : F, G, H

** Le Diable Cornu ne peut être blessé que par des armes magiques +1 (ou mieux)*



ARME
Fourche : arme à deux mains, maudite +2.

Fouet Barbelé : long fouet de cuir barbelé d'acier, il inflige des points de blessure et étourdi sa victime (perte de 1 point en Attaque et 2 points en Parade) pour autant d'assauts que de points de blessures infligés (jet de sauvegarde sur les Sort : si réussi pas d'étourdissement)

COMBAT
Au combat, le Diable Cornu utilise une Fourche maudite ou un Fouet Barbelé. Quand il combat ainsi il frappe une fois par assaut avec son arme et une fois encore avec sa queue.
Il peut aussi combattre sans arme, et frappe alors quatre fois : une morsure, deux coups de griffes, un coup de queue.

CAPACITES SPECIALES
Le Diable Cornu peut utiliser les pouvoirs suivants, à volonté, au niveau 8 de maîtrise, un par assaut :

- *Illusion* (3x/j)
- *ESP* (1 min) (1x/j)
- *Mûr de Feu* (3 fois plus de dégâts) (2x/j)
- *Sphère d'Effroi* (2,50 m de rayon) (-2/-3 si jet de Courage raté)
- *Télesthésie* (à volonté)
- *Détection de la Magie* (3x/j)
- *Rayon de Feu* (3x/j)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par semaine, un Diable Cornu peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre Diable de son espèce pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 40%. Temps nécessaire : 6 assauts.

DESCRIPTIF
Les Diables, aussi nommées « Male Branches » ou encore « Malebranches » résident principalement sur les sixième et septième plans infernaux.
Ils occupent les rangs les plus bas de la hiérarchie des Diables Majeurs. En tant que tel, ils possèdent tous un nom, comme « Queue d'Enfer », « Aile tordue », « Vomissure de chien » et autres doux patronymes…
Lâches, ils craignent et détestent tout ce qui est plus puissant qu'eux, à commencer par les autre Diables…
Symétriquement, ils se conduisent avec cruauté et mépris vis-à-vis de tous ceux qu'ils ne craignent pas !

DIVERS
La membrane des ailes d'un Diable Cornu peut être utilisée pour confectionner une Robe de Vol (capacité de vol de 1 heure, une fois par jour). Il faut en général les membranes de trois paires d'ailes pour confectionner une telle robe.

Diable des GLACES



(~ 3,15 m) (L.M.)
(humanoïde de la forme d'une mante religieuse
chitine blanchâtre, queue longue et couverte d'épines)
(Nb rencontré : 1 ou 1~4 individus)
(vitesse : 8 à 9 m/sec)

Diable Majeur

Résistance à la Magie 55 %.

E.V. : 95~110

In : 13~14 **Ch** : 7~8 **Ad** : 12~13 **Fo** : 18
(régénération de 1Pt/ass)

Co : 14~15

Sag : 15~16 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 13~14

(sans arme) 4 Att./ Assaut.

(avec arme) 3 Att./ Assaut.

Att : 14~15
Prd : 15

Pr : 6* (naturelle)
P.I. : 3D+5 (mandibules)
(1D+7)x2 (griffes)
2D+6 (queue)
ou 1D+12 (lance maudite +2)

PSI : 166 *ATT : C, D*
DEF : F, G, H

** Le Diable des Glaces ne peut être blessé que par des armes magiques +2 (ou mieux)*

ARME
Lance : longue arme à deux mains, maudite +2.
En cas de blessure, la victime doit réussir un Jet de Sauvegarde contre la Paralysie, ou se trouver ralentie de 50% (1 attaque de moins pas assaut, parade à ½, déplacement…) pour 3D4 assauts.

COMBAT
Dans 25% des cas, le Diable des Glaces utilise une Lance maudite.
Il frappe alors avec sa lance, de ses mandibules et de sa puissante queue.
Mais il choisit parfois de combattre sans arme, frappant alors quatre fois dans un assaut : une morsure de ses mandibules, deux coups de griffes, un coup de queue.



CAPACITES SPECIALES
Le Diable des Glaces peut utiliser les pouvoirs suivants, à volonté, au niveau 8 de maîtrise, un par assaut :

- *Vol* (1 tour) (5x/j)
- *Détection de l'Invisibilité* (permanent)
- *Mûr de Glace* (2x/j)
- *Sphère d'Effroi* (3 m de rayon) (-2/-3 si jet de Courage raté)
- *Ultravision* (à 18 m) (permanent)
- *Détection de la Magie* (permanent)
- *Hétéromorphisme* (à volonté)
- *Tempête de Glace* (1 min) (1x/j)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

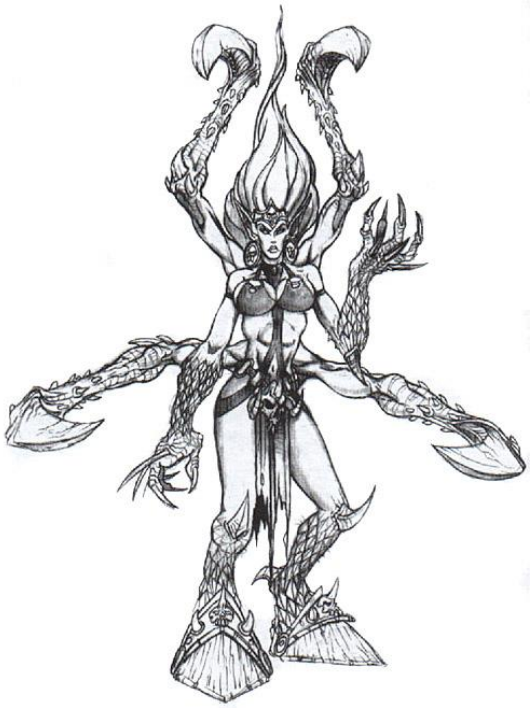
Seuil : une fois par semaine, un Diable des Glaces peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre Diable de son espèce (01-30 %) ou à 2 Diables Osseux (31-00 %) pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 40%. Temps nécessaire : 5 assauts.

DESCRIPTIF
Les Diables des Glaces sont surtout présent dans le huitième plan des Enfers, le plan glacé de Cania que domine l'Archi-Diable Mephistopheles. Ce sont des Diables intelligents, dotés d'une grande sagesse et d'un courage important. Lorsqu'ils sont au service de Mephistopheles, ils combattent très fréquemment pour repousser les hordes de Diables qui tentent d'investir les marches de son Royaume…

Ce sont des Diables Majeurs, et à ce titre ils possèdent tous un nom qui leur est propre.

DIVERS
L'œil d'un Diable des Glaces, s'il est correctement préparé et traité dans un rituel d'exorcisme particulier, permet de créer une Boule de Cristal qui conférera un bonus d'1 point à toutes les épreuves d'un Devin.

Diablesse OCTOPODINE



(~2,60 m)(L.M.)
(corps de femme doté de jambes terminées par des sabots, et de 6 bras)
(Nb rencontré : 1~3 individus)
(vitesse : 7 à 8 m/sec)

Diablesse majeure

Résistance à la Magie 60%.

E.V. : 150~180

Co : 17~18 **In** : 14~15 **Ch** : 13~15 **Ad** : 14~16 **Fo** : 25
Sag : 13~14 **Beau** : 12~14 **Con** : 22 **Per** : 16~20

6 Att./ Assaut.

2 Prd./ Assaut.

Att : 14~16
Prd : 15~17

Pr : 5*~7* (naturelle, selon individu)
P.I. : 2D+2 (mains griffues)
2D+4 (griffes hautes)
3D+6 (griffes latérales)

* Une Diablesse Octopodine ne peut être blessée que par des armes magiques +2 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES

Les Diablesses Octopodines utilisent les pouvoirs suivant, au niveau 12 de maîtrise :

- *Infravision* (permanente)
- *Fulminictus* (3x/j)
- *Linceul de Flammes (3x/J)*
- *Vieillissement* (save) (+4 ou +2 ans) (3x/j)
- *Sommeil* (3x/j)
- *Ultravision* (permanente)
- *Rayon de Feu* (70 pts) (3x/j)
- *Dissipation de la Magie* (2x/j)
- *Médousa* (3x/j)
- *Métal Brûlant* (3x/j)
- *Détection de l'invisibilité* (permanente)
- *Soin* (30 pts) (3x/j)
- *Téléportage* (à volonté)
- *Injonction* (2x/j)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables.

Seuil : une fois par jour, une Diablesse Ocotpodine peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où elle se trouve de 1D4 Diables Rougeoyants pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 65%. Temps nécessaire : 1 assauts.

DESCRIPTIF

Les Diablesses Octopodines sont originaires du Troisième Plan Infernal et obéissent donc à l'Archi-Diable Mammon.
Puissantes, autonomes, ces Diablesses reçoivent fréquemment le commandement de grandes légions de diables mineurs qu'elles mènent au combat avec une joie et un entrain exceptionnels. Terribles tueuses, elles font merveilles au combat qu'elles apprécient tout particulièrement.
Certaines de ces diablesses connaissent une carrière particulière lorsqu'elles entrent dans les grâces de Mammon. Elles reçoivent dans ce cas la responsabilité d'entrer au service personnel de la Grande Diablesse Glasia (épouse de Mammon et fille d'Asmodée). Elles assurent alors sa sécurité, agissent pour son propre compte, servent de messager confidentiel…
Du fait de la parenté étroite qui unie Glasia et Asmodée, il n'est pas impossible de rencontrer ces diablesses sur le neuvième plan des enfers…

Les Diablesses Octopodines sont généralement entourées de Diables Rougeoyants, des diables mineurs dont elles apprécient les services… sur de nombreux points…

Les Diablesses Octopodines sont le plus souvent froides, cyniques, elles donnent une incroyable impression de vivacité, dans le mouvement comme dans la pensée

DIVERS

Diable des PROFONDEURS



(~ 3,60 m) (L.M.)
(humanoïde colossal aux grandes ailes de chauve-souris, peau rouge et brune, velu)
(Nb rencontré : 1 ou 1~3 individus)
(vitesse : 10 à 12 m/sec)

Diable Majeur

Résistance à la Magie 65 %.

E.V. : 115~130

(régénération de 2 Pts/ass)

Co : 18~19 **In** : 15~17 **Ch** : 11~12 **Ad** : 14~15 **Fo** : 26
Sag : 14~15 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 15~16

2 Att./ Assaut.

Att : 16~17
Prd : 14

Pr : 4* (naturelle)
P.I. : 2D+11 (ankh noire)
1D+15 (bâton dentelé)
ou Queue étau → voir

PSI : 213 *ATT : A, C, E*
DEF : G, H, I

** Le Diable des Profondeurs ne peut être blessé que par des armes magiques +2 (ou mieux)*

ARME

Ankh Noire : arme en forme de crois égyptienne, maudite +2.
Cette arme occasionne double dégâts contre les Prêtres de la vie et les Paladins d'un ordre Bon.

Bâton dentelé : grâce à ce long bâton hérissé d'épines, le Diable des Profondeurs occasionne des blessures « hémorragiques ». Chaque assaut après avoir été blessées, une victime perd 1D4 points de vie, et ce jusqu'à ce qu'elle ait été bandée.

Queue étau : en utilisant sa queue, au lieu de porter un coup avec son Ankh, le Diable des Profondeurs peut tenter d'enserrer sa victime. Il doit pour ce faire réussir une Attaque, puis une épreuve d'Adresse avec malus de 2 points. Pour se défaire de l'étreinte, la victime doit réussir un jet de Force avec malus de 2 points (tentative possible à chaque assaut).
Tant qu'elle est enserrée, une victime ne possède plus qu'un demi de ses valeurs de combat !

CAPACITES SPECIALES

Le Diable des Profondeurs peut utiliser les pouvoirs suivants, à volonté, au niveau 10 de maîtrise, un par assaut :

- *Jet de Couleur*
- *Détection de l'Invisibilité* (permanent)
- *Mûr de Feu*
- *Hétéromorphisme*
- *Sphère d'Effroi* (6 m de rayon) (-2/-3 si jet de Courage raté)
- *Medousa*
- *Détection de la Magie* (permanent)
- *Rayon de Feu*
- *Holographie*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, un Diable des Profondeurs peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre Diable de son espèce (01-40 %) ou à 1 à 3 Diables Barbelés (61-00 %) pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 60%. Temps nécessaire : 4 assauts.



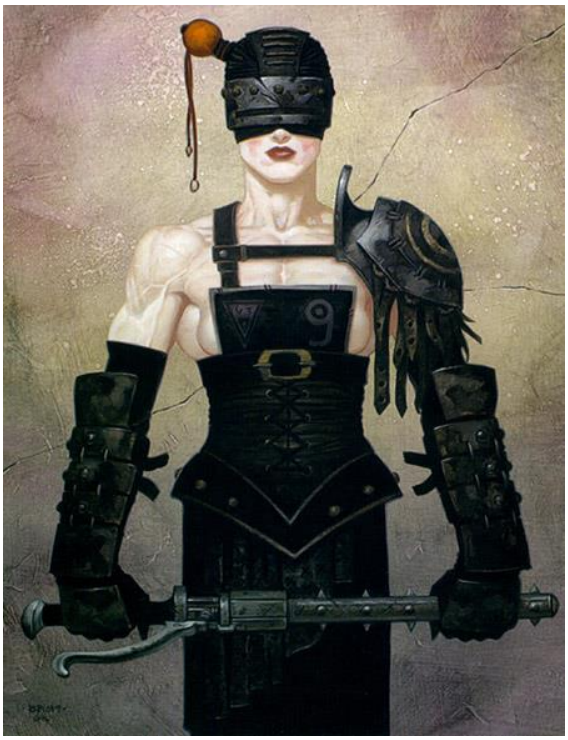
DESCRIPTIF

Les Diables des Profondeurs vivent dans le Plan Inférieur des Enfers, le Nessus, royaume du mal ultime pour les Loyaux Mauvais, gouverné par le terrible et si magnétique Archi-Diable Asmodée.
Serviteurs personnels du Seigneur du Neuvième Plan Infernal, les Diables des Profondeurs sont des Diables Majeurs et possèdent tous un nom.
Véritables colosses, ils sont dotés d'une Force énorme et inspire crainte et soumission aux autres Diables.

DIVERS

Avec une monstrueuse canine d'un Diable des Profondeurs, un artisan habile et un enchanteur doué peuvent tenter de créer un Poignard vampirique redoutable (1 point de vie gagné pour 1 point de blessure infligé !).

NOURRICE DIABOLIQUE



(2,00 à 2,10 m)(L.M.)
(apparence féminine, généralement jolies mais terriblement musclées)
(Nb rencontré : 2~8 individus)

Diable Majeur

Résistance à la Magie 55 %.

E.V. : 100~130*

Co : 16~18 **In** : 12~15 **Ch** : 8~9 **Ad** : 15~18 **Fo** : 20~22
Sag : 10~13 **Beau** : 16~18 **Con** : 20~22 **Per** : 16~20

2 Att./ Assaut.

Att : 16 Pr : 12 (naturelle)
Prd : 15 P.I. : 1D+17 à 19 (épée maudite +5)

PSI : 140
Att : Toutes, Def : Toutes

* La Nourrice Diabolique ne peut être blessée que par des armes magiques +2, ou mieux.

CAPACITES SPECIALES

Grâce à leur **épée maudite vampirique**, les Nourrices Diaboliques se régénèrent au rythme de 1 point par point de vie retiré à leur adversaire.

POUVOIRS
Les Nourrices utilisent les pouvoirs suivant, au niveau 14 de maîtrise :

- *Infravision* (permanente)
- *Foudre Noire* (3x/j)
- *Foudre Tueuse* (2D60 bl) (save malus 2) (1x/j)
- *Vieillissement* (save) (+4 ou +2 ans) (3x/j)
- *Sommeil* (3x/j)
- *Ultravision* (permanente)
- *Rayon de Feu* (70 pts) (3x/j)
- *Dissipation de la Magie* (2x/j)
- *Médousa* (3x/j)
- *Métal Brûlant* (3x/j)
- *Détection de l'invisibilité* (permanente)
- *Soin* (30 pts) (3x/j)
- *Téléportage* (à volonté)
- *Injonction* (2x/j)
- *Linceul de Flammes (3x/J)*

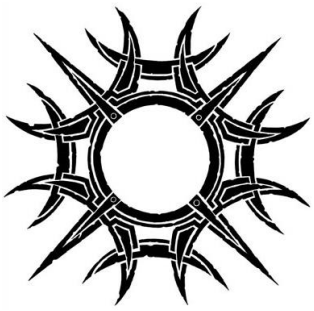
Seuil : une Nourrice Diabolique peut ouvrir un seuil pour 1D2 de ses semblables, avec 50% de chance, en 4 assauts.

