

Codex Daemonis

Les Forces du Mal

La Hiérarchie Démoniaque



Dominant les légions de Déchus depuis le Trône de Rubis, Satan règne sans partage sur les cercles infernaux. Ses Démons se répartissent en 6 Grades, qui déterminent les Hordes démoniaques et les Titres associés.

Le Protocole exige qu'un Démon se présente toujours en Démoniaque à un autre Démon, en annonçant dans l'ordre : son Titre, son Nom (Vrai Nom démoniaque), sa Horde et sa Mission, son Supérieur et son Alias (Nom du simulacre).

Ex : Capitaine Adranx, Masabakès Destructeur de Belial, alias Antonio Ballesteros.

Grade	Horde	Titre
0	Guland	Ecuyer
1	Silcharde	Chevalier
2	Masabakès	Capitaine
3	Surgat	Baron
4	Frimost	Honneur
5	Agaliarept	Prince

Horde

Famille d'un Démon immortel déterminée par son expérience et sa valeur.

Guland

1^{ère} Horde démoniaque correspondant aux Ecuyers-Démons sans expérience.

Silcharde

2^{nde} Horde démoniaque correspondant aux Chevaliers-Démons parfaitement opérationnels.

Masabakès

3^{ème} Horde démoniaque correspondant aux Capitaines-Démons. En charge d'une équipe de Silcharde, ils sont connus de leur Prince-Démon.

Surgat

4^{ème} Horde démoniaque correspondant aux Barons-Démons. En charge d'une équipe de Masabakès, ils sont connus de la Grande Cour.

Frimost

5^{ème} Horde démoniaque correspondant aux Honneurs-Démons. Ils forment l'élite spéciale des Prince-Démons, à laquelle est souvent attribuée des pouvoirs particuliers.

Agaliarept

6^{ème} Horde démoniaque correspondant aux Princes-Démons. Satan leur a attribué un Domaine de Malveillance spécifique dans le Grand Jeu.

Le Sabbat

Bien que modeste et le plus souvent discrète, la communauté humaine des croyants est elle-même organisée suivant un schéma identique à celui des Démons. A noter que cette hiérarchie est ésotérique (donc inconnue du grand public) et commune à toutes les sectes sataniques sur Terre.

Grade	Horde	Titre
0	Suppôt	-
1	Maudit	-
2	Damnés	-
3	Mort-vivant	-
4	Familier	-
5	Incube/Succube	Titre du Parent -1

Horde

Famille d'un membre mortel ou immortel du Sabbat (la famille sataniste au sens large) déterminée par sa dévotion et sa vocation.

Suppôt

1^{ère} Horde du Sabbat correspondant aux humains adeptes du satanisme.

Maudit

2^{nde} Horde du Sabbat correspondant aux métis de Démons et de mortels dont seules les caractéristiques humaines se sont exprimées. Ils restent donc des humains sans capacité surnaturelle et sont justes prédisposés à faire le Mal du fait de leurs gènes démoniaques. Ils peuvent cependant recevoir subir un rituel de Scarification et obtenir alors des pouvoirs maléfiques.

Damnés

3^{ème} Horde du Sabbat correspondant aux humains ayant subi un rituel de Damnation. Ils ont accès à des pouvoirs maléfiques particuliers.

Morts-vivants

4^{ème} Horde du Sabbat correspondant aux cadavres humains réanimés par un rituel de Nécromancie. Ils ont accès à des pouvoirs maléfiques particuliers.

Familier

5^{ème} Horde du Sabbat correspondant aux humains méritants ou Démons Punis ayant subi un rituel d'Infamie. Ils ont accès à des pouvoirs démoniaques classiques.

Incube/Succube

6^{ème} Horde du Sabbat correspondant aux métis d'un Démon et d'un mortel dont certaines capacités démoniaques s'expriment. Ils vieillissent comme leur parent humain et ne sont pas immortels mais disposent de pouvoirs démoniaques latents dès la naissance qui viendront à maturité à l'âge adulte. Ils bénéficient de la résistance surnaturelle des Démons, de leur Aura, sont particulièrement curieux et éveillés, ont souvent des caractéristiques fortes ou surnaturelles par rapport au commun des mortels. Ils peuvent également invoquer le Prince-Démon de leur parent et parler le Démoniaque si on le leur enseigne. Ils forment l'élite spirituelle du Sabbat.

