

Baator

Nous y voilà - l'Abîme, les Neuf Enfers, le Feu Éternel, les Infernaux Séjours, la Sombre Demeure... Ce plan porte plus de noms qu'il n'y a de mondes primaires et abrite les êtres les plus puissants, les plus dangereux et les plus maléfiques qui soient : les baatezus, maîtres absolus de Baator où la hiérarchie rigide à laquelle ils adhèrent tous sans restriction définit les conditions d'existence. Les suppliants les plus vils y sont envoyés changés en larves, des sortes de vers qu'on rencontre dans tous les Plans Inférieurs, mais tous ces pauvres hères subissent des tourments éternels aux mains des baatezus, car ils ne peuvent pas vraiment mourir sous la torture.

Leurs corps brisés, calcinés, ensanglantés, se reforment en l'espace d'une journée et tout recommence. Les suppliants acceptent leur châtement dans l'espoir d'un avancement qui leur permettra un jour d'en torturer d'autres.

Conditions magiques spécifiques. Le côté loyal de Baator affaiblit la magie entropique.

Indigènes. Baatezus, chats sataniques, chiens sataniques, diabolins, larves, hordelins et simpathétiques tiennent tous Baator pour leur foyer. Au sein de la hiérarchie des plus strictes qui règne ici, les baatezus supérieurs se battent sans cesse, chacun tâchant de renverser ses rivaux pour devenir le maître absolu. Takhisis, du monde de DragonLance, réside sur ce plan, même si les béjaunes de Krynn la croient sur les Abysses.

Les Strates

L'Averne. Traversé par le Styx, ce champ de rocaille qui s'étend sous un ciel sans étoiles d'un rouge sombre est éclairé par les sphères de feu qui y sinuent en lançant parfois des tentacules ignés. De féroces légions, prêtes à tout pour repousser les intrus, parcourent cette plaine dévastée. Cette armée répond aux ordres de Bel, un diantrefosse toujours désireux de plaire à l'archiduc infernal. C'est Tiamat, la Reine des Ténèbres, qui garde l'entrée de la strate inférieure.

Dis. Les murs noirs et fumants de Dis, la Cité de Fer dont cette strate porte le nom, escaladent un ciel d'un vert cendré et ses ruelles étroites s'étirent à perte de vue. Les suppliants condamnés effectuent des labeurs inutiles - une équipe détruit un bâtiment aussi vite qu'une autre l'érige, le tout sans outils. Le fer brûlant

calcine la peau et les rues résonnent de cris de douleur. L'archiduc de cette strate gouverne la Cité de Fer depuis sa tour de pierre et de plomb.

Minauros. Voici la strate de la cupidité. Des pluies nauséabondes, des tempêtes de neige huileuse ou des averses de grêle coupante la balaient sans cesse. Exception faite des crêtes de verre volcanique qui serpentent au travers du paysage, tout n'est que marécages. La seule ville, Minauros la Naufragée, bâtie en pierre noire, s'enfonce peu à peu dans la fange. Les suppliants envoyés par les fiélons sur les marais sans fonds, en quête de pierres toujours plus rares pour renforcer les structures de la ville, ne s'y noient que pour refaire surface, une fois décomposés, dans une nuée de bulles qui répandent des maladies dans l'atmosphère.

Phlégéthos. C'est le royaume légendaire du feu, rempli de rivières de lave et de cratères. On n'y fait guère la différence avec le plan du Feu. La seule ville, c'est Abriymoch, bâtie dans la caldeira d'un volcan presque éteint.

La Stygie. C'est le royaume de la glace, un océan gelé, même s'il reste de l'eau à l'état liquide là où coule le Styx. De part et d'autre du fleuve, les petites plantes qui poussent créent un marécage glacial. Des éclairs déchirent le ciel. Tantlin, une cité revêtue d'une mince gangue de glace, se dresse sur la banquise.

Malbolge. Cette strate n'est qu'un gigantesque éboulis dépourvu du moindre sentier. Le voyageur doit se frayer un passage dans les corridors et les tunnels que forment les entassements d'énormes rochers. Des nuages de vapeur rouge dérobent le ciel. On ne voit pas de villes sur cette strate, mais des forteresses revêtues de cuivre ont été érigées à même la roche instable.

Maladomini. C'est une plaine de ruines. Sous un ciel noir comme du sang séché, les suppliants taillent, sculptent et construisent de nouvelles cités pour l'archiduc de cette strate. La terre, autrefois fertile, arbore les cicatrices des puits de mine, des amas de scories, des canaux pleins d'une eau saumâtre et des ruines abandonnées. On empile les cités les unes sur les autres, mais seule Malagarde, la plus récente, se situe en surface. Les nombreux souterrains sont si étendus que les fiélons mineurs craignent ce qu'ils recèlent.

La Canie. Cette strate est pire encore que la Stygie. Le climat et ses effets y sont les mêmes que sur le plan de la Glace. D'énormes glaciers rongent les montagnes déchiquetées qui les enserrant. L'archiduc règne depuis sa citadelle de Méphistar, qui surplombe le glacier du Nargus.

Le Nesus. La strate la plus profonde de Baator est une plaine griffée de crevasses plus profondes que des fosses océanes. En son point le plus bas se trouve le palais du seigneur de Baator, une citadelle plus vaste encore que Khin-Oïn sur la Gaste Grise. On n'en connaît ni plans ni descriptions, ce qui ravit son fiélon de maître. La citadelle se dresse sur la rive d'un lac de glace fluide qui alimente le Léthé. Tout ici n'est qu'extrêmes - les blizzards les plus glacials, les brasiers les plus ardents, les falaises les plus escarpées, etc.