DESCRIPTIF

Les diablesses « Nourrices Diaboliques » sont des diables majeurs présents surtout sur les 9ème, 8ème, 7ème et 6ème plans des enfers.
Elles vivent dans les petits territoires des Gouvernantes Diaboliques, leurs maîtresses. Ces territoires sont peuplés de quelques âmes vouées à la damnation par les sévices sexuels et les tortures physiques subtiles. Ce sont les Nourrices Diaboliques qui se chargent d'exécuter la plupart des sévices.

Les Nourrices Diaboliques sont créées par les Gouvernantes Diaboliques. Chaque fois qu'une de ces diablesses découvre sur le plan matériel primaire une femme à l'âme particulièrement noire, elle la conduit à vendre son âme contre des avantages durant sa vie. A sa mort, elle devient alors une Nourrice Diabolique au service de la Grande Diablesse à laquelle elle a accordé son âme.
On dit souvent d'elles qu'elles sont des exécutantes parfaites, qui agissent sans se poser de questions…

DIVERS



Chapitre IV Les Grands Diables

On y trouve :

- les Dayons innommables
- les Diables Capricornes
- les Diables Yodarines
- Les Gouvernantes Diaboliques



DAYON

« Les Innommables »



(~ 2,80 m) (L.M.)
(humanoïde de grand taille, peaux rougeâtre,
yeux rougeoyants, grandes cornes et défenses de sanglier,
pourvu de serres puissantes) (voix rauque, éraillée)
(Nb rencontré : 1 ou 1~2 individus)
(vitesse : 7 à 9 m/sec)

Grand Diable

Résistance à la Magie 70 %.

E.V. : 160~200
(régénération de 1 Pts/ass)

Co : 17~18 **In** : 15~16 **Ch** : 11~12 **Ad** : 16~18 **Fo** : 24
Sag : 11~12 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 17~18

3 Att./ Assaut.

Att : 16~17 Pr : 8* (naturelle)
Prd : 14 P.I. : 2D+6 (morsure)
+ spécial
(3D+8)x2 (serres)

PSI : 250 *ATT : A, C, E*
DEF : G, H, I

** Le Diable des Glaces ne peut être blessé que par des armes magiques +2 (ou mieux)*

HABILETES PSI
Tous les Dayons possèdent des PSI, mais seulement 40% d'entre eux peuvent utiliser des Disciplines Psi. Lorsque tel est le cas, il s'agit de 2D6 disciplines mineures au 1D4ème degré de maîtrise, et de 1D4 disciplines majeures au 1D4ème degré de maîtrise.

CAPACITES SPECIALES
Les Dayons peuvent utiliser les pouvoirs suivants, à volonté, au niveau 14 de maîtrise, un par assaut :

- *Jet de Couleur*
- *Rayon de Feu*
- *Medousa*
- Cage d'Airain
- Détection de l'Invisibilité
- *Paralysie Végétale*
- *Horreur Terreur*
- *Sommeil*
- *Nova*
- *Sphère d'Effroi* (6 m de rayon) (-2/-3 si jet de Courage raté)
- *Hétéromorphisme*
- *Clairaudiance*
- *Télékinésie (140 Kg)*
- *Vanitar Visibili*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, un Dayon peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve de 3D8 Satyrion pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 66%. Temps nécessaire : 3 assauts.

Morsure : lorsqu'il mord, le Dayon possède 15% de chance de prendre l'âme de sa victime. Si tel est le cas, celle-ci a encore droit à un jet de sauvegarde contre la Mort Magique.

DESCRIPTIF
En tant que « Grand Diables », les Dayons occupent dans la hiérarchie diabolique une place intermédiaire entre les Ducs des Enfers et les Diables Majeurs. On peut les rencontrer dans toutes les strates des Enfers.

Le plus souvent, les Dayons occupent les fonctions de lieutenant, de bras droit, de diables plus puissants. Un certain nombre d'entre eux sont notamment affectés aux postes de Gouverneur d'un château d'Asmodée, ou d'une place forte d'un autre Archi-Diable. Quelques uns jouissent d'un caractère beaucoup plus indépendant et ce sont ces Dayons qu'on peut parfois rencontrer sur d'autres plans que les Enfers, souvent accompagnés de quelques Diables, majeurs ou mineurs, tout dévoués…

Les Dayons sont parmi les plus dangereux et les plus fourbes de tous les Diables. Tout leur est bon pour répendre le mal et leur caractère ne recèle pas la plus petite once de miséricorde ou de pitié.
On les nomme innommables en raison de leur extrême cruauté.

DIVERS
La crête d'un Dayon contient une substance (5 cl) visqueuse qui permet de confectionner, avec une centaine de grammes de sel rouge, l'équivalent d'un Baume des Armes.

Diable CAPRICORNE



(~ 3,20 m)(L.M.)
(peau couleur bronze, voix très rauque)
(Nb rencontré : 1~2 individus)

Grand Diable

Résistance à la Magie 75 %.

E.V. : 180~240

Co : 16~18 **In** : 12~16 **Ch** : 8~10 **Ad** : 13~17 **Fo** : 26~30
Sag : 10~13 **Beau** : / **Con** : 22~24 **Per** : 15~18

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 15~17 Pr : 8~10* (naturelle)
Prd : 14~16 P.I. : 3D+15 (hache)
1D+12 (gueule)+ brûlure.

*le Diable Capricorne ne peut être blessé que par des armes magiques +3 (ou mieux)

CAPACITES SPECIALES

Lorsqu'il attaque, le Diable Capricorne utilise le plus souvent une énorme hache de combat. S'il est mis en rage, il tentera aussi de mordre son adversaire.
Morsure : sa salive est si corrosive, qu'il faut réussir un jet de protection contre le poison, ou perdre 2 points d'Att et de Prd pour 10 assauts (démangeaisons pénibles à l'endroit de la morsure).
Effroi : à volonté, il peut engendrer l'effroi chez un adversaire. Jet de courage avec malus de 4 ou perte de 2 points en attaque et de 3 points en parade.
Contact répugnant : chaque fois qu'un individu porte un coup à un Diable Capricorne, il lui répugne d'avoir à renouveler une attaque. Il s'en suit un malus de 1 point en attaque pour chaque attaque réussie. Pour éviter cet effet, le sujet doit réussir à chaque fois un jet de Talisman, avec un bonus de 2% par point de Sagesse au-dessus de 15.

Un Diable Capricorne peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut :

- *Infravision (à volonté)*
- *Vanitar Visibili (1 tour) (3x/j)-*
- *Boule d'acide (8D12) (40 m) (3x/j)*
- *Détection de l'invisibilité (permanent)*
- *Hétéromorphisme (3x/j) (2 heures)*
- *Sommeil (20 m) (3x/j)*
- *Ténèbres (5m de rayon) (1 tour) (1x/j)*
- *Dissipation de la magie (niv.15) (2x/j)*
- *Connaissance des alignements (à volonté) (20 m)*
- *Téléportage sans limite (3x/j)*

Seuil : un Diable Capricorne peut ouvrir un seuil pour 1 de ses semblables, avec 50% de chance, en 4 assauts.

DESCRIPTIF

Griak, Astoriak, Goyassh, Termator, sont des noms de Diables Capricornes.
Ils entrent dans la catégorie des Grands Diables (juste au-dessus de celle des Diables Majeurs). Ils sont particulièrement vindicatifs et n'aiment guère rendre service, même aux Archi-diables !
Très individualistes, ils ne reconnaissent de « bonne grâce », que l'autorité d'Asmodée.
Le plan d'origine des Diables Capricorne semble être le 7ème plan infernal, domaine de Belzébuth. Asmodée aurait négocié leur départ vers son propre plan (le neuvième), afin de se ménager leur alliance. Il aurait pour obtenir l'agrément de Belzébuth, signé un pacte de sang éternel, l'engageant à reconnaître Belzébuth définitivement maître du 7ème plan, quoiqu'il puisse advenir…

On rencontre souvent un Diable Capricorne en compagnie d'un Diable Epineux dont ils se prennent souvent d'amitié.

DIVERS

Diable YODARINE



(3,20 m)(L.M.)
(corps massif et violacée, yeux oranges brillants)
(Nb rencontré : 1, ou 1~3 individus)

Grand Diable

Résistance à la Magie 60 %.

E.V. : 130~140

Co : 13~15 **In** : 14~15 **Ch** : 6~9 **Ad** : 14~16 **Fo** : 25~28
Sag : 10~12 **Beau** : / **Con** : 22~24 **Per** : 14~15

3 Att./ Assaut.
et un sortilège

Att : 15~16 Pr : 8* (naturelle)
Prd : 13~14 P.I. : 4D+6 (morsure)
(3D+12)x2 (griffes)

PSI : 240
Att : Toutes, Def : Toutes

* Les Diables Yodarines ne peuvent être blessés que par des armes magiques +3, ou mieux.

CAPACITES SPECIALES

Un Diable Yodarine peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut, au niveau 15 de maîtrise :

- *Infravision* (à volonté)
- *Vanitar* Visibili (1 tour) (3x/j)
- *Jet de Feu* (40 pts) (5x/j)
- *Détection de l'invisibilité* (permanent)
- *Malédiction* (3x/j) (2 heures)
- *Sommeil* (20 m) (3x/j)
- *Ténèbres* (5m de rayon) (1 tour) (1x/j)
- *Dissipation de la magie* (2x/j)
- *Connaissance des alignements* (20 m)
- *Flamme* (3x/j)
- *Linceul de Flammes* (3x/J)
- *Médousa* (2x/J)
- *Injonction* (2x/J)
- *Sceau du Secret* (1x/J)
- *Projectiles Magiques* (2x/J)

Seuil : un Diable Yodarine peut ouvrir un seuil pour 1 de ses semblables, avec 50% de chance, en 4 assauts.

DESCRIPTIF

Les diables Yodarine sont nés de la volonté de l'Archi-Diable Baalzébul.
On les rencontre généralement sur le septième plan infernal Maladomini, où ils gouvernent de vastes régions de cet enfer, dominant chacun vingt ou trente Malebranches seigneurs de châteaux.
Ils sont les véritables seigneurs féodaux qui structurent le pouvoir de Belzébuth sur son plan principal.
L'Archi-Diable Moloch, vice-roi de Baalzébul, leur est généralement hostile, car il considère que son seigneur leur accorde bien trop d'importance et tolère trop de leurs écarts de conduite.

Les Diables Yodarines sont renommés pour la fourberie de leur tempérament, ainsi que pour leur tendances fréquentes à accorder certaines largesses diaboliques à des mortels, en échange de leurs appuis sur le plan matériel primaire. Leur générosité agace plus d'un Diable.

Une partie de ces diables vient de l'évolution décidée par Baalzébul d'un Diable Testamentaire tout particulièrement méritant.

DIVERS

GOUVERNANTE DIABOLIQUE



(2,00 à 2,20 m)(L.M.)
(apparence féminine, ailes décharnées dans le dos, généralement jolies)
(Nb rencontré : ~)

Grand Diable

Résistance à la Magie 70 %.

E.V. : 140~160*

Co : 16~18 **In** : 18~19 **Ch** : 10~11 **Ad** : 15~17 **Fo** : 22~24
Sag : 13~16 **Beau** : 16~18 **Con** : 20~22 **Per** : 20~21

2 Att./ Assaut.
et un sortilège

Att : 17 Pr : 10 (naturelle)
Prd : 15 P.I. : 1D+19 à 21 (masse maudite +5)

PSI : 240
Att : Toutes, Def : Toutes

* La Gouvernante Diabolique ne peut être blessée que par des armes magiques +3, ou mieux.

CAPACITES SPECIALES

Sur un coup de maître à 1 ou à 2 de sa **masse maudite**, la Gouvernante peut occasionner une blessure critique à son adversaire. Si celui-ci échoue dans un jet de constitution avec malus de 6 (malus de 4 seulement sur un coup de maître à 2), il doit jeter un dé de 10 pour connaître la gravité du dommage critique (comme pour une chute).

POUVOIRS

Les Gouvernantes utilisent les pouvoirs suivant, un par assaut, au niveau 16 de maîtrise :

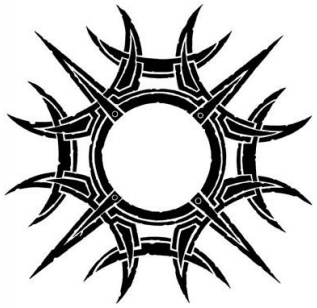
- *Infravision* (permanente)
- *Foudre Noire* (doubles dégâts) (3x/j)
- *Foudre Tueuse* (2D100 bl) (save malus 4) (1x/j)
- *Vieillissement* (save) (+8 ou +4 ans) (3x/j)
- *Sommeil* (3x/j)
- *Ultravision* (permanente)
- *Rayon de Feu* (90 pts) (3x/j)
- *Dissipation de la Magie* (2x/j)
- *Médousa* (3x/j)
- *Métal Brûlant* (3x/j)
- *Détection de l'invisibilité* (permanente)
- *Soin* (50 pts) (3x/j)
- *Téléportage* (à volonté)
- *Injonction* (2x/j)
- *Linceul de Flammes (3x/J)*
- *Emprise* (save mal 4) si échec-6/-6 au combat, pour 1 minute, si succès –3/-3 (2x/j).

Seuil : une Gouvernante Diabolique peut ouvrir un seuil pour 1D3 Nourrices Diaboliques, avec 65% de chance, en 4 assauts.

DESCRIPTIF

Les diablesses « Gouvernantes Diaboliques » sont des grands diables présents surtout sur les 9ème, 8ème, 7ème et 6ème plans des enfers.
Elles sont très autoritaires et indépendantes.
C'est Satan lui-même qui les créât jadis pour veiller sur la jeunesse et le destin des archi-diables auxquels il a donné naissance. Pour cette raison, elles jouissent d'un statuts spécial au sein de la hiérarchie des enfers. Aucun Diable n'oserait leur jouer un mauvais tour de peur de n'avoir à en répondre devant le Dieu Sans Nom lui-même.
Indépendantes, elles dominent le plus souvent un petit territoire, peuplé de quelques âmes vouées à la damnation par les sévices sexuels et les tortures physiques subtiles.
Elles sont entourées surtout de Nourrice Diaboliques (Cf.)
Seul l'Archi-Diable Asmodée a pût à ce jour obtenir les services des Gouvernantes Diaboliques, par grâce spéciale de Satan, pour la garde et l'éducation de certains de ses rejetons, les « Fils d'Asmodée ».

DIVERS



Chapitre V Les Ducs Diaboliques et autres « Personnalités »

On y trouve :

Bael (Duc au service de Mammon)
Titivilus (Duc au service de Dispater)
Tiamat (Duc d'Avernus, Premier plan des Enfers)
Astaroth (Princesse « Favorite » d'Asmodée)
Bensozia (Epouse de Belzébuth)
Eris (Princesse « Favorite » de Bélial)
Glazya (Princesse, Fille d'Asmodée, Epouse de Mammon)
Louis Cipheur (Lucifer)
Winia (Erinye)
Les fils d'Asmodée



BAEL

(2,60 m)(LM)
(petite corne dorée,)



Duc Infernal

au service de Mammon

Résistance à la Magie 70%

E.V. : 154[1]

Co : 22 **In** : 18 **Ch** : 14 **Ad** : 13 **Fo** : 22
Sag : 16 **Beau** : 3 **Con** : 20 **Per** : 18

2 Att./ Assaut

Att : 16 Pr : 5*/12 (avec armure)
Prd : 14 P.I. : 1D+18 (Masse d'arme Maudite +2 + spé)

PSI : 206

Att / Déf : Toutes.

CAPACITES SPECIALES
* Bael ne peut être touché que par des armes magiques.
[1] Il se régénère au rythme de 1point par assaut.

Bael utilise les sortilèges au niveau 20 de magicien. En plus de ses attaques normales, il utilise les pouvoirs suivants, 1 par assaut, à volonté :

Changement d'apparence – Nécroanimation – Fulminictus – Détection de l'invisibilité – Détection de la magie
Dissipation de la magie – Vanitar visibili – Connaissance des alignements – Flamme – Pyrotechnie – Langues – Lecture de la Magie
Injontion – Téléportage – Marche des Vents – Exhausser un Souhait pour autrui.