Les Démons

Les Incarnations



Créatures déchues pour leur passion coupable pour l'humanité, les Démons s'incarnent en majorité dans des corps d'accueil humains sur le point de dé céder. Cependant, il existe d'autres simulacres plus rares utiles pour agir sur tous les plans de la Création.

Type	Créature	Grade
Animal	Démon	0 à 3
Energie	Calamité	0 à 3
Humain	Démon	0 à 4
Objet	Relique	0

Les Missions

Les missions sont généralement confiées par une autorité responsable à un Pandémonium. Elles sont classées de A à E en fonction de leur caractère prioritaire et du risque encouru.

Classe	Priorité	Autorité
A	Absolue	Surgat ou +
B	Importante	Masabakès ou +
C	Défaut	Masabakès
D	Routine	Silcharde ou +
E	Service	Silcharde ou +

Despote

Chef opérationnel d'un Pandémonium pour une mission. Il est désigné par l'autorité responsable en fonction du Grade, de l'Aura (nombre de PP) et de l'importance de la Cour. Il dispose de (Grade) Chaînes Despotiques de Vigueur ou d'Esprit pour accomplir sa mission.

Pandémonium

Equipe de 2 Démons ou plus chargée d'une mission.

Les Traditions

Les Traditions constituent la référence absolue d'un Démon en exercice. Ils sont à connaître par cœur et classés par ordre d'importance. Le Grand Ordre du Jugement se charge bien évidemment de veiller à leur respect et évaluer les sanctions adéquates en cas de manquement.

I) La Soumission

Satan est votre chef. Il vous a créé et peut vous détruire. Si vous mourez sur Terre, c'est que vos actions sur cette planète n'ont pas été suffisamment élogieuses. Quels que soient ses ordres, il est de votre devoir de les exécuter. Il ne peut se tromper. Il ne détient pas la vérité, il l'est.

II) La Discrétion

Toute action offensive des Forces du Mal devra être planifiée et longuement préparée. Elle ne devra laisser aucune trace de l'intervention de créatures maléfiques. Il faudra toujours faire passer un mort suspect pour la victime d'un être humain. Les actions au grand jour des Forces du Mal ont prouvé que cela n'était pas du tout souhaitable. Pour être puissant, le Mal doit rester caché.

III) L'Obéissance

Moins importants que les ordres de Satan, ceux de votre supérieur doivent être suivis, sauf s'ils contredisent les Traditions de Soumission ou de Discrétion. Sa façon de diriger ses serviteurs ne peut être discutée que par Satan lui-même et nullement par ses serviteurs.

IV) La Destruction

Un Démon ne doit montrer aucune pitié envers les membres des Forces du Bien. Même si votre supérieur direct ne considère pas la violence comme un moyen sûr d'arriver à ses fins, il vous faudra toujours éliminer vos ennemis qu'elle qu'en soit le prix. La pitié n'existe dans le cœur d'aucun serviteur de Lucifer.

V) La Force

Vos serviteurs doivent vous respecter autant que vous respectez votre Prince. Ne paraissez jamais faible, sinon ils en profiteront. N'hésitez pas à les aider ou ils hésiteront à vous aider. Par contre, ne leur faites jamais oublier que vous êtes leur seul et unique chef.

VI) Le Plaisir

Même si Satan vous a envoyé sur Terre pour le servir, ne dédaignez pas les plaisirs nouveaux qui vous sont offerts : il est toujours plus cool de voyager en Porsche qu'en 2CV et meilleur de dîner au champagne qu'à la Valstar.

Le Jugement

Le Grand Ordre du Jugement maîtrise les complexes subtilités de la Loi et des rouages de l'administration judiciaire. Les termes suivants définissent les degrés de culpabilité d'un Démon.

Paria

Démon en exercice s'étant détourné de l'Enfer (synonyme de Démon renégat).

Puni

Démon en exercice sous le coup d'une Punition.

Diabolique

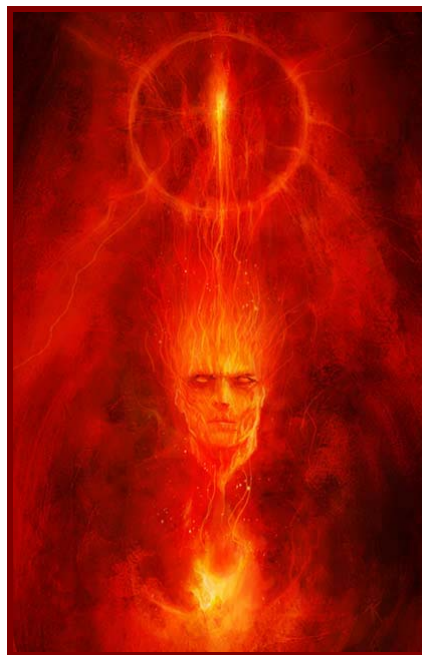
Démon en exercice exempt de mise en examen.

Les Grands Ordres

En fonction de son Prince-Démon, chaque Démon est affecté de manière permanente à un Grand Ordre. Sur Terre, le comité directeur de chacun des 30 Grands Ordres existants siège dans un lieu différent. Les Ministres et Secrétaires sont répartis par Cour pour gérer les affaires courantes. Certains Grands Ordres s'appuient également sur des Primats de Sectes pour des opérations spéciales.

Grand Ordre	Cour	Secte publique
Airs	Corruption	-
Ames	Création	-
Animaux	Destruction	-
Cauchemars	Information	-
Cupidité	Corruption	Le Siège
Discorde	Information	-
Dons Artistiques	Création	-
Eternité	Information	-
Feu	Destruction	-
Folie	Corruption	-
Froid	Destruction	-
Gourmandise	Corruption	-
Guerre	Destruction	Les Béhémoths
Jeu	Corruption	-
Jugement	Information	-
Humour Noir	Information	-
Laideur	Corruption	-
Maladies	Corruption	-
Médias	Information	-
Messageurs	Information	CRD
Métal	Destruction	-
Morts	Destruction	Les Chrysanthèmes Sauvages
Océans	Petite Noblesse	-
Paresse	Corruption	-
Pollution	Corruption	-
Sexe	Corruption	-
Technologie	Création	-
Terre	Destruction	-
Vampires	Petite Noblesse	-
Voleurs	Petite Noblesse	-

Les Distinctions Spéciales



Les Distinctions suivantes accordent des responsabilités et des pouvoirs particuliers aux Démons concernés.

Ambassadeur

Distinction accordée à certains Barons méritants leur donnant autorité sur de vastes régions terrestres, les Fiefs.

Général

Distinction accordée à certains Barons méritants leur donnant autorité sur de vastes QG démoniaques, les Castels Impies. Les plus prestigieux sont celui d'Antartica et du Kremlin.

Marque de la Bête

Distinction permettant de se soustraire aux enquêtes du Jugement. Se traduit par l'apparition volontaire d'une paire de corne rubis sur le front du Démon lorsqu'il révèle son Aura.

Ministre

Ministre accordée aux Barons responsables d'un Grand Ordre sur Terre, lui donnant autorité sur tous les Secrétaires dudit Grand Ordre incarnés sur Terre.

Primat

Distinction accordée à certains Capitaines ou Barons méritants leur confiant le commandement d'une Secte publique ou privée.

Secrétaire

Distinction accordée aux cadres administratifs d'un Grand Ordre dans un Castel Impie ou un Fief. Ils sont habilités à lancer des Ordres de Mission, à octroyer des Distinctions et dispenser des Blâmes.

Les Sectes Publiques

Les Sectes publiques sont des organisations connues de tous les Démons en exercice, du moins en théorie. Les Démons peuvent y faire appel en passant par leur hiérarchie directe, voire même y postuler. Chaque Démon est placé sous la responsabilité d'un Prince-Démon Tutélaire qui est généralement son fondateur.

Les Béhémoths (Baal)

Secte destinée à former des Démons d'élite pour le combat sous forme démoniaque permanente.

CRD (Baalberith)

Secte destinée à compiler les informations courantes des Forces du Mal.

Les Chrysanthèmes Sauvages (Bifrons)

Secte destinée à détourner des cadavres humains pour produire des Morts-vivants.

Le Siège (Mammon)

Secte destinée à blanchir l'argent sale produit par les Forces du Mal.

Les Sectes Privées



Les Sectes Privées constituent des organisations inconnues de la plupart des Démons, voire des Princes-Démons eux-mêmes. Les recrutements se font au compte-goutte, en fonction des états de service et de la confiance que l'on peut accorder au postulant. Chaque Secte est placée sous la responsabilité d'un Prince Tutélaire qui est généralement son fondateur.