En 10 assauts, il peut invoquer pour l'aide*r 1 à 4 Diables Barbelés* (65% de chance de réussite)
Une fois par jour : il peut utiliser un *Symbole de désespoir*.
La seul vue de Bael provoque l'*Effroi* (jet de Courage, ou –2/-3 pour les combats).

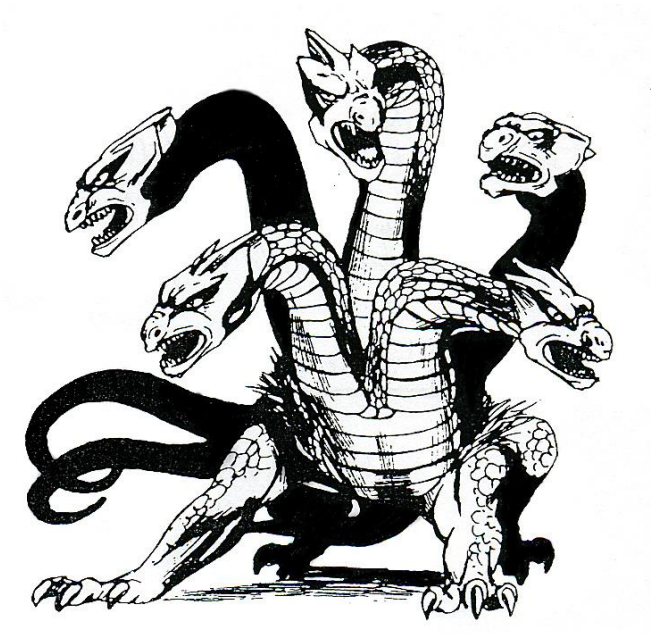
ARME
Bael utilise une masse d'arme maudite +2, qui peut à sa volonté mesurer de 1,20 m à 2,40 m. Lorsqu'il obtient un 5 ou un 6 sur le dés de dégât, il peut dans 20% des cas assommer son adversaire (jet de constitution avec malus de 3, ou perte de connaissance pour 1D6 assaut)

DESCRIPTIF
Bael est le principal vassal de Mammon, l'Archi-Diable maître du troisième plan infernal.
Il lui est d'une totale fidélité, et commande pour lui 66 compagnies de Diables Barbelés. Au combat, il revêt une armure de bronze fort épaisse, et fait un carnage en personne avec sa masse d'arme.
Bael est un Diable fier et impulsif. Ses colères sont terribles.
Dans les intrigues de Mammon, au service de Mephistophélès, il sait cependant rester prudent et ne pas trop s'impliquer, de peur des représailles d'Asmodée.
Par ailleurs, il déteste cordialement Glasya la compagne de son maître Mammon.

DIVERS

TIAMAT

(38 m)(L.M.)
(hydre titanesque à 5 têtes : une rouge, une bleue, une verte, une blanche et une noire)
(Vitesse : 25 m/sec)



Duc Infernal

Son Antre se trouve dans le monde d'*Avernus*
I^er^ Plan des Enfers

Résistance à la Magie 75 %.

E.V. : 520

régénération de 1 pt de vie/ass

Co : 18 **In** : 19 **Ch** : 17 **Ad** : 16 **Fo** : 52
Sag : 19 **Beau** : / **Con** : 23 **Per** : 18

5 à 8 Att./ Assaut

2 Prd./ Assaut

Att : 16
Prd : 13

Pr : 10* (naturel)
P.I. : (8D+6)x5 (gueules)
(5D+6)x2 (griffes)
(6D+2)x3 (queues)

** Tiamat ne peut être touché que par des armes magiques +1 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES

Souffle : selon la tête qui souffle :
- tête rouge : souffle de Feu – 27 m de long et 9 m à la base – 14D10 Bl – Jet de Sauvegarde – Perte d'1 Pt en Protection
- tête bleue : souffle Electrique – 30 m de long et 1 m de large – 10D10 Bl – Jet de Sauvegarde – 40% de perte d'1 Pt en Protection
- tête blanche : souffle Cône de Froid – 21 m de long et 7 m de base – 10D10 Bl – Jet de Sauvegarde – 60% de perte d'1 Pt en Protection
- tête noire : souffle d'Acide – 18 m de long et 1,5 m de base – 12D10 Bl – Jet de Sauvegarde – 85% de perte d'1 Pt en Protection
- tête verte : souffle Chlore – 15 m de long, 12 m de large et 9 m de haut – Jet de Sauvegarde avec malus de 2
  Succès : 2D+2 pts de Bl par assauts durant 2 assauts
  Echec : 3D+4 pts de Bl par assauts durant 5 assauts
  et -1 en Ad pour 3D10 jours

NB : chaque tête est autonome et peut souffler indépendamment des 4 autres, lancer un sortilège, attaquer…

Tiamat peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut et par tête, au 16^ème^ niveau de maîtrise :

- Clairaudience	*- Jet de Couleur*	*- Instinct de la Magie*
- Transvision	*- Agrandissement (et inverse)*	*- Medousa*
- Bannbaladi	*- Contre Charme*	*- Sommeil*
- Sphère de Silence	*- Détection de l'Aura*	*- Lumière/Ténèbres*
- Vanitar Visibili	*- dissipation de la Magie*	*- Force*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, Tiamat peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve de 1 à 3 Diables Osseux (60%) ou de 1 à 2 Diables Barbus (40%) pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 70%. Temps nécessaire : 4 assauts.

DESCRIPTIF

Tiamat vit dans le monde d'Avernus, la Première Strate des Enfers, qu'elle a longtemps gouverné, prenant le titre d'Archi-Diable et oeuvrant pour Asmodée. Mais dans la seconde moitié du VIII^ème^ siècle, cette responsabilité échut à Amon, et Tiamat devint la « Grande Gardienne des Enfers », celle par laquelle il faut passer pour entrer en Enfer…
Cette nouvelle fonction la satisfit grandement, puisqu'elle lui donna plus de temps pour se consacrer à son peuple de dragons chromatiques et répondre à leurs sollicitations nombreuses.

Hydre de très grande puissance, Tiamat est une créature de Satan lui-même. Elle fut créée durant Kered Algroth, la « Guerre du Basculement », qui opposa Kehoth, devenu Satan, aux Dieux. Cette lignée directe lui donne une position importante. Tiamat s'est rapprochée des Diables par affinité philosophique… Elle est très fidèle à Asmodée !
Elle vit en compagnie de 5 dragons chromatiques Anciens (un de chaque couleur), qui sont à la fois ses gardes et ses conjoints.
Si elle ne s'aventure que rarement hors de son domaine situé sur une montagne d'Avernus, Tiamat possède pourtant le pouvoir de se déplacer à volonté dans l'Astral et l'Ether, et c'est ainsi qu'elle entre, parfois, dans le monde matériel. Elle le fait alors généralement pour installer un nouveau dragon ou conquérir un trésor particulier.

DIVERS

TITIVILUS



(1,75 m)(LM)
(très semblable à un Satyre, il possède en plus une paire courte d'aile de chauve souris)

Duc Infernal

au service de Dispater

Résistance à la Magie 75%

E.V. : 125[1]

Co : 14 **In** : 20 **Ch** : 20 **Ad** : 15 **Fo** : 18
Sag : 19 **Beau** : 12 **Con** : 17 **Per** : 19

2 Att./ Assaut

Att : 15 Pr : 6* (naturel)
Prd : 15 P.I. : 1D+15 (épée maudite +3 + spécialisation)

PSI : 239

Att / Déf : Toutes.

CAPACITES SPECIALES
* Titivilus ne peut être touché que par des armes magiques.
[1] Il se régénère au rythme de 1 point de vie par assaut.

Titivilus utilise les sortilèges au niveau 20 de magicien. En plus de ses attaques normales, il utilise les pouvoirs suivants, 1 par assaut, à volonté :

Sauvagerie et Excitation – Médousa – Bannbaladi - Oubli – Hypnotisme – Magie d'Illusion (1,2,3) – Message Mental Indétectabilité – Ventrilooquie - Changement d'apparence – Nécroanimation –Dissipation de la magie – Vanitar visibili Vent Murmurant – Protection contre le Bien - Connaissance des alignements– Langues - Injontion – Téléportage.

En 10 assauts, il peut invoquer pour l'aide*r 1 à 4 Erynies* (50% de chance de réussite)
Une fois par jour : il peut utiliser un *Symbole de Discorde ou de Sommeil* (capable d'atteindre un adversaire jusqu'au 19ème niveau, un jet de protection réussi indique une légère somnolence dont le sujet s'éveillera avec 10% de chance par assaut)
Son touché (direct ou avec son épée) provoque l'*Effroi* (jet de Courage, ou –2/-3 pour les combats).

ARME
Titivilus utilise une épée courbe maudite +3 en argent.
Il peut provoquer une « blessure » magique de 4D6 additionnels (1assaut)(5x/jour)



DESCRIPTIF
Ambassadeur de Dispater, Titivilus est le maître de la confusion. Il est le Duc du Deuxième plan infernal.
Il peut facilement embrouiller l'esprit d'un interlocuteur, tant sa maîtrise des mots et des doubles sens est grande.
Il est un négociateur et un avocat exceptionnel. Dispater, qui a choisi de soutenir Méphistophélès dans ses ambitions, délègue souvent Titivilus auprès de son puissant allié pour y négocier des avantages. Le reste du temps, Titivilus parcoure Dère pour y semer la confusion, le chaos et la discorde.
Il adore embrouiller les situations déjà délicates.

DIVERS

ASSAROTH

(2,16 m)(N.M. à tendances Loyales)
(Brune, yeux ambres)
(silhouette gracile, ailes diaboliques)

Princesse Diabolique

Favorite d'Asmodée



Résistance à la Magie 66%.

E.V. : 155

régénération de 1 pt/ass

Co : 15 **In** : 20 **Ch** : 22 **Ad** : 17 **Fo** : 19
Sag : 14 **Beau** : 20 **Con** : 20 **Per** : 22

2 Att./ Assaut.

Att : 16 Pr : 5* (naturelle)
Prd : 15 P.I. : 1D+13 (fourche maudite +3)

PSI : **240**
Att : *toutes* Def : *toutes*

* Assaroth ne peut être blessée que par des armes magiques +2 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES

Assaroth peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut, au 15ème niveau de maîtrise :

- *Rayon de Feu* (75 pts)
- *Injonction*
- *Illusions*
- *Mur de Feu*
- *Medousa*
- *Télékinésie* (100 kg)
- *Restauration*
- *Régénération* (1x/j)
- *Amok*
- *Sphère d'Effroi* (6 m de rayon) (-2/-3 si jet de Courage raté)
- *Création de Squelettes (2x pts vie normaux)*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, Assaroth peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où elle se trouve d'un Diable des Profondeurs pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 75%. Temps nécessaire : 3 assauts.

Fourche des Enfers : objet symbolique pour les Diables, qui fut offert à Assaroth par Asmodée lui-même, la Fourche des Enfers occasionne en plus des dégâts indiqués ci-dessus, une perte dans l'une des qualités Majeurs ou Mineur (tirage sur un D10, pour 0 = au choix du MdJ). Un Jet de Sauvegarde contre la Mort Magique permet d'éviter cette perte !

DESCRIPTIF

Assaroth est une Princesse Diabolique, Maîtresse de la Lascivité, et grand favorite de l'Archi-Diable Asmodée.
Originaire des Abysses, Assaroth fut, il y a très longtemps de cela, une Démone de grand pouvoir, Princesse démoniaque régnant sur un niveau abyssal entier… Mais, au cours d'une des longues et multiples guerres que se livrent Diables et Démons, il arriva qu'Asmodée parvint à écraser le plan démoniaque et qu'il réduisit sa Princesse en esclavage… On dit pourtant que sa captivité ne dura pas longtemps, car Assaroth sut conquérir à son tour les sens de l'Archi-Diable qui en fit sa Favorite, lui conférant du même coup le rang de Princesse Diabolique.

NB : Nombre d'Archi-Diables, de Ducs des Enfers, et de Grands Diables considèrent comme une insulte cette ascension d'Assaroth au cœur des Enfers !

Assaroth est une Diablesse de grand charme. Elle sait se faire aimer… même de ceux qui par ailleurs jalouse sa montée en puissance dans les Enfers.
Elle sait se montrer douce… et manie avec une grande subtilité les presque mensonges… les fausses promesses…

DIVERS

BENSOZIA



(2,08 m)(L.M.)
(rousse/blonde, yeux rouges)
(cornes de bélier, et queue de dragon)

Grande Diablesse

Epouse de Belzébuth

Résistance à la Magie 60%.

E.V. : 140

Co : 15 **In** : 23 **Ch** : 20 **Ad** : 15 **Fo** : 18
Sag : 15 **Beau** : 22 **Con** : 20 **Per** : 23

2 Att./ Assaut.

Att : 15 Pr : 5* (naturelle)
Prd : 17 P.I. : 1D+10 Bl (fouet)

PSI : **220**
Att : *toutes* Def : *toutes*

* Bensozia ne peut être blessée que par des armes magiques +2 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES

Fouet infernal : il occasionne 1D+10 blessures à la victime (jet de protection contre les sorts ou perte définitive d'1 point sur la base initiale du sujet). Si les blessures occasionnées par un coup sont égales à 16 (soit un 6 sur le D6), le sujet doit réussir un jet de Constitution avec malus de 2, ou rester hébété durant 1D3 assauts (aucune action possible, même de survie). En cas de nouvelle blessures durant ce moment « d'absence » mentale, le sujet sort de sa léthargie en 1 seconde (1/2 assauts).

Bensozia peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut, au 14ème niveau de maîtrise :

- *Jet de Feu* (50 pts) (à volonté)
- *Injonction* (3x/j)
- *Illusions* (3x/j) (1 tour)
- *Mur de Feu* (2x/j)
- *Mur de Lave* (2x/j)
- *Télékinésie* (100 kg) (à volonté)
- *Restauration* (1x/j)
- *Régénération* (1x/j)
- *Résurrection* (1x/j)
- *Eclair de Glace* (80 pts) (30 m) (save) (3x/j)
- *Création de Zombies (3x pts vie normaux)* (5x/j)

Seuil : Bensozia peut ouvrir un seuil pour 1 à 2 Diables Cornus avec 50% de chance, en 4 assauts.

DESCRIPTIF

Bensozia est l'épouse de *Belzébuth*.
Bien que quotidiennement infidèle, elle lui est parfaitement loyale en dehors de toute considérations sexuelles.
Ses attribues sont la perversité sexuelle blasphématoire et la paresse de la dévotion.
Elle aime se rendre très fréquemment sur *Dère*, en fait dés qu'on fait appel à elle lors d'une invocation, et profite de son incarnation sur le plan matériel pour tenter et pervertir les mortels jusqu'à la damnation. Ses cibles préférées sont les prêtres, les moines et les templiers, bref tous les hommes d'église, qu'elle tente de séduire et de conduire à des relations sexuelles débridées dans leur lieu de culte, avec des instruments de leur culte…

Bensozia est cruelle, mais on ne peut la prétendre froide.
Bien au contraire, sa réputation, un peu exagérée il est vrai, la présente comme capable de s'attacher à un mortel qui lui aura donné du plaisir. Cependant, cet attachement n'est en rien une planche de salut pour le pauvre pêcheur, et sa damnation sera quand même consommée. Tout juste pourra-t-il bénéficier en enfer d'un traitement un peu particulier, et s'il est méritant et dévoué dans le mal, peut-être deviendra-t-il un des Diable Cornu qui peuple le plan où règne Bensozia au côté de son époux, *Maladomini*, le 7ème plan infernal.

DIVERS

ERIS



(2,35 m)(L.M. à tendances Neutre)
(Brune, yeux jaunes)
(buste de femme, jambes de bouc)

Princesse Diabolique

Favorite de Bélial

Résistance à la Magie 55%.

E.V. : 133

Co : 18 **In** : 18 **Ch** : 20 **Ad** : 18 **Fo** : 15
Sag : 16 **Beau** : 18 **Con** : 20 **Per** : 24

2 Att./ Assaut.

Att : 13 Pr : 5* (naturelle)
Prd : 17 P.I. : 3D Bl (bâton fulminicien)

PSI : 180
Att : *toutes* Def : *toutes*

* Eris ne peut être blessée que par des armes magiques +2 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES

Eris peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut, au 13ème niveau de maîtrise :

- *Fulminictus* (doubles dégâts)
- *Eclair Miroir*
- *Illusions*
- *Mur d'Electricité (idem feu)*
- *Paralysie Musculaire*
- *Télékinésie* (100 kg)
- *Balsamon*
- *Passerelle de Nuée*
- *Clairaudience*
- *Sphère d'Effroi* (4 m de rayon) (-2/-3 si jet de Courage raté)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, Eris peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où elle se trouve d'un ou deux Diables Barbus pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 55%. Temps nécessaire : 5 assauts.

Bâton Fulminicien : bâton magique, il n'occasionne que des blessures par l'électricité.

DESCRIPTIF

Eris est une Princesse Diabolique, Maîtresse du Chaos (ce qui est peu courant pour les Diables qui sont toujours « Loyaux »).
Elle est de ce fait très liée à la Princesse Diabolique Astaroth, qui fut une Démone…
Eris est la Favorite de Bélial, Archi-Diable de Phlegethos, 4ème plan des Enfers. Elle gouverne cette strate à ses côtés et est généralement sous la garde vigilante d'une douzaine de Diables Barbelés.
Sans doute poussée par sa nature, Eris aime à échapper à la protection de sa garde et tente chaque fois qu'elle le peut de se rendre sur les plans voisins de la Géhenne, d'Achéron, des Gaste Grise, des Carcères et des Abysses. Elle aime aussi, mais c'est bien plus difficile, se rendre sur le Plan Matériel pour y observer les mortels et interférer dans leurs affaires pour y semer le chaos…

Eris fut longtemps la compagne de Dispater, et celui-ci a conserver pour elle une affection profonde et… cruelle !

Enfin, Eris est en très bons termes avec le Prince Démon Graz'zt, et s'est trouvé de ce fait plusieurs fois missionnée par Asmodée lui-même pour négocier des Armistices entre Diables et Démons.

DIVERS

GLASYA



(3,00 m)(L.M.)
(brune, yeux verts clairs, ailes de chauve-souris,
queue fourchue, silhouette plantureuse)
(vitesse : 9 m/sec)

Princesse Diabolique

Fille d'Asmodée
Epouse de Mammon

Résistance à la Magie 60%.

E.V. : 132

régénération de 2 pts /ass

Co : 20 **In** : 22 **Ch** : 18 **Ad** : 16 **Fo** : 17
Sag : 14 **Beau** : 24 **Con** : 18 **Per** : 21

2 Att./ Assaut.

Att : 15 Pr : 6* (naturelle)
Prd : 14 P.I. : 1D+10 (dague maudite +3)

PSI : **206**
Att : *toutes* Def : *toutes*

* Glasya ne peut être blessée que par des armes magiques +3 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES

Glasya peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut, au 15ème niveau de maîtrise :

- Nécroanimation
- Bannbaladi
- Charme Monstre
- Dissipation de la Magie
- Illusion
- connaissance des Alignements
- Hétéromorphisme
- Lecture des Langes
- Lecture de la Magie
- Doigt de Mort (1x/j) (ép de Charisme)
- Souhait Mineur pour autrui (1x/j)
- Injonction
- *Voix d'Effroi* (15 m de rayon) (-2/-3 si jet de Courage raté)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, Glasya peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où elle se trouve de 1 à 2 Diables Cornus pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 70%. Temps nécessaire : 3 assauts.

Dague de Transplan : Elle fut offerte à Glasya par son père, Asmodée. Elle est maudite +3 et permet à Glasya de voyager vers le Plan Matériel, une fois par an pour 24 heures.

DESCRIPTIF

Glasya est la fille du Prince des Enfers, le noir *Asmodée*. Elle est également l'épouse de l'Archi-Diable *Mammon*, Seigneur de *Minauros*, la Troisième Strate Infernale.

Glasya subit un conflit moral régulier : demeurer fidèle à son père ou… être l'alliée de son époux *Mammon*, allié de *Méphistophélès*, l'adversaire d'*Asmodée* !
Elle adopte généralement une position d'absolue neutralité dans cette opposition.

Très régulièrement *Glasya* se rend sur *Dère* pour tenter d'y séduire des mortels et les conduire vers le mal…
Plusieurs sectes sont nées de ses visites sur le Plan Matériel…

Glasya n'a que peu d'affection pour ses demi-frères les « *Fils d'Asmodée* ». Elle les juges bien trop instables et généralement indignes de confiance !
Elle a déjà tenté d'en éliminer plusieurs, sans succès, parce qu'elle estime qu'ils nuisent à la réputation de son Père.

DIVERS

Dans la seconde moitié du VIIIème siècle du SC, Glasya a affronté le Roi Vivien Ier de Gouvrance, l'Archiduc Donetahar, Saint Benoit, fidèle de Zayel, et le Seigneur elfe Chris de Valnor.

Louis CIPHEUR

dit … **« LUCIFER »**

(1,81m)(L.M.)
(brun, barbe brune en collier)



Semi-Diable

Favori de Satan

Résistance à la Magie 45%.

E.V. : 91

Co : 18 **In** : 14 **Ch** : 14 **Ad** : 15 **Fo** : 18
Sag : 13 **Beau** : 14 **Con** : 18 **Per** : 19

3 Att./ 2 Assauts.

Att : 14 Pr : 6 (cuirasse maudite+2)
Prd : 12 P.I. : 1D+14 (bâtarde maudite +3)

CAPACITES SPECIALES

Outre les pouvoirs communs à tous les diables (Cf. classeur), Louis Cipheur dispose des pouvoirs suivants :

- *Infravision* (à 50 m)
- *Ultravision* (à 300 m)
- *Pyrotechnie* (à volonté, portée 30m)
- *Effroi* (à volonté, jet de Courage, ou –2/-3)
- *Changement d'apparence* (une heure, 3x/j)
- *Jet de Feu* (10 Pts) (3x/j)

L'Emeraude de « vraie voyance ».
Joyaux d'une pureté absolue, l'émeraude que Lucifer porte au front lui a été offerte par Satan en personne. Elle lui octroi les pouvoirs suivants :
- immunité aux sortilèges de *charme*, d'*hypnose*, d'*illusion*
- *vision de l'invisible*
- *vision réelle*
- *vision des futurs immédiats possibles* (dans les 3 prochains assauts) => Lucifer ne peut ainsi être surpris, il bénéficie d'un bonus d'initiative de 4 points à ses jets d'initiative, à ses jets de sauvegarde, …

DESCRIPTIF

Lucifer, de son nom véritable Louis Cipheur est né en 751 du S.C., à Terninkal, au Royaume des Glaces. Epris de justice et d'amour, il dévoue sa vie à la chevalerie errante, et devient paladin de Los en 778. Il se dévoua tout entier à son culte durant quelques années.
Mais, un jour d'avril 784, une statue de Tsa, dans un temple l'émeut. Il tombe éperdument amoureux de celle-ci et sa passion pour elle ne connaîtra plus de borne. Dans sa folie pour la déesse, Cipheur se fâche avec un grand prêtre à l'occasion d'une discussion la concernant. Une colère aveugle l'emporte alors et il tue le religieux, devant l'Autel même de Tsa. Celle-ci réagit en le maudissant sur le champ : elle apparut au-dessus du corps du grand prêtre et lui prédit que moins de deux ans après son crime, il mourrait lui aussi, à la suite d'une dispute, et que même alors la mort ne lui apporterait aucun repos, car son âme à jamais serait bannie du royaume des Dieux.
Le désarroi du chevalier, paladin déchue, fut sans mesure. Il sombra dans une détresse morale immense, et devint le plus arrogant des hommes, cherchant, par défi, une mort rapide en provoquant partout les hommes d'arme de rencontre. Dans la peine qui l'accablait, Louis Cipheur voulut ainsi par orgueil accomplir, comme une quête religieuse, la malédiction de celle qui l'avait chassé.

C'est le 26 avril 785 qu'il trouve enfin la mort, dans une auberge de *Gouvrance*, au sud de *Gardemaille*. Il tombe ce jour-là sous les coups de quatre combattants (*Drad Garakson*, *Jonas Horst*, *Zondra Kalgaric* et *Balreg Normonde*) après une stupide dispute voulue par lui.

Le lendemain, il devient par « grâce » d'Asmodée un Diable, assoiffé de vengeance et de mal, tout prêt à haïr la vie qu'il aima tant lorsqu'il adorait Tsa.

Pour l'heure, si Lucifer est tout particulièrement protégé par Satan (ce qui ne manque pas de susciter des animosités à son encontre de la part de Diables et de Démons de toutes sortes), il ne possède encore qu'un statut de « semi-diable ». Mais le « grand maître des ombres » lui a promis un statut bien supérieur… s'il parvenait à développer le mal sur le monde.

DIVERS

SEPHIA



(1,79 m)(L.M.)
(châtain clair, yeux bleus, peau très pale
Petites cornes sur le front)
(vitesse : 7 m/sec)

Princesse Diabolique

Ex-Favorite d'Asmodée
Mère d'Astaroth
l'aîné des Fils d'Asmodée

Résistance à la Magie 60%.

E.V. : 92

régénération de 1 pt /ass

Co : 16 **In** : 20 **Ch** : 19 **Ad** : 15 **Fo** : 16
Sag : 13 **Beau** : 20 **Con** : 19 **Per** : 20

2 Att./ Assaut.

Att : 15 Pr : 3* (naturelle)
Prd : 12 P.I. : 1D+8 (dague maudite +2)

* Séphia ne peut être blessée que par des armes magiques +3 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES

Séphia peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut, au 12ème niveau de maîtrise :

- *Nécroanimation*
- *Bannbaladi*
- *Irrisistible rire de Nihilia*
- *Dissipation de la Magie*
- *Illusion*
- *connaissance des Alignements*
- *Injonction*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, Séphia peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où elle se trouve de pour son fils Astaroth (Fils d'Asmodée). Chance de succès de cette ouverture de seuil : 70%. Temps nécessaire : 3 assauts.

Dague de Banissement : elle fut offerte à Séphia par Asmodée. Elle est maudite +2, Banissement : toute personne qui subit des blessures de la dague doit réussir un jet de sauvegarde contre les sortilèges ou subir les effet d'un « bannissement » (niveau 12).

DESCRIPTIF



Séphia est née Séphia Asaral en 98 du Premier Calendrier, dans la ville de *Brabak* (sud de l'*Aventurie*). D'abord prêtresse de Raïa, Séphia fut séduite en 124 par l'Archi-Diable *Asmodée* qui avait revêtu l'apparence d'un noble seigneur en visite dans la ville. Elle tomba éperdument amoureuse de lui et lui donna un fils, *Astaroth*, le tout premier des *Fils d'Asmodée*.
Elle fut emportée par son noir seigneur vers son domaine, le neuvième plan des Enfers, pour y devenir sa reine. Elle conserva ce titre durant près de 150 ans, accédant à l'immortalité, mais elle fut ensuite progressivement délaissée par *Asmodée*, pour ne plus devenir que l'une de ses concubines.

Nombre de Diables de haut rang conserve pour Séphia un respect important. Tout particulièrement *Gérion*, Archi-Diable maître du cinquième plan infernal.

Du fait de l'hostilité qu'elle perçoit chez *Glazya* à l'encontre des *Fils d'Asmodée*, et particulièrement de son propre fils *Astaroth*, Séphia manifeste une extrême méfiance à l'égard de sa belle-fille.

DIVERS

Dans la seconde moitié du VIIIème siècle du SC, Glasya a affronté le Roi Vivien Ier de Gouvrance et l'Archiduc Donetahar.

Winia



(1,80 m) (L.M.)
(cheveux acajous, yeux noisettes)
(Voix élégante, grave)
(Vitesse : 9 m/sec)

Diable Mineur
Erinye

Résistance à la Magie 30 %.

E.V. : 75

Co : 12 **In** : 17 **Ch** : 16 **Ad** : 14 **Fo** : 17 (bonus 2 PI)
Sag : 14 **Beau** : 17 **Con** : 15 **Per** : 17

1 Att./ Assaut.

Att : 14 Pr : 2 (cuir léger)
Prd : 11 P.I. : 1D+6 (dague maudite +2)

ARMES

Dague maudite +2, empoisonnée. Suinte un liquide empoisonné, d'un des trois types suivants :
- Sommeil (jet de protection contre le poison ou inconscience d'1D6 assauts)
- Brûlure (perte de 2D4 points de vie par assauts, une fois tous les deux assauts, durant 6 assauts) (Save :1/2 dégâts)
- Langueur (perte de tonus, de vitalité durant 10 assauts, -2 en Adresse, -2 en Att, -2 en Prd, -2 en Fo) (Save : ½ effets)

Corde d'enchevêtrement. Permet d'entraver un adversaire en réussissant une épreuve d'Adresse suivie de 30%. En cas de succès, la cible est prisonnière de la corde, et doit réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 6 pour se libérer. Portée : 5 à 10 m.

CAPACITES SPECIALES



Les Erinyes utilisent les sortilèges suivants, un par assaut, à volonté :

- *Infravision (50m)*
- *Jet de Feu (25 Pts)*
- *Invisibilité*
- *Localisation d'objet*
- *Détection de l'invisibilité*
- *Hétéromorphisme (conserve Ch. Beau.)*
- *Effroi sur regard (jet courage, ou –2/-3)*

Seuil : en trois assauts, pour une autre Erinye, avec 25% de chance.

DESCRIPTIF

Winia est une Erinyes au service de la Princesse Diablesse Glazya. Subtile, bien au-delà de la plupart de ses congénères (intelligence de 17 au lieu de 11 en moyenne pour les Erinyes), elle se charge pour elle de missions sensibles qui requièrent diplomatie, finesse et imagination. Winia possède un caractère pondéré et analytique, trait particulièrement rare chez les Diables mineurs.

Erinyes en général : *Originaires du deuxième plan infernal, les Erinyes sont des diablesses, elles se méfient bien sûr les diables plus puissants qu'elles, mais elles craignent surtout l'archi-diable Dispater, maître de leur plan d'origine.*
Elles sont le plus souvent désignées pour deux types de missions bien distinctes.
Le plus souvent, elles sont envoyées comme éclaireur ou comme espion sur les autres plans d'existence, pour en rapporter des informations.
Mais ce qu'elles affectionnent plus que tout, ce sont les missions de « tentation ». Pour les mener à bien, elles doivent se rendre sur le plan matériel pour y traquer les mortels, les séduire, et les pervertir afin de les conduire vers les enfers. Elles ont l'autorisation de passer des contrats avec certains humains rétifs, au nom de leur maître archi-diable.

DIVERS





FILS d'ASMODEE



(1,90 à 2,60 m)(L.M. avec des variantes)
(peau brune, crinière brun-rouge,
yeux jaunes, grande silhouette humanoïde)
(Vitesse : 11 m/sec)

Semi-Diables

Tous fils de l'archi-diable Asmodée

Talisman d'Asmodée 80 %.

E.V. : 180~250

régénération de 1 pt de vie/ass*

Co : 20 **In** : 18~24 **Ch** : 14~20 **Ad** : 15~19 **Fo** : 23
Sag : 13~19 **Beau** : 9~15 **Con** : 18~21 **Per** : 15~20

5 Att./ 2 Assauts

Att : 16~18 Pr : 8~12 (selon protections)
Prd : 14~17 P.I. : 1D+21 (glaive long maudit +5)
(1D+5) (lance fléchette de poignet)
+ poison (type A à E)

** les Fils d'Asmodée régénèrent leurs blessures au rythme de 1 point par assaut, à l'exception des blessures occasionnées par une arme sainte (les bonus seulement).*

CAPACITES SPECIALES

PSI : (uniquement pour les cinq ainés) **Force Psi : 500** Att : toutes Déf : toutes.

Habiletés Psis : toutes les disciplines Mineurs et Majeurs, au rang 6 de maîtrise.

Immunités : aux sortilèges d'Illusion, de Charme et d'Hypnose.

Mémoire de Sorts : sans être magiciens, les Fils d'Asmodée peuvent réutiliser tout sortilège lancé contre eux, dans un délais de 24 heures, à la même puissance, et autant de fois qu'ils en ont été victimes.

Furtivité : Déplacement Silencieux 75% Dissimulation dans l'ombre 90%

Télépathie : communication télépathique, à volonté, jusqu'à 100 mètres.