Autres Organisations

Acolyte

Démon responsable d'un Cercle. Le Centre est désigné par les Initiés et reconnu par au moins un Secrétaire du Grand Ordre approprié.

Cercle

Coterie démoniaque tournée vers un but corrupteur commun. Le statut de Cercle est accordé à des Démons de tous courants ou missions, mais le plus souvent de la 1^{ère} ou 2^{nde} Horde démoniaque (Gulands ou Silchardes).

Initié

Démon membre d'un Cercle.

Sabbat

Coterie démoniaque tournée vers un but corrupteur commun. Le statut de Sabbat est accordé d'anciens et puissants Cercles qui ont traversé les siècles. Ses membres sont des Démons de toutes factions et missions, mais uniquement de la 1^{ère} à la 4^{ème} Horde démoniaque (Gulands à Surgats).

Ukobach

Démon membre d'un Sabbat.

Xaphan

Démon responsable d'un Sabbat, généralement le plus gradé et expérimenté. Le Xaphan est désigné par le Ministre du Grand Ordre approprié et doit justifier de souvenirs d'incarnations passées.

Les Princes-Démons



Chaque Prince-Démon est responsable d'un Domaine de Malfaisance. Ils se divisent en trois catégories.

Les **Aînés** siègent à la Grande Cour qui se réunit en session ordinaire chaque jeudi à Paris, et en session extraordinaire en Enfer ou sur Terre sur convocation de Satan.

Les **Cadets** ne siègent pas encore à la Grande Cour, mais sont en phase probatoire.

Les **Parias** sont condamnés par décision exceptionnelle de la Haute Cour Infernale pour faute grave. Ils ne peuvent plus siéger, ni être consultés par les Forces du Mal jusqu'à nouvel ordre.

Les Aînés



Abalam, Prince-Démon de la Folie

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
2	1	5	2

Promotion : 1943.

Cour : Corruption. Courant : Impurs.

Andrealphus, Prince-Démon du Sexe

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
1	1	7	0

Promotion : Chute.

Cour : Corruption. Courant : Impurs.

Andromalius, Prince-Démon du Jugement

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
1	4	7	8

Promotion : Chute.

Cour : Information. Courant : Infernaux.

Asmodée, Prince-Démon du Jeu

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
2	2	7	1

Promotion : -8 AD.

Cour : Corruption. Courant : Libertaires.

Baal, Prince-Démon de la Guerre

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
1	1	5	10

Promotion : Chute.

Cour : Destruction. Courant : Infernaux.

Baalberith, Prince-Démon des Messagers

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
4	5	8	2

Promotion : -3500 AD.

Cour : Information. Courant : Prétoriens.

Beleth, Prince-Démon des Cauchemars

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
1	3	8	3

Promotion : -6000 AD.

Cour : Information. Courant : Prétoriens.

Belial, Prince-Démon du Feu

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
1	1	5	7

Promotion : 1666.

Cour : Destruction. Courant : Infernaux.

Bifrons, Prince-Démon des Morts

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
2	1	1	9

Promotion : Chute.

Cour : Destruction. Courant : Infernaux.

Codex Daemonis 1.0

Caym, Prince-Démon des Animaux

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
2	2	4	6

Promotion : -6500 AD.

Cour : Destruction. Courant : Impurs.

Crocell, Prince-Démon du Froid

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
2	2	3	7

Promotion : 1834.

Cour : Destruction. Courant : Libertaires.

Furfur, Prince-Démon du Métal

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
2	2	3	5

Promotion : 1990.

Cour : Destruction. Courant : Libertaires.

Gaziel, Prince-Démon de la Terre

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
2	2	4	6

Promotion : 1883.

Cour : Destruction. Courant : Infernaux.

Haagenti, Prince-Démon de la Gourmandise

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
3	3	5	2

Promotion : -1400 AD.

Cour : Destruction. Courant : Impurs.

Kobal, Prince-Démon de l'Humour Noir

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
3	3	6	1

Promotion : 1212.

Cour : Information. Courant : Impurs.

Kronos, Prince-Démon de l'Eternité

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
1	4	8	1

Promotion : Chute.

Cour : Information. Courant : Prétoriens.

Malphas, Prince-Démon de la Discorde

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
2	3	10	0

Promotion : Chute.

Cour : Information. Courant : Libertaires.

Malthus, Prince-Démon des Maladies

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
1	1	6	3

Promotion : 1348.

Cour : Corruption. Courant : Impurs.

Mammon, Prince-Démon de la Cupidité

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
4	4	7	2

Promotion : 33.

Cour : Corruption. Courant : Prétoriens.

Morax, Prince-Démon des Dons Artistiques

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
2	2	4	0

Promotion : 1500.

Cour : Création. Courant : Libertaires.

Nog, Prince-Démon de la Paresse

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
1	0	1	0

Promotion : 1991.

Cour : Corruption. Courant : Prétoriens.

Nybbas, Prince-Démon des Médias

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
4	4	9	0

Promotion : 1884.

Cour : Information. Courant : Prétoriens.

Quikka, Prince-Démon des Aires

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
3	3	6	2

Promotion : 1988.

Cour : Corruption. Courant : Libertaires.

Samigina, Prince-Démon des Vampires

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
2	2	5	6

Promotion : 1462.

Cour : Petite Noblesse. Courant : Prétoriens.

Scox, Prince-Démon des Ames

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
4	2	4	4

Promotion : 1916.

Cour : Création. Courant : Prétoriens.

Shaytan, Prince-Démon de la Laideur

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
2	2	5	2

Promotion : 1928.

Cour : Corruption. Courant : Impurs.

Uphir, Prince-Démon de la Pollution

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
2	2	5	4

Promotion : 1984.

Cour : Corruption. Courant : Impurs.

Valefor, Prince-Démon des Voleurs

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
3	2	7	2

Promotion : 1900.

Cour : Petite Noblesse. Courant : Libertaires.

Vapula, Prince-Démon de la Technologie

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
3	2	4	4

Promotion : 1896.

Cour : Création. Courant : Impurs.

Vephar, Prince-Démon des Océans

Intervention	Communication	Diplomatie	Militaire
1	2	5	4

Promotion : 1912.

Cour : Petite Noblesse. Courant : Prétoriens.

Les Cadets



Malgré l'ambition de certains Frimosts célèbres comme Astaroth, Méphistophélès ou Dispater, aucun n'est jugé digne du titre de Prince Cadet pour le moment.

Les Parias

Nisroch, Prince-Démon des Drogues

C L A S S E S E C R E T D E F E N S E

La Politique

Les Cours

Afin de gagner le Grand Jeu, les Prince-Démons se sont rassemblés en Cours afin d'établir ensemble les grandes lignes d'action de leurs légions. Les Cours ont chacun une Mission impie à accomplir et un Rang qui indique la priorité que Satan lui accorde.

Nom	Mission	Rang
Destruction	Destructeur	I
Information	Informateur	II
Corruption	Corrupteur	III
Création	Créateur	IV
Petite Noblesse	Nobliau	V

Destruction

Mission consistant à écraser militairement les ennemis des Forces du Mal.

Information

Mission consistant à collecter, classer et diffuser les données au sein des Forces du Mal.

Corruption

Mission consistant à pervertir un élément de la Création.

Création

Mission consistant à exploiter la créativité sans aucune éthique afin de produire de nouveaux supports maléfiques.

Petite Noblesse

Mission consistant à soutenir les autres missions par des actions spécifiques.

Les Courants de Pensée

En marge des Cours, des courants de pensée ont émergé en Enfer pour aider les Prince-Démons à influencer les décisions de leur Cour selon leur propre vision du Grand Jeu. Les Porte-paroles constituent les Prince-Démons présumés les plus influents dans chaque Courant.

Nom	Porte-parole	Idéal
Infernaux	Andromalius	Traditionaliste
Prétoriens	Nybbas	Statu quo
Impurs	Andrealphus	Perversité
Libertaires	Malphas	Emancipateur

Infernaux

Courant de pensée prônant un satanisme dur, ancré dans le respect des 6 Traditions : l'objectif de l'Enfer est de se préparer à la guerre contre le Paradis.

Prétoriens

Courant de pensée prônant un statu quo des forces en présence dans le Grand Jeu pour maintenir l'influence de chacun.

Impurs

Courant de pensée prônant la perversion de l'humanité et de tous les éléments de la Création.

Libertaires

Courant politique prônant l'émancipation de l'humanité en combattant la morale angélique.

La Politique Etrangère



Les Forces du Mal rencontrent deux oppositions principales : les Forces du Bien et la Troisième Force. Cette dernière regroupe toutes les créatures surnaturelles non inféodées à Satan : Déviants (Anges renégats), Francs-tireurs (solitaires et non-alignés), Keltois (Héros Celtes), Parias (Démons renégats), Psioniques, Sorciers, Vikings.