Les Fils d'Asmodée peuvent utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut, au 12ème niveau de maîtrise :

- *Lévitation* (3x/j) (15 m) (2 min)
- *Foramen Foraminor* (3x/j)
- *Téléportage* (3x/j) (100 m)
- *Vanitar Visibili* (3x/j) (5 min)
- *Claudibus Clavistibor* (3x/j)
- *Charme Masse* (sur 30 niv) (3x/j) (1 tour)
- *Fulminictus (3x/j)*
- *Ténèbres (3x/j)*

Seuil : une fois par jour, Astaroth, Isskriim et Odzgaref (uniquement eux), peuvent ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où ils se trouvent d'un Diable Osseux pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 75%. Temps nécessaire : 5 assauts.

Langues : les Fils d'Asmodée peuvent apprendre une langue en moins d'une semaine. Mais ils ne peuvent jamais en connaître plus de 6. S'ils en maîtrisent 6 et qu'ils souhaitent en apprendre une nouvelle, ils doivent volontairement en abandonner une (transe méditative de 2 heures).
La plupart des Fils d'Asmodée parlent au moins : Ilvanirien, Elfe, Nain

POSSESSIONS

Chaque Fils d'Asmodée reçoit lors de son douzième anniversaire un glaive maudit : un *Dionth*.

Dionth, glaive long maudit +5.

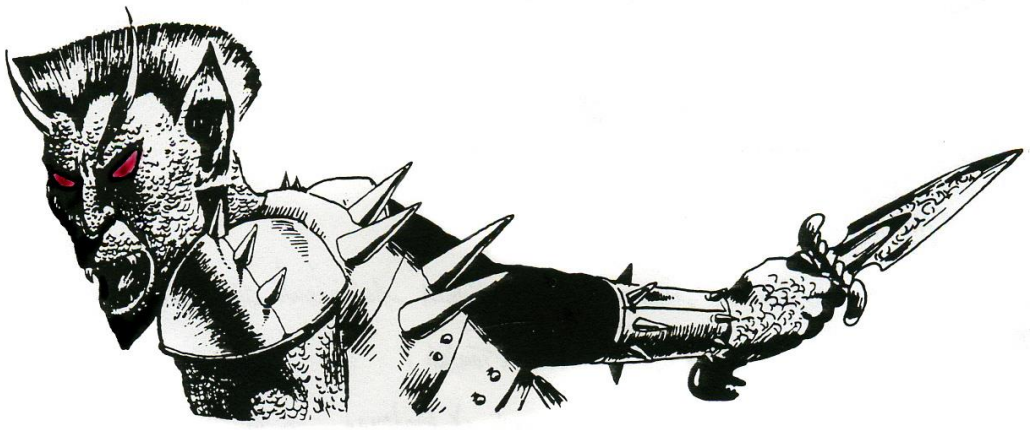
- Détection des alignements bons (à 5 mètres et sur concentration du porteur).
- Coup paralysant : chaque coup reçu nécessite un jet de sauvegarde contre la paralysie. En cas d'échec, la victime perd 1 point en Attaque et en Parade pour 12 heures !

Amulette reliquaire. Chaque Fils d'Asmodée porte une amulette qui renferme deux objets distincts :
- une pierre de vie (une émeraude noire de 100 carats)
- une phalange de Quadz (un saint humain dont le corps fut jadis corrompu par Astaroth).
(NB : Astaroth possède trois de ces phalanges et Isskariim en possède deux)

DESCRIPTIF

Les Fils d'Asmodée ont tous le statut de Semi-Diables. Ils sont les créatures nées des « amours » de l'Archi-Diable Asmodée, qui aime à s'incarner sur les plans matériels pour les parcourir et tenter de les corrompre, et de jeunes mortelles.
Du fait de leurs ascendances, les Fils d'Asmodée possèdent à la fois des points communs importants (puissance potentielle, divers traits diaboliques physiques, caractère violent, …) et de réels différences, essentiellement physiques, issues de l'héritage mortel de leurs génitrices.
S'ils sont globalement différents, les Fils d'Asmodée partagent pourtant, pour la plupart, d'avoir été élevés durant plusieurs années de leur vie par une Gouvernante Diabolique.
Ils sont tous immortels.

Naturellement portés à dominer les autres créatures, les Fils d'Asmodée se rencontrent généralement à des postes de pouvoir direct, ou dans des fonctions de conseil auprès d'individus qu'ils manipulent.
Nombre d'entre eux sont les maîtres absolus de semi-plans où ils trouvent refuge régulièrement.



A ce jour (796 du Second Calendrier Ilvanirien), on compte 25 fils d'Asmodée, dont au moins 3 furent détruits par le Prince Zayel et ses compagnons (dont le Seigneur Donetahar Filvir, Archi-Duc de Gardemaille).

Les voici décrits ci-après.

Astaroth

Plan d'existence : indifférent, mais Astaroth réside souvent au cœur même de sa forteresse de Nessus (neuvième plan infernal).



Notes : c'est en l'année 124 du Premier Calendrier Ilvanirien qu'*Asmodée* séduisit près de *Brabak* (sud de l'*Aventurie*) la jeune prêtresse de *Raïa*, *Séphia Asaral*. Lui-même conquit par la beauté irréelle de la jeune femme, l'Archi-Diable lui fit un fils, un « semi-diable » avant de l'emporter avec lui vers les entrailles de son noir royaume pour en faire sa Reine.
Pour le malheur des hommes de bien, *Astaroth* naquit de cette union.
Aujourd'hui il est l'ainé et le chef des Fils d'Asmodée. Il est considéré comme l'égal de certains Archi-Diables et gouverne deux semi-plans : *Phiniacie* et *Lupondus*.

Phiniacie est un semi-plan de type « oriental » (semblable à ce que pouvait être Bagdad et la Perse au début de notre ère).

Lupondus est le « semi-plan des loups », constitué d'une colossale forêt où des hommes primitifs vivent cachés des grands loups, véritables maîtres de l'endroit.



Lorsqu'il souhaite semer le chaos chez les mortels, *Astaroth* fait parfois appel à des meutes de loups qu'il lâche par centaines.

Particularité : Il est l'ainé des Fils d'Asmodée. Il porte trois phalanges de Quadz.

Il est le père d'*Astadral*, un jeune quart-diable, qui vit dans une île isolée de l'archipel de *Carcir*. Astadral a été enfanté par l'elfine noire *Dirianal*, en *Ilvanir*. Il fut conduit par son père au Carcir pour y vivre loin de ses ennemis.

*

Isskriim



Plan d'existence : *Dère*

Notes : Second fils d'Asmodée, Isskriim est né en 241 du Premier Calendrier à Norfum (Royaume des Glaces, Ilvanir). La légende raconte comment Asmodée prit la forme d'un âne pour séduire une jeune bergère qui lui donnat neuf mois plu tard un fils. La jeune femme fut lapidée par les habitants du village, qu'était alors Norfum, et l'enfant confié par eux au fleuve à cause de son corps qui portait à l'évidence les stigmates du malin.
Recueilli par des Utruuzs établis à l'ouest du Comté de Nortarem (Nord-Ouest du Royaume des Glaces), Isskriim devint rapidement leur chef et leur Dieu.
Il utilise parfois son peuple pour attaquer directement les bateau de pêche des humains…

Particularité : Isskriim n'aime pas beaucoup son frère Astaroth, mais il lui demeure fidèle et le considère comme le chef des Fils d'Asmodée.

*

Odzgaref



Plan d'existence : semi-plan d'Orkios

Notes : On dit que la mère d'Odzgaref mourut dans d'atroces souffrances lorsqu'elle l'enfanta en 248 du Premier Calendrier. C'était dans l'Est de l'*Elarstan*, au cœur d'une forêt peuplée de Hobbits. Elle s'appelait Ninane et elle était la plus jolie Hobbit qu'on ait connu, parée de la finesse la plus exceptionnelle et de la grâce la plus rare. Elle fut la première Hobbit sur laquelle Asmodée jeta son dévolue.
Les Hobbits recueillirent le nouveau né dès après la mort de sa mère et l'élevèrent, le croyant simplement frappé de difformité. Mais lorsqu'il atteignit sa douzième année, Odzgaref devint de plus en plus instable, jusqu'au jour où il extermina toute la communauté dans une colère incontrôlée.

Odzgaref est le seigneur du semi-plan d'Orkios, un monde souterran peuplé de Sluvex, de chauves-souris, de Trolls à deux têtes et de Géants des pierres. C'est là que se dresse, au cœur d'une titanesque caverne son vaste château : *Castel'Noc*.

Particularité : Odzgaref est petit (1,61 m). Il est l'un des plus fidèles lieutenants d'Astaroth.

*

Nügarnil



Plan d'existence : semi-plan de *Draftal*

Notes : L'an 300 du PC vit la naissance d'un monstre dans la famille des Seigneurs de *Gand'Al* (*Algalith*, *Ilvanir*).
L'inquiétude était à son comble. La jeune *Silva la Rousse*, donnée par le Seigneur de Colombus en mariage au Seigneur de *Gand'Al*, avait enfanté un enfant cornu, couvert de poils et aux yeux en amandes d'un rouge profond. Le Roi d'*Algalith*, prévenu, donna ordre que l'enfant soit brûlé, mais Silva, qu'Asmodée avait pervertie et convertie à sa cause, usa d'un subterfuge magique et un innocent fut mis au bûché tandis que Nügarnil était confié à un couple de paysans. Devenu adulte, quelques années plus tard, le fils du Seigneur du neuvième plan des Enfers massacra, à mains nues, ses parents adoptifs et fit brûler la petite ferme de son enfance.
Enchanté de ce premier massacre, *Nügarnil* parcourut longtemps *Dère*, se régalant de ses méfaits. Puis son père lui offrit de gouverner *Draftal*, le semi-plan des Zombies, un semi-monde où se retrouvent à la fois les morts-vivants détruits sur le plan matériel primaire et les vivants qui attachent une bien trop grande importance à leur corps, au détriment de leur âme…

Particularité : *Nügarnil* est fidèle à *Astaroth* et prend plaisir à lui fournir des zombies pour ses noirs projets.

*

Ralköfnerh

Plan d'existence : *Sadiass*, le semi-plan de la perversion sexuelle



Notes : on dit qu'en l'année 412 du Premier Calendrier, au printemps, Asmodée prit forme humaine pour séduire une jeune bergère des environs d'*Andurias* (*Elarstan*, *Ilvanir*). Innocente et naïve, la jeune fille abusée ne comprit que bien plus tard qu'elle avait enfanté d'un semi-diable. Bien trop tard. Car déjà *Ralköfnerh* pouvait tout à sa guise la manœuvrer et faire de sa mère son jouet. Aux caprices « enfantins », succédèrent des caprices sexuels de plus en plus débordants, jusqu'au jour où il tua sa génitrice au milieu de leurs ébats contraints.
Parvenu à maturité, *Ralkofnerh* devint le Seigneur de *Sadiass*, le demi-plan des perversions sexuelles.
Il règne sur celui-ci de son château aux couleurs vives et chaudes, et étend sa domination sur un monde dépravé, agité des milles secousses perverses d'une éternelle damnation.

Particularité : *Ralköfnerh* est totalement dément, et tous ses frères, à l'exception d'*Astaroth*, éprouvent en sa présence un malaise important. Sa perversité est sans limite et il puise l'essentiel de ses plaisirs dans la souffrance des autres.

*

Moxiss

Plan d'existence : *Dère,* en *Eriasie*



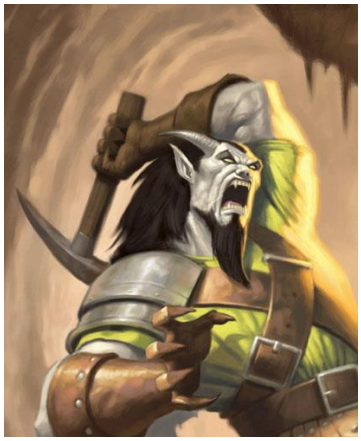
Notes : Asmodée conçut *Moxiss* avec *Dinalane Tubris*, une jeune prêtresse d'Hésinde de la ville de *Gareth* (*Aventurie*), vers l'année 888 du Prem.Cal. Parce que le Seigneur du Neuvième plan des Enfers avait pris l'apparence d'un patricien de la ville, la jeune femme ne sut qu'au moment de l'accouchement qu'elle avait été abusée : son fils portait plusieurs stigmates diaboliques.
Dinalane abandonna le clergé de la Déesse de la magie et quitta son pays pour tenter d'éduquer son fils à l'écart des hommes, dans le respect du bien et de l'intelligence. Elle y parvint presque, après 20 années d'efforts, passées dans un village d'une peuplade noire d'*Eriasie* (*Moxiss* est L.N. à légères tendances mauvaises).
De sa mère il a conservé un goût prononcé pour l'érudition.

Particularité : Il vit dans une haute montagne, dans le centre de l'*Eriasie*, où il est révéré par l'ensemble des villages noirs avoisinant comme un véritable dieu.
Astaroth déteste *Moxiss*, qu'il considère comme un faible et un traître à la cause de leur père. Par deux fois dans le passé il est même allé jusqu'à tenter de le tuer, mais sans succès. Depuis Astaroth se trouve partagé entre une forme de crainte et une haine profonde.

*

Kiflac

Détruit en 799 par Klaus et Clovis de Talbourg et Mox de Marcäne



Plan d'existence : *Emminaü*, un semi-plan peuplé d'homme-reptile, d'hommes-sauriens et de petits primates, où règne une chaleur épouvantable (à l'exception des deux pôles de la planète qui conservent de l'eau sous forme liquide et concentrent l'essentiel de la vie)

Notes : *Kiflac* est né en 941 du Sec.Cal. De l'union d'Asmodée et d'une jeune Fée (!). Il fut élevé dans la connaissance et le respect des éléments.

Particularité : Son domaine s'étend dans les profondeurs, défendu par des élémentaux de toutes sortes. On y accède par un grand château installé dans les hautes montagnes situées près de l'équateur. Tout le palais est approvisionné par les grandes caravanes d'hommes-sauriens qui parcourent le désert en tout sens, transportant fruits et légumes cultivés par les hommes-reptiles des pôles.

*

Sirkofnal



Plan d'existence : *Dère*, en *Ilvanir*, dans la région d'*Axélie* (comté du royaume d'*Arn'Armor*).

Notes : Dans la Cité de *Munzuran*, dans les profondeurs de la région de *Sten*, est né en 1340 du P.Cal. *Sirkofnal*, fils d'Asmodée et de *Nihalinal Nardal*, une noble Drow.
Elevé comme un noble Elfe Noir à part entière, *Sirkofnal* a prit le gouvernement de sa famille en 320 du Sec.Cal. Depuis il vit avec sa mère, qui est devenue son épouse, dans la ville drow de *Cadrézan,* installée dans les cavernes qui s'étendent sous la région nord-ouest d'*Axélie.*

Particularité : Sa mère est toujours en vie et redoutablement puissante. Ils disposent tous les deux d'une troupe puissante (près de 400 guerriers elfes noirs prêts à mourir pour eux.

*

Hok'Ferzo



Plan d'existence : *Dère*, en *Ilvanir*, dans la cité de Citrine, au *Silk'Or*.

Notes : Il a vu le jour en 68 du Sec.Cal. à Citrine, au *Silk'Or*, d'une mère membre de la haute bourgeoisie locale (et fille du parrain de la guilde de voleur) et d'Asmodée. En 89 du Sec.Cal. Il hérite de l'immense fortune familiale (ses parents meurent tous « accidentellement » dans l'incendie qui ravage tout un quartier de la cité). De 92 à 180 du Sec.Cal. il épouse 9 jeunes femmes, héritières de riches familles, et s'arrange pour qu'elles décèdent prématurément.

Particularité : Sa colossale fortune lui permet de se payer les services des plus grands mages et alchimistes et de se faire confectionner des prothèses puissantes qui développent ses facultés (inspiration : méta-baron).

*



Darüss

Plan d'existence : *Taro*, semi-plan couvert d'une immense forêt tropicale et d'une cité de Minotaures.
On trouve sur Taro des créatures reptiliennes (grands sauriens) et des pechs en grand nombre qui vivent sous la surface et exploitent, pour le compte d'un Dao, de riches veines de métaux.

Notes : Darüss est né en 166 du Sec.Cal. à *Commoras*, des amours d'Asmodée et d'une jeune prêtresse de Baphomet. Mi-humain, mi-minotaure, Darüss jouit des avantages des Minotaures.

Particularité : Il domine le semi-plan de Taro, entouré de Minotaures, et passe son existence en orgies titanesques.
Darüss est bestial, et particulièrement stupide pour un être de sa nature (son Intelligence n'est que de 11).

*

Antofess



Plan d'existence : *Dère*, en *Aventurie*, dans la région du *Borelande*.

Notes : Issue de l'union entre *Asmodée* et une simple d'esprit de la région de *Norbourg*, *Antofess* est le plus stupide des fils d'Asmodée (son intelligence n'est que de 9). C'est aussi celui pour lequel l'Archi-Diable se sent une tendresse toute particulière.
Antofess est le maître d'une population Orque qui le prend pour un Dieu.
Il est né en 209 du Second Calendrier.

Particularité : Il est protégé par 2 Diables des Profondeurs. Combattre contre lui entraine la perte permanente et définitive d'1 pt en Intelligence (jet de protection autorisé contre les sorts – aucun effet en cas de succès).

*

Guerfon

Plan d'existence : *Merkiss*, le semi-plan de la Faiblesse



Notes : Fils d'Asmodée et d'une puissante magicienne de Dère, Sylvaïna la rougeoyante, il est né en 222 du Sec. Cal. Il est le maître de *Merkiss*, sun semi-plan fait de landes peu hospitalières où vivent des gobians, des gobelins, des hyenons, des lézardins et d'autres créatures particulièrement faibles.
La race dominante de *Merkiss* est celle des Léprechs, des farfadets cruels, fidèles à *Guerfon*.

Particularité : Tous les mortels, lors de leur première semaine de présence sur Merkiss, doivent réussir un jet de Sauvegarde par 2 tours de jeu ou perdre 1Pt en Force et Constit.(max 6). Tous les non-mauvais perdent 1 pt de vie par Tour de jeu.

Triplés



Plan d'existence : *Türm*, le semi-plan de la Désolation, sol aride, roches, précipitations acides

Notes : Les « triplés » furent mis au monde en 276 du Sec. Cal., à Babylos, par la haute dignitaire Amazone *Kélindal*.
Ils rejoignirent le monde de *Türm* en 308 après que leur entreprise pour s'imposer comme « maître des amazones » échoua lamentablement.
Sur *Türm* ils vivent chacun dans une vaste forteresse, entourés de serviteurs ramenés là de différents mondes qu'ils ont visités.
L'une de leurs distractions préférée est la chasse à l'homme.

Les Triplés ne se séparent jamais et jamais aucune querelle ne les anime.

\- - -

Lakmeth



Particularité : Lakmeth a perdu une oreille au combat contre le Dieu Boron. Il est froid, calme et calculateur.
Il vit dans la forteresse *Kréda* dont les douves sont emplies de lave.
Ses serviteurs sont des duergars et ses esclaves des gobelins.

*



Sakmorh

Particularité : Sakmorh est surnommé "Tarré" par ses deux frères. Il est imprévisible, et paranoïaque.
Il vit dans la forteresse *Mekmarth* dont les tours mesurent plus de 200 mètres de haut.
Ses serviteurs sont des dopplegangers et ses esclaves des hommes-rats.

*

Ferlum



Particularité : Ferlum est muet de naissance, suite à la malédiction que lança sur sa mère l'Archange *Danial*. Pour communiquer il pratique la Télépathie Douloureuse (maux de tête pour les mortels). Ferlum ne peut pas se contrôle sitôt qu'il voit du sang couler, que ce soit le sien ou celui d'un autre… L'odeur et la couleur du liquide vital sont pour lui un appel impérieux à la violence (il bénéficie alors d'un bonus de 2 pts en Att, en Prd, en Co et en Fo tandis que sa Sagesse baisse de 6 pts).
Il vit dans la forteresse *Arroth* dont les portes sont faites d'or.
Ses serviteurs sont des orques et ses esclaves des pechs.

*

Lantrofus



Plan d'existence : Terre, époque de la Rome Antique

Notes : Fils d'Asmodée et de Dame Natricia, une Romaine de la classe patricienne, Caïus Gracchus Lantrofus est devenu le grand prêtre de Jupiter. Par sa position, il fait et défait les puissances et les fortunes et prend plaisir au spectacle des réjouissances et des désespoirs que ses agissement génèrent.
Il est l'incarnation même du mépris et du sadisme.
Lantrofus est né en 288 du SC.

Particularité : Lantrofus est littéralement fascinant. Il possède un Charisme très élevé (23), et il faut réussir un jet de Sagesse avec malus de 6 pour conserver ses résolutions quand on parle avec lui.

*

Tarciss



Plan d'existence : *Aska-gül*, le semi-plan de la magie d'ombre. Tout y est changeant, mouvant, réel et irréel à la fois…

Notes : Né en 293 du Second Calendrier Ilvanirien, Tarciss est le fils d'une ménestrelle d'Algalith séduite par Asmodée. Elevé par sa mère, il est d'abord devenu guerrier, puis magicien. Il s'est progressivement élevé dans la société de Sitrios, avant de disparaître soudainement et de rejoindre le monde d'Aska-gül.
D'une incroyable intelligence, Tarciss est un pervers narcissique. Il n'a pour ses frères que mépris, à l'exception d'Astaroth pour lequel il éprouve un certain respect.
Tarciss a la capacité de pouvoir lire les futurs possibles, aussi Astaroth le consulte-t-il régulièrement pour ses propres plans.

Particularité : La capacité de lecture des futurs permet à Tarciss de pouvoir expérimenter plusieurs situations dans son propre semi-plan (ainsi un adversaire qui croira l'avoir vaincu pourra se retrouver soudain dans une autre version de la réalité où Tarciss est bien vivant…).
Il a à son services quelques serviteurs particulièrement puissants qu'il envoie régulièrement en mission sur le plan matériel pour son propre bénéfice.

*

Volnefkör



Plan d'existence : *Carnaväne*, semi-plan des duels

Notes : En 303, Volnefkör naquit quelque part dans les vastes plaines dominées par les Terenks d'Organdia. Il est le fruit de l'union d'une Terenk et de l'Archi-Diable Asmodée.
Immédiatement confié aux soins de la Princesse Diabolique Assaroth, la grande favorite d'Asmodée, il fut emporté vers le monde de Carnaväne dont il prit le contrôle en 346.
Il vit depuis dans son château de bronze, au cœur du petit oasis de Canalass. De là, il gouverne en seigneur tous les peuples de ce monde.

Carnaväne est un monde semi-arride. Quelques vastes oasis, autour de lacs d'eau douce, agglomèrent les êtres vivants.
Ce monde est peuplé de gnolls, de hyenons et de ragondis (hommes rats).
Alors que les oasis sont peuplées essentiellement de hyenons (et en moyenne de 15% de gnolls), la plus grande partie des gnolls forment des clans nomades, souvent pillards. Les ragondis quant à eux vivent dans les zones escarpées, dans de vastes réseaux de grottes.
Carnaväne est « le monde des duels ». C'est une sorte de havre de neutralité qui abrite les combats les plus importants qui opposent les êtres vivants dans tous les univers.
De ce fait, on peut rencontrer dans ses oasis un grand nombre de races différentes.

Particularité : Vonefkör est un seigneur d'une grande sagesse. Loyal et Mauvais il cultive également des tendances Neutres.
Sa sagacité est grande et, malgré sa philosophie « particulière », il s'entend plutôt bien avec

*

Xéfioh

Plan d'existence : *Aska-gül* (voir le fils d'Asmodée Tarciss)



Notes : Xéfioh est le fruit de l'union d'Asmodée et de Sylsanine, une Néréïde qui fut abusée par l'archi-diable. Il naquit en 341 du SC, sur les rives est du Lac d'Arias et sa mère mourut en couche. Elevé par des batrasog, il massacra son clan adoptif lors de son dixième anniversaire.
Recueillit par une Nourrice Diabolique, il fut conduit vers le monde semi-aquatique de *Nadilohon* et en prit le contrôle en 370.
Mais ce monde fut anéanti en 489 par Dariane Lorgom, archer de grand renom dans la région du Percolan pour avoir conduit une lutte victorieuse contre une invasion de géants.
Xéfioh échappa de justesse à la mort et parvint à se réfugier chez son demi-frère Tarciss, maître du monde d'*Aska-gül*.
Tarciss créa pour Xéfioh un monde d'ombre, semblable à *Nadilohon*.

Particularité : à sa volonté, son torse ouvre sur une immense bouche garnie de dents acérées. Il peut alors soit provoquer un courant d'air violent (180 km/h – voir le sortilège de Rafale de Vent et considérer Xéfioh comme un magicien de niveau 22), soit provoquer une aspiration de même puissance.

Néral



Plan d'existence : divers (Néral voyage de monde en monde à son gré)

Notes : Néral est le fils de la druidesse sombre Glérianne qui le conçut après un rituel druidique corrompu en 481 du SC. Elevé au cœur de la grande forêt de l'Armor, il reçut d'elle tous les secrets druidiques. Il rejoignit ensuite la cité d'Elarstim afin d'y entreprendre des études de magicien. Durant une cinquantaine d'années Néral parcourut toutes les grandes villes du continent Ilvanirien afin de parfaire sa connaissance et sa maîtrise astrale.
En 530, il approcha le Mage Damervin et mit en œuvre toute la puissance de sa séduction pour tenter de recevoir de lui le secret du sortilège de « Grand Pouvoir », mais en vain. Damervin connut sa véritable nature et engagea contre lui un terrible combat de magie. Néral fut arraché au monde de Dère et expédié, par-delà les routes infinies de l'Ether, vers des plans lointains.
Le fils d'Asmodée dut alors entreprendre un long chemin de retour, parcourant de nombreux mondes pour tenter de retrouver Dère. Au cours de ces pérégrinations, Néral acquit une incroyable connaissance occulte qui fit de lui l'un des plus grands maîtres de magie qui soit.

Particularité : Néral est calme et sa résolution est inflexible, en tout domaine. Il connaît tous les sortilèges et ses ressources astrales sont immenses (EA : 9.500).
La Sagesse l'a conduit à abandonner tout projet de vengeance contre Damervin, mais il a conçut à l'encontre des autres magiciens de Dère une hostilité implacable.

*

Adaranas



Plan d'existence : *Dère*, Ilvanir, Royaume des Glaces

Notes : Né en 509 du SC, Adaranas est le fruit de l'union entre Asmodée est une jeune Ménestrel à l'incroyable beauté de la région de Rehness (Comté de Rehn – sud de l'Ang'Mar). Il fut élevé par sa mère jusqu'à son seizième anniversaire, puis il choisit de rejoindre les terres du nord pour y devenir mercenaire. Il y parvient plutôt bien et depuis 778 du SC il est le plus célèbre, et le plus redouté, des capitaines de compagnie mercenaire du Royaume des Glaces.
A cause de son œil, seul trait qui pourrait trahir son ascendance diabolique, il se fait appeler « Œil de Cristal ».

Particularité : Adaranas est un être sans pitié, mais il n'est pas foncièrement mauvais. Il ne tue pas pour le plaisir.
Son œil, blanc aux reflets bleutés, lui donne des avantages importants : il peut ainsi percevoir les intentions de toute créature intelligente qui s'approche de lui à moins de 6 mètres. Il bénéficie alors d'une parade automatique face à toutes les premières attaques de ses adversaires. En outre, il obtient toujours l'initiative dans un combat.

*

Asmahal



Plan d'existence : *Safrass*, semi-plan fait de vastes marais putrides où s'affrontent des créatures violentes dans des conflits sans fin.

Notes : Issu des relations d'Asmodée et d'une jeune Hobbit de la région de l'actuelle Orialie, Asmahal est né en 596 du SC.
Sa mère mourut en couche et Asmahal fut emporté par une Nourrice Diabolique qui l'éleva dans le monde de Safrass. Il reçut la souveraineté sur ce semi-plan à son 66ème anniversaire.
Safrass est un monde couvert de marais et peuplé de clans d'Ogres, de Rofes à trois bras, de Qüereks, et d'Homovages. Ces clans, tous belliqueux, s'affrontent régulièrement en de gigantesques batailles pour la suprématie. Asmahal, de son château d'obsidienne, intervient souvent, à la tête d'un groupe d'Erinyes, pour que l'équilibre demeure entre les différentes factions, et qu'ainsi se poursuivent les conflits…

Particularité : Très grands (il mesure 2,60 m), Asmahal est particulièrement puissant. Son désir le plus grand est de trouver un moyen d'accéder à une maîtrise psionnique dont il est pour l'heure totalement dépourvu.

*

Kolsafir

Plan d'existence : *Diarhon*, semi-plan de la terre souillée

Notes : Lorsqu'Asmodée jeta son dévolu sur la belle et douce naine Kalada, quelques mois plus tard naquit, en fin de l'année 633, Kolsafir. Sa croissance fut si grande et si surprenante, qu'il ne subsista bientôt plus de doute dans l'esprit des nains de la famille de Kalada : l'enfant était maudit, et son torse déformé, monstrueux, témoignait d'une ascendance diabolique ou démoniaque. Kalada fut mise en demeure d'abandonner son enfant. Mais elle s'y refusa et s'enfuit des Hauts-de-Cof avec lui pour rejoindre l'abri de collines dans le sud. Là, elle éleva son fils et tenta d'en faire un adulte « normal ». Elle y parvint presque, et durant quelques années elle pu croire avoir réussi. Mais lorsqu'elle fut tuée par un tricorne porcin, sous les yeux mêmes de Kolsafir, celui-ci fut gagné d'une inextinguible colère.



Il tua la bête à main nue, puis partit, ivre de fureur, dans la campagne. Il se rendit dans les quelques hameaux alentours et étancha sa soif de sang en y massacrant les villageois. Et son ire dura encore durant des jours.
A tel point qu'Asmodée en fut séduit et lui offrit de gouverner le semi-plan de *Diarhon*.

Diarhon est un monde de crépuscule baigné par un soleil couchant et sanglant. Les terres sont des landes hideuses balayées par un vent incessant et couvertes de flaques de sang putride.
L'endroit est peuplé de clans d'orques déchirés par d'interminables conflits.

Particularité : lorsqu'on rencontre Kolsafir on est toujours en présence d'un colosse fou furieux. Rien jamais ne trouve grâce à ses yeux et il lui brûle de tout détruire.

NB : une légende prétend qu'il viendra un jour où Kolsafir verra sa colère s'envoler et deviendra plus doux qu'un agneau qu'on mène à l'abattoir.

Lurdov

Plan d'existence : Dère, Suthern'Armor

Notes : Lurdov est plus connu sous le surnom du « pénitent ». Il est le fils d'Asmodée et d'une femme de la tribu des Grands Loups (barbares du nord-ouest ilvanirien). Né en 699 du SC, sa mère est morte en lui donnant la vie. Il fut élevé par le clan des Loups Noirs jusqu'à ses quatorze ans. C'est à cet âge que le Kéri du clan, impuissant face aux colères inquiétantes de Lurdov, lui intima l'ordre de partir. Il vécut alors quelques années en errant, avant d'être recueilli par Vadilius, un Druide de la région de Rotterfont (nord-est de l'Arn'Armor) qui prit soin de lui et lui enseigna nombre de préceptes qui lui permirent de canaliser ses fureurs. C'est grâce à ce druide que Lurdov s'orienta peu à peu sur les sentiers de la paix et de l'équilibre.
Depuis 752, il vit dans une petite communauté druidique du sud-ouest de la région du Suthern'Armor. Il est considéré là comme un « rescapé » sur qui est descendue la divine grâce de Dame Nature.
Il se considère lui-même comme un pénitent et pense que par une conduite juste et miséricordieuse il pourra contenir le feu dévorant de ses pulsions violentes



Particularité : Lurdov « Le Pénitent » est Neutre à tendances Bonnes. Il peut, parfois, se laisser aller à des colères terrifiantes… mais elles sont toujours suivies de terribles pénitences et auto-flagellations.

*

Greph

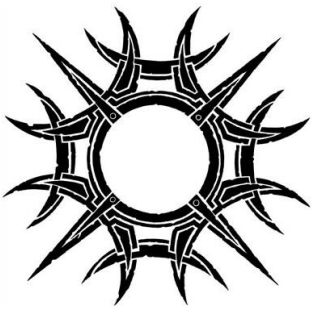
Plan d'existence : *Traziss*, semi-plan de la laideur satanique



Notes : Greph est le fruit de l'union de l'Archi-Diable Asmodée et d'une lépreuse des faubourgs de Sterlith (Algalith, duché de Galix). Il est né en 708 du SC et fut élevé, après la mort de sa mère en 715, par les quelques lépreux de la ville. C'est lui qui fut, par sa malice, responsable de la grande épidémie de lèpre qui ravagea toute la pointe ouest de la péninsule de 725 à 732 du SC.
C'est à la suite de ce fléau savamment orchestré qu'Asmodée offrit à Greph le semi-plan de Traziss, la terre des laideurs sataniques.

Traziss ressemble à un interminable faubourg nauséabonds et miséreux dans lequel pullulent les plus ignobles créatures (à chaque rencontre une épreuve de Courage est effectué pour tous les étrangers – en cas de succès perte de 2 points en Att et en Fo).

Particularité : Greph est presque totalement fou (Sagesse 7).
Il reçoit souvent la visite de ses frères les plus sadiques. Ensembles ils s'amusent à des concours de massacres sur les pauvres hères qui composent le peuple de Traziss.



Chapitre VI Les Archi-Diables

On y trouve :

Ammon
Dispater
Mammon
Belial
Geryon
Moloch
Belzebuth
Mephistophéles
Asmodée



AMON



(3,40 m)(L.M.)
(peau brune, crinière brun-rouge,
yeux jaunes, grande silhouette humanoïde)
(Vitesse : 11 m/sec)

Archi-Diable

Maître de la strate d'*Avernus*
I^er^ Plan des Enfers

Résistance à la Magie 70 %.

E.V. : 190

régénération de 2 pts de vie/ass

Co : 20 **In** : 16 **Ch** : 13 **Ad** : 20 **Fo** : 24
Sag : 14 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 21

2 Att./ Assaut

Att : 18 Pr : 7* (naturel)
Prd : 14 P.I. : 3D+4 (gueule)
(2D+8)x2 (griffes)

2 Prd./ Assaut

PSI : 226

Att : toutes Déf : toutes.

** Amon ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES

Hurlement : lorsqu'il hurle Amon insuffle à la fois le Courage au cœur de ses partisans présents à moins de 100 mètres (+4 en Courage et +2 en Force) et l'Effroi dans l'âme de ses adversaires (Jet de Courage avec malus de 4 points ou -2/-3 en Att/Prd pour 1 tour de jeu).

Amon peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut, au 16ème niveau de maîtrise :

- *Mur de feu*
- *Illusions*
- *Rayon de Feu* (80 pts)
- *Détection de l'invisibilité* (permanent)
- *Malédiction*
- *Arme Enchantée (1 heure)*
- *Sommeil* (20 m)
- *Vol* (3 tours)
- *Dissipation de la magie*
- *Détection des Mensonges* (1 tour)
- *Foudre Noire*
- *Flammes*
- *Alchimie*
- *Médousa*
- *Injonction*
- *Force*
- *Création de Mort-vivants*
- *Résurrection*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, Amon peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre Diable de son espèce pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 75%. Temps nécessaire : 3 assauts.

DESCRIPTIF

Amon est un Diable de grand puissance, parvenu assez récemment (seconde moitié du Second Calendrier Ilvanirien) au rang d'Archi-Diable en prenant le contrôle de la strate d'Avernus, le Premier Plan des Enfers. C'est Asmodée lui-même, Prince des Neuf Enfers, qui a choisi de le récompenser pour avoir permis de déjouer les intrigues fomenter contre son pouvoir par Méphistophélès et ses alliés. Tiamat, l'Hydre Géante qui règne sur les Dragons Chromatiques et qui assumait jusqu'alors les fonctions de Maître d'Avernus, est devenu le Grand Gardien des Enfers, toujours extrêmement dévoué à Asmodée… et satisfait de pouvoir enfin se consacrer pleinement aux sollicitations de ses Dragons.

Avernus est une strate fort vaste, sur laquelle les combats sont nombreux. C'est là en effet que les ennemis des Diables portent d'abord leurs attaques contre les Enfers. Le gouvernement des Diables d'Avernus est donc une tâche lourde et difficile. D'autant que nombres de Ducs des Enfers possèdent là une place forte et qu'ils sont jaloux de leur autonomie.

Amon est toujours accompagné d'une meute d'une cinquantaine de Loup des Enfers.

DIVERS

DISPATER



(2,30 m)(L.M.)
(humanoïde de haute taille, au visage troublant, cornes diaboliques, une de ses jambes porte un pied de bouc, yeux rouges)
(Vitesse : 7 m/sec)

Archi-Diable

Maître de la strate de *Dis*
II[ème] Plan des Enfers

Résistance à la Magie 80 %.

E.V. : 195

régénération de 2 pts de vie/ass

Co : 17 **In** : 18 **Ch** : 15 **Ad** : 20 **Fo** : 16
Sag : 14 **Beau** : 22 **Con** : 18 **Per** : 20

2 Att./ Assaut
(une attaque physique et une attaque par sort)

Att : 17
Prd : 14

Pr : 6* (naturel)
P.I. : 4D+5 (baguette de contrecoup)

PSI : 266

Att : toutes Déf : toutes.

** Dispater ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES

Baguette de Contrecoup : c'est l'arme favorite de Dispater. Elle possède les mêmes caractéristiques qu'une Baguette de Suzeraineté : commandement sur les créatures à moins de 40 m et jusqu'à un maximum cumulé de 500 niveaux. Les créatures d'une intelligence supérieure ou égale à 15, et possédant 12 niveau ou plus, on droit à un Jet de Sauvegarde contre la magie. A noter pourtant qu'un ordre contraire à la nature du sujet annule la magie.

Dispater peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut, au 17[ème] niveau de maîtrise :

- *Rayon de Feu* (85 pts)
- *Injonction*
- *Lumière / Ténèbres*
- *Rappel Ultime à la Vie* (80%)
- *Lecture des Langues*
- *Souhait Majeur pour Autrui*
- *Sphère d'Effroi* (15 m de rayon) (-2/-3 si jet de Courage raté)
- *Détection de l'invisibilité* (permanent)
- *Illusions*
- *Perception des Alignements*
- *Mur de feu*
- *Pyrotechnie*
- *Parole Maudite* (1x/j)
- *Dissipation de la magie*
- *Hétéromorphisme*
- *Mûr de Feu*
- *Restauration*
- *Nécro-Animation*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, Dispater peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve de 2 à 4 Erynies (75%) ou de 1 à 2 Diables Rougeoyants pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 90%. Temps nécessaire : 3 assauts.



DESCRIPTIF

Dispater est le Souverain de Dis, le Deuxième Plan des Enfers, pour l'essentiel couvert de sa vaste cité de fer brûlant.
Son palais est grandiose et maléfique. Dis est peuplée de zombies, d'Erynies, de Malebranches, de Diables Barbelés, de Diables Rougeoyants…

Dispater est l'allié de Méphistophélès, mais n'a jamais accepté de désobéir ouvertement Asmodée.
Il partage son alliance avec Mammon, Archi-Diable de la Troisième strate infernale, mais il se méfie de lui. Il sait par ailleurs combien Mammon le craint…

Dispater est diaboliquement beau et ne révèle son inhumanité que par la présence de ses cornes, de sa queue et du sabot qui lui tient lieu de pied gauche.

DIVERS

MAMMON



(4,00 m)(L.M.)
(humanoïde gigantesque, peau rougeâtre et or, cornes diaboliques, ailes de chauve-souris brillantes comme le rubis, yeux rouges)
(Vitesse : 12 m/sec) (20 m/sec en vol)

Archi-Diable

Maître de la strate de *Minauros*
III^{ème} Plan des Enfers

Résistance à la Magie 75 %.

E.V. : 205

régénération de 2 pts de vie/ass

Co : 20 **In** : 16 **Ch** : 11 **Ad** : 12 **Fo** : 23
Sag : 15 **Beau** : 6 **Con** : 20 **Per** : 13

2 Att./ Assaut

Att : 16 Pr : 7* (naturel)
Prd : 13 P.I. : 1D+17 (faux maudite +3)
+1D4 bl / ass

PSI : 259

Att : toutes Déf : toutes.

** Mammon ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES

Faux Maudite : Grande faux maudite +3, elle permet à Mammon d'infliger à ses adversaires des blessures de type hémorragiques (1D4 points de Blessure par assaut après la première touche). Cette hémorragie ne cesse qu'après que le sujet ait été bandé. Les hémorragies sont cumulatives.

Mammon peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut, au 18ème niveau de maîtrise :

- *Rayon de Feu* (90 pts)
- *Injonction*
- *Lumière / Ténèbres*
- *Résurrection*
- *Lecture des Langues*
- *Forme Ethérée*
- *Détection de la Magie*
- *Souhait Majeur pour Autrui*
- *Détection de l'invisibilité* (permanent)
- *Illusions*
- *Perception des Alignements*
- *Mur de feu*
- *Pyrotechnie*
- *Vanitar Visibili*
- *Or des Fous*
- *Symbole de Désespoir* (1x/j)
- *Dissipation de la magie*
- *Hétéromorphisme*
- *Mûr de Feu*
- *Restauration*
- *Nécro-Animation*
- *Bannbaladi*
- *Lecture de la Magie*
- *Parole Maudite* (1xj)
- *Gaz d'Effroi* (15 m de rayon) (-2/-3 si jet de Courage raté)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, Mammon peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve de 1 à 4 Abishaï verts (50%) ou 1 à 3 Diables Barbus (25%) ou 1 à 2 Diables Rougeoyants (25%) pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 80%. Temps nécessaire : 3 assauts.

DESCRIPTIF

Mammon est le « Roi » de Minauros, le Troisième Plan des Enfers, qu'il gouverne depuis sa Cité de « La Coulante », une vaste ville qui s'enfonce progressivement dans les entrailles de son monde, et que ses esclaves doivent reconstruire en permanence vers le haut…
Il est, avec l'Archi-Diable Dispater (qu'il redoute particulièrement), l'allié de Méphistophélès dans son ambition de devenir le Prince des Enfers… Mais ni lui, ni Dispater, n'ont jamais osé désobéir franchement à Asmodée à ce jour.

Mammon aime à parcourir souvent son domaine, essentiellement fait marécage sans fin, en chevauchant son fidèle Supplice, un Destrier du Diable particulièrement puissant, pour chasser et rapporter des trophées…

Mammon est également l'époux de la Princesse Diabolique Glasya, fille d'Asmodée.

DIVERS

BELIAL



(3,30 m)(L.M.)
(humanoïde de grande taille, peau bronze,
cornes diaboliques, yeux rouges)
(Vitesse : 9 m/sec)

Archi-Diable

Maître de la strate de *Phlegethos*
IV^{ème} Plan des Enfers

Résistance à la Magie 80 %.

E.V. : 210

régénération de 2 pts de vie/ass

Co : 20 **In** : 16 **Ch** : 13 **Ad** : 14 **Fo** : 22
Sag : 14 **Beau** : 12 **Con** : 20 **Per** : 14

2 Att./ Assaut

Att : 16 Pr : 7* (naturel)
Prd : 13 P.I. : 1D+18 (fourche maudite +4)

PSI : 279

Att : toutes Déf : toutes.

** Bélial ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES

Fourche Infernale : Grande fourche maudite +4, elle inflige aux adversaires de Bélial des blessures et occasionne une perte de 1D3 points dans une Qualité Majeure (1D5 pour tirage aléatoire de la qualité affectée) pour 24 heures. Un Jet de Sauvegarde est autorisé contre ce pouvoir. Si réussi aucune perte de Qualité.

Bélial peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut, au 20ème niveau de maîtrise :

- *Rayon de Feu* (100 pts)
- Détection de l'Aura
- *Pyrotechnie*
- *Mur de feu*
- *Illusions*
- *Lecture des Langues*
- *Dissipation de la magie*
- *Nécro-Animation*
- Vanitar Visibili
- *Lecture de la Magie*
- Bannbaladi
- *Détection de l'invisibilité* (permanent)
- *Hétéromorphisme*
- *Symbole de Peine* (1x/j)
- Dissipation des Illusions
- *Lumière / Ténèbres*
- *Injonction*
- Instinct de la Magie
- *Perception des Alignements*
- *Souhait Majeur pour Autrui*
- *Parole Maudite* (1xj)
- *Regard d'Effroi* (15 m de rayon) (-2/-3 si jet de Courage raté)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, Bélial peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve de 1 à 4 Abishaï Noirs (25%) ou 1 à 3 Diables Barbus (25%) ou 1 à 4 Diables Barbelés (50%) pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 85%. Temps nécessaire : 3 assauts.

DESCRIPTIF

Le « Grand Bélial » est le Seigneur et Maître du Quatrième Plan des Enfers, la strate de *Phlegethos*, une terre enflammée, percée de volcan et parcourue de rivières de lave. Il gouverne ce monde depuis son palais d'obsidienne d'*Abriymoch*, en compagnie de sa fille, la Princesse Diabolique *Fierna*, et de sa favorite, de la Princesse Diabolique Eris.
Allié résolu de Belzebuth, il le soutient activement dans sa rivalité avec Méphistophélès, qui souhaiterait lui ravir la 7ème strate des Enfers.
Il voue également une haine féroce à l'Archi-Diable *Geryon*, haine qu'il partage avec son allié l'Archi-Diable *Moloch*.
Bélial surveille de très près les activités de Mammon, son « voisin » qui gouverne le 3ème Plan des Enfers.
Bélial est impitoyable lorsqu'il s'emporte, mais ce qui ressort le plus de son caractère demeure la prudence…

Le monde brûlant de *Phlegethos* est peuplé d'Abishais, de Diables Barbus, Barbelés, Epineux et d'Os.

DIVERS

GERYON



(3,00 m de haut et 9,00 m de long)(L.M.)
(buste humain, long corps serpentin,
Ailes de chauves-souris, yeux orangés)
(Vitesse : 10 m/sec)

Archi-Diable

Maître de la strate de *Stygia*
V^{ème} Plan des Enfers

Résistance à la Magie 75 %.

E.V. : 230

régénération de 3 pts de vie/ass

Co : 18 **In** : 16 **Ch** : 6 **Ad** : 15 **Fo** : 23
Sag : 12 **Beau** : 10 **Con** : 19 **Per** : 13

3 Att./ Assaut

Att : 17
Prd : 14

Pr : 6* (naturel)
P.I. : 3D+8 (griffes)
1D+9 (queue)
+ spécial

PSI : 213

Att : toutes Déf : toutes.

** Bélial ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES

Queue empoisonnée : le mode de combat favori de Géryon est celui-ci : il tente d'envelopper son adversaire de sa longue queue (épreuve d'attaque réussie pour la queue et épreuve d'Adresse avec malus de 2, pas de dégâts à cet assaut avec cette attaque), puis, une fois maintenu, à le déchiqueter de ses puissantes griffes tout en le frappant dans le dos avec le dard de l'extrémité de sa queue. Si le dard plante, en plus des dégâts qu'elle subit, la victime doit réussir un Jet de Sauvegarde contre la Mort avec malus de 4 points ou périr !
Pour se libérer de l'étreinte, la victime doit être victorieuse d'une épreuve de Force comparée avec Géryon et réussir une épreuve d'Adresse divisée par 2.

Corne des Minotaures : Lors d'une grande bataille de la Guerre Sanglante, qui oppose les Diables aux Démons depuis des générations, l'Archi-Diable Géryon a conquis sur le Seigneur Démon Baphomet une superbe corne de taureau, sertie de multiples joyaux… Cette corne permet à Géryon de provoquer une fois par semaine l'apparition de 5 à 20 Minotaures qui lui obéiront jusqu'à la mort.
NB : s'il demeure un seul Minotaure convoqué, la corne ne peut pas être réutilisée.

Géryon peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut, au 16ème niveau de maîtrise :

- *Tempête de Glace*
- *Mur de Glace*
- *Cône de Froid*
- *Lumière / Ténèbres*
- *Localisation d'Objets*
- *Lecture de la Magie*
- *Lecture des Langues*
- *Vanitar Visibili*
- *Bannbaladi*
- *Dissipation de la Magie*
- *Détection de l'invisibilité (permanent)*
- *Hétéromorphisme*
- *Symbole de Souffrance* (1x/j)
- *Parole Maudite* (1xj)
- *Résurrection*
- *Regard d'Effroi* (15 m de rayon) (-2/-3 si jet de Courage raté)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, Géryon peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve de 1 à 2 Diables Osseux (60%) ou de 1 Diables des Glaces (40%) pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 90%. Temps nécessaire : 2 assauts.

DESCRIPTIF

Parfois nommé « La Bête », « Le Titanesque », ou encore « Le Grand Serpent », Géryon est le Seigneur de *Stygia*, le Cinquième Plan glacé des Enfers. Il réside dans sa cité de *Tantlin*, au centre exact de son monde, et vit dans un immense palais dont les terrasses donnent sur le grand port fluvial de la ville installé sur le *Styx*…
Géryon est l'un des vassaux les plus fidèles d'*Asmodée* et jouit de toute la confiance du Prince des Enfers !

DIVERS

MOLOCH



(4,60 m)(L.M.)
(peau rouge orangée, absence totale de poils)
(dents très effilées, semblables à des dents de requin)
(Vitesse : 14 m/sec)

Archi-Diable

Maître de la strate de *Malbolge*
VI^{ème} Plan des Enfers

Résistance à la Magie 70 %.

E.V. : 245

régénération de 4 pts de vie/ass

Co : 18 **In** : 17 **Ch** : 18 **Ad** : 18 **Fo** : 24
Sag : 13 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 19

4 Att./ Assaut

Att : 17
Prd : 16

Pr : 8* (naturel)
P.I. : (6D+6)x2 (fouet électrique)
4D+8 (morsure)
2D+14 (griffes)

PSI : 226

Att : toutes Déf : toutes.

** Moloch ne peut être touché que par des armes magiques +3 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES

Fouet électrique : Au combat, ou pour châtier les diables récalcitrants, Moloch utilise un Fouet à six lanières de métal, terminées de boules hérissées de piques. Les dégâts infligés sont de nature électrique et magique.

Souffle de Terreur : à volonté, Moloch peut souffler un gaz particulièrement puissant sur 1 à 8 adversaires présents dans un cône de 10 mètres de long (4 m à la base). Toute personne échouant dans un jet de protection contre les souffles est prise de panique et fuit en abandonnant son arme derrière elle.

Moloch peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut, au 16ème niveau de maîtrise :

- *Mur de feu* (3x/j)
- *Illusions* (3x/j)-
- *Jet de Feu* (80 pts) (à volonté)
- *Détection de l'invisibilité* (permanent)
- *Malédiction* (3x/j) (2 heures)
- *Poigne Brûlante* (2D10) (2x/J)
- *Sommeil* (20 m) (3x/j)
- *Vol* (3 tours) (3x/j)
- *Dissipation de la magie* (2x/j)
- *Connaissance des alignements* (20 m)
- *Charme de Feu* (1x/j)
- *Flammes* (à volonté)
- *Linceul électrique* (2D10/ass) (3x/J)
- *Médousa* (2x/J)
- *Injonction* (3x/J)
- *Pyrotechnie* (5x/j)
- *Création de Mort-vivants* (5x/j)
- *Résurrection* (1x/j)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, Moloch peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve de 1 à 3 Diables Cornus (Malebranches) pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 80%. Temps nécessaire : 2 assauts.

DESCRIPTIF

Moloch est un Archi Diable, Vice-roi du Sixième plan infernal, *Malbolge,* un univers de montagnes abruptes et de titanesques précipices, qu'il gouverne pour son suzerain l'Archi-Diable Belzébuth.

Moloch est un diable impulsif et violent, mais c'est sa taille gigantesque qui impressionne le plus ses ennemis, plus encore que ses sortilèges ou ses colères.
Il déteste cordialement *Geryon*, son « voisin », maître de la Cinquième Strate Infernale, qui le lui rend bien du reste, mais n'entre pas en conflit ouvert avec lui pour ne pas gêner *Belzébuth*.

Moloch éprouve une attirance marquée pour la Princesse Diabolique Eris, Favorite de son allié *Bélial*…

DIVERS

En 789 (année de la « Tierce Diabolique »), Moloch vit ses projets d'implantation d'une secte diabolique, sur l'île de Salem, anéantis par des mortels (Marduk, Gonzague, Syriel, Eugène, Tiffanael et Tizza). Son enveloppe matérielle fut détruite pour 10 ans !

BELZEBUTH

ou BAALZEBUL



(3,60 m)(L.M.)
(humanoïde, longues cornes blanches, yeux semblables à des yeux d'insecte, aspect puissant)
(Vitesse : 12 m/sec)

Archi-Diable

Maître de la strate de *Maladomini*
VII[ème] Plan des Enfers

Résistance à la Magie 85 %.

E.V. : 260
régénération de 5 pts de vie/ass

Co : 18 **In** : 19 **Ch** : 8 **Ad** : 17 **Fo** : 22
Sag : 15 **Beau** : 4 **Con** : 18 **Per** : 20

2 Att./ Assaut
une Att. Par morsure et une par sort

Att : 17
Prd : 15

Pr : 8* (naturel)
P.I. : 2D+10 (morsure)
+ spécial

PSI : 313
Att : toutes Déf : toutes.

** Belzebuth ne peut être touché que par des armes magiques +3 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES

Morsure Cruelle : lorsque Belzébuth mort un adversaire, celui-ci doit effectuer un Jet de Sauvegarde sur le Poison. En cas de succès il ne perd que 4D6 points de vie, mais 8D6 en cas d'échec.

Belzébuth peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut, au 17[ème] niveau de maîtrise :

- *Rayon de Feu (85 pts)*
- *Mur de Feu*
- *Localisation d'Objets*
- *Bannbaladi*
- *Lumière / Ténèbres*
- *Restauration*
- *Symbole d'Insanité* (1x/j)
- *Résurrection*
- *Jet de Couleur*
- *Mur de Lave*
- *Vanitar Visibili*
- *Hétéromorphisme*
- *Lumière Eternelle*
- *Résurrection*
- *Symbole de Souffrance* (1x/j)
- *Dissipation de la Magie*
- *Lecture des Langues*
- *Détection de l'invisibilité (permanent)*
- *Medousa*
- *Nuée d'Insecte*
- *Souhait Majeur*
- *Parole Maudite* (1xj)
- *Regard d'Effroi et de Faiblesse* (10 m de rayon) (si jet de Courage raté pantois pour 2D4 assauts et -2/-3 ensuite)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, Belzébuth peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve de 1 Diable Yodarine (30%) ou de 2 à 4 Diables Cornus (70%) pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 90%. Temps nécessaire : 2 assauts.

DESCRIPTIF

Belzébuth, aussi nommé *Baalzébul* ou encore « Le Seigneur des Mouches », est le Maître du monde de *Maladomini*, le Septième Plan des Enfers, une terre désolée où pullulent les ruines de vastes cités… Il est également le Seigneur direct du Sixième Plan Infernal, *Malbolge*, dont la gouvernance est confiée à un « Vice-Roi », l'Archi-Diable *Moloch*, dont il est le Suzerain.
Sur *Maladomini*, *Belzébuth* et son épouse, la Princesse Diabolique *Bensozia*, gouvernent en s'appuyant sur un tissu de Gouverneurs, pour la plupart des Diables Yodarine, eux-mêmes suzerains de Malebranches, des Diables Cornus qui se comportent en petits Seigneurs locaux à la tête d'un château ou d'une petite place forte.

Le seul véritable adversaire de *Belzébuth* dans les Enfers est l'Archi-Diable *Méphistophélès*, Seigneur de la Huitième Strate Infernale, qui forme mille plans machiavélique pour tenter de lui ravir *Maladomini* afin de pouvoir rivaliser de puissance avec Asmodée ! Dans cette lutte de pouvoir *Belzébuth* s'appuie sur *Moloch* et sur l'Archi Diable Bélial.

Belzébuth est plutôt fidèle à *Asmodée*.

DIVERS

MEPHISTOPHELES



(3,00 m)(L.M.)
(humanoïde cornu, canines proéminentes, yeux bleus et pupilles rouges ailes des chauves-souris bleus mauves, peau brune, doigts crochus)
(Vitesse : 11 m/sec)

Archi-Diable

Maître de la strate de *Cania*
VIII^{ème} Plan des Enfers

Résistance à la Magie 85 %.

E.V. : 275

régénération de 5 pts de vie/ass

Co : 16 **In** : 20 **Ch** : 6 **Ad** : 13 **Fo** : 24
Sag : 15 **Beau** : 4 **Con** : 18 **Per** : 20

2 Att./ Assaut

Att : 17 Pr : 8* (naturel)
Prd : 15 P.I. : 2D+10 (Fourche Maudite +4)

PSI : 309

Att : toutes Déf : toutes.

** Méphistophélès ne peut être touché que par des armes magiques +3 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES

Fourche Maudite : arme à trois dents maudite +4, elle permet à Méphistophélès d'utiliser les pouvoirs suivants, un à la fois, 3 fois par jour chacun : ***Cône de Froid*** (14D6 +7) – ***Fulminictus*** (6D+20) – ***Rayon de Feu*** (80 pts)

Méphistophélès peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut, au 18ème niveau de maîtrise :

- *Cône de Froid (36D+18)*
- *Rayon de Feu (90 pts)*
- *Dissipation de la Magie*
- *Dissipation des Illusions*
- *Hétéromorphisme*
- *Parole Maudite* (1xj)
- *Zone d'Effroi* (15 m de rayon) (-2/-3 si jet de Courage raté)
- *Tempête de Glace*
- *Vanitar Visibili*
- *Détection de la Magie*
- *Perception des Alignements*
- *Nécroanimation*
- *Souhait Majeur pour autrui*
- *Mur de Glace*
- *Bannbaladi*
- *Illusion*
- *Détection de l'invisibilité (permanent)*
- *Résurrection*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, Méphistophélès peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve de 1 à 3 Diables des Glaces pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 90%. Temps nécessaire : 2 assauts.

DESCRIPTIF

Méphistophélès se place en second dans le protocole de la cour Infernale, juste après son suzerain *Asmodée*, Roi de *Nessus* et Prince des Enfers.
Méphistophélès règne sur le Monde de *Cania*, le Huitième Plan des Enfers, une terre désolée parcourue d'un froid glacial. Sa capitale, *Méphistar*, est la cité des Diables de Glace, de puissants diables aux allures insectoïdes…

Puissant et ambitieux, *Méphistophélès* est à la tête d'une conspiration permanente pour détrôner *Asmodée*.
Ses alliés les plus puissants sont les Seigneurs *Mammon* (Archi-Diable de la 3ème Strate des Enfers) et *Dispater* (Archi-Diable à la tête du 2ème Plan Infernal).
Pour l'heure incapable de s'attaquer aux terres d'*Asmodée*, bien trop puissant pour lui, *Méphistophélès* intrigue et tente de ravir *Maladomini*, la 7ème Strate, à son voisin *Belzébuth*…

DIVERS

La rumeur coure que Méphistophélès aurait conclu des pactes avec des Princes Démons…
L'intéressé nie farouchement toute implication… car de telles alliances, si elles étaient avérées et connues, jetteraient un lourd discrédit sur lui !

ASMODEE



(4,05 m)(L.M.)
(humanoïde cornu, très beau et particulièrement séduisant yeux rouges, peau claire et fine)
(Vitesse : 14 m/sec)

Archi-Diable
Prince des Enfers

Maître de la strate de *Nessus*
IX[ème] Plan des Enfers

Résistance à la Magie 85 %.

E.V. : 290

régénération de 7 pts de vie/ass

Co : 20 **In** : 24 **Ch** : 22 **Ad** : 18 **Fo** : 24
Sag : 17 **Beau** : 22 **Con** : 20 **Per** : 19

3 Att./ Assaut
2 Att physiques et 1 Att par sort

Att : 18
Prd : 17

Pr : 11* (naturel)
P.I. : 3D+15 (Baguette de rubis +5)

PSI : 309

Att : toutes Déf : toutes.

** Asmodée ne peut être touché que par des armes magiques +4 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES

Baguette de Rubis Rougeoyante : masse d'arme maudite +5, elle est sertie de rubis. Symbole de l'autorité d'Asmodée sur les Enfers, elle lui permet d'utiliser les pouvoirs suivants, un à la fois, 3 fois par jour chacun : ***Cône de Froid*** (30 m) (14D8 +7) – ***Foudre*** (15 m) (13D10) – ***Cône d'Acide*** (12 m) (13D8+13).
Un Jet de Sauvegarde est autorisé contre chacun des sortilèges, réduisant les dégâts de moitié en cas de succès.
Lorsqu'elle est utilisée au corps à corps, la Baguette de Rubis inflige également une **« Blessure Majeure »** (4D8 de Bl) à un adversaire Bon ou Neutre (Jet de Sauvegarde applicable pour ½ dégâts).
Enfin, elle agit également comme une Baguette d'Absorption, permettant avec 30% de chance de protéger totalement le porteur contre un sortilège dont il est la cible et de l'emmagasiner pour pouvoir le réutiliser ensuite.

Asmodée peut utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut, au 21[ème] niveau de maîtrise :

- *Jet de Couleur*
- *Tempête de Glace*
- *Medousa*
- *Lecture des Langues*
- *Localisation d'Objet*
- *Hétéromorphisme*
- *Quête Magique*
- *Illusion*
- *Mur de Flamme*
- *Mur de Galce*
- *Bannbaladi*
- *Lecture de la Magie*
- *Vanitar Visibili*
- *Suzeraineté*
- *Résurrection*
- *Symbole de Souffrance* (1xj)
- *Rayon de Feu (105 pts)*
- *Lumière / Ténèbres*
- *Charme Masse*
- *Détection de l'Invisibilité (permanent)*
- *Dissipation de la Magie*
- *Injonction*
- *Souhait Majeur pour autrui*
- *Symbole d'Insanité*
- *Symbole de Désespoir* (Jet de Sauvegarde contre les Sorts ou soumission totale à la volonté d'Asmodée)
- *Zone d'Effroi* (15 m de rayon) (-2/-3 si jet de Courage raté)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Diables…

Seuil : une fois par jour, Asmodée peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve de 1 Diable Majeur ou de 2 à 3 Diables Mineurs pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 95%. Temps nécessaire : 1 assauts.

DESCRIPTIF

Asmodée est le Prince des Enfers. Dans le domaine du Mal, il ne rend hommage qu'à un seul… *Satan* lui même, qui fut jadis le grand *Kehoth*, l'un des trois Esprits Purs créé par LOS dans la nuit des temps.
Asmodée gouverne les neuf Strates Infernales et domine tous les diables.
Installé dans le monde de *Nessus*, la Neuvième Strate, son grand Trône des Ténèbres se trouve au cœur de la puissante Cité de *Malsheem*, au cœur de son Plan.
On rencontre souvent à ses côtés sa Favorite, la Princesse Diabolique Astaroth, qui fut longtemps une Démone de grande puissance avant d'être conquise par l'Archi-Diable.

Nessus est un monde immense, couvert de puits sans fond et de failles vertigineuses.
C'est ici que se jette le fleuve *Styx* dans l'infini de la *Mer des Douleurs*.

Nessus abrite la grand Cité *Malsheem*, mais aussi nombre de places fortes de grande taille gouvernées par des Diables des Profondeurs totalement loyaux à *Asmodée*. On y trouve également des « Noirs Couvents » qui sont les refuges des Gouvernantes Diaboliques et des Nourrices Diaboliques…

Au quotidien, Asmodée partage ses pensées entre différentes activités délicates.
D'abord la sauvegarde de son trône. Le Prince des Enfers doit en permanence prévenir les complots hourdis pas certains de ses grands barons, et notamment le Seigneur de la Huitième Strates, le Grand Méphistophélès qui cache mal son ambition de lui succéder au plus vite, aidé par les Archi-Diables *Mammon* et *Dispater*.
Ensuite, *Asmodée* doit conduire ses armées diaboliques au cœur de la Guerre Sanglante, une lutte interminable dans laquelle ses légions affrontent les hordes démoniaques venues des *Abysses*.
Enfin, le Maître des Enfers échafaude des stratégies complexes visant à lui permettre de moissonner le plus d'âmes possibles sur le Plan Matériel, pour satisfaire *Kehoth*.

Une fois l'an, *Asmodée* convoque l'**Assemblée des Noirceurs**, une grande assemblée à laquelle tous les Archi-Diables et les Ducs Infernaux sont tenus d'assister pour rendre hommage à leur Prince.

Asmodée est sans conteste le plus séduisant de tous les Diables, tout en étant aussi le plus puissant et le plus subtile. Le Mal ultime qu'il représente n'apparaît cependant qu'exceptionnellement, lorsque *Asmodée* le désire ou qu'il s'oublie et s'envole dans une de ses terrifiantes colères !



DIVERS