La ligne suivie par les Princes-Démons induit les relations officielles que les Forces du Mal doivent entretenir avec les autres Forces en présence, et les réactions de la Force opposée à cette politique :

Force	Relation	Réaction
Anges	Ennemi	Ennemi
Déviants	Hostile	Hostile
Francs-tireurs	Neutre	Neutre
Keltois	Hostile	Hostile
Parias	Neutre	Neutre
Psioniques	Hostile	Neutre
Sorciers	Neutre	Neutre
Vikings	Ennemi	Ennemi

Ennemi

Feu à volonté : combat immédiat et sans pitié.

Hostile

Combat possible et même probable.

Neutre

Selon les cas et à la tête du client.

Allié

Coopération contre des ennemis communs.

Relations entre Princes-Démons

	Abalam	Andrealphus	Andromalius	Asmodée	Baal	Baalberith	Beleth	Belial	Bifrons	Caym	Crocell	Furfur	Gaziel	Haagenti	Kobal	Kronos	Malphas	Malthus	Mammon	Morax	Nog	Nybbas	Ouikka	Samigina	Scox	Shaytan	Uphir	Valefor	Vapula	Vephar
Abalam		HO	AS	HO		AS	HO	EN	HO	EN		HO		AS					AS					AS			HO			
Andrealphus	HO		AS	HO				HO			HO	HO	HO				EN		AS		AS						HO	AL		HO
Andromalius	HO	HO		HO	AS	AS		HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	AL		HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO
Asmodée		AS	HO		HO			AS	HO		HO	HO		HO			HO	AS			AL		HO				AS	HO		
Baal	HO	HO				HO	AS	AS	AS	AS	AS	AS			HO	EN			HO		HO		AS	AS			HO	AS	HO	
Baalberith			AL												AL							AS						AS		
Beleth	AS	HO	AS	HO	HO	HO		HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	AS	AS	HO	HO	AS	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO	HO
Belial	HO	HO			AS					EN		AS	HO	HO												AS	AS	HO	AS	
Bifrons	HO	EN		HO	AL		HO	AS		AS	AS	AL	AS	AS	AL	HO	HO	HO		HO	HO	HO		HO	AS		AS	AS	HO	
Caym	HO			HO	AS		HO	AS	AS		AS	AS	AS		HO	HO			HO				AS		AS	AS		AS		
Crocell		AS			AS				AS		AS	AS		AS	HO		HO		HO						AS		AS		AS	
Furfur	AS	HO	HO		AS	HO	HO	AL	AS	AS		AS		AS	HO	EN					EN								AS	
Gaziel	HO			HO	AL		HO	AS	AS	AS	AS				AL	HO	HO		AS	HO							AS	HO		HO
Haagenti			EN	AS	EN		HO	AS	AS	AS				AL	HO	HO		AS	HO							AS	AS	HO		HO
Kobal	AS		EN		HO			AL			AS		AL		HO	AS		HO							AS		HO			
Kronos		HO	AS	HO	AS	AL	AS			EN	HO		HO	EN			HO		AS			AS						EN	AS	
Malphas		AS			HO	HO	AL		EN	HO		EN		HO	AS			AS				AL								
Malthus		AS	HO		HO			AS														HO			AL	AS				
Mammon				AL	HO				HO	HO		HO				AS						AS		AS		AS		AS		
Morax	AS	AS				AS		HO					HO	AS								AS			AS		AS		AS	
Nog			EN		HO	AL					HO				EN		AS													
Nybbas		AL		AS	HO	AS		HO			HO			AS	AS		AS	AS						AS				AS		
Ouikka		HO	HO		AS		HO	AS			AL	AS		AL	AL	HO	HO													
Samigina		AS			AS			AS			AS						AS								AS				HO	
Scox	AS	AS			AS		AS				AS		HO	HO		AS						AS								
Shaytan		EN			AS	AS	HO	AS	AS			AS					AS		HO	HO		AS				AS	AS	HO		
Uphir		HO			AS			AS	AS								AS									AS	AS	HO	AL	AS
Valefor	HO	AL	EN	AL	HO		HO	EN	HO	HO		HO	HO	AS	EN	AS		AS	AS		AS					HO	HO	AS		
Vapula					AS						AS											AS					AL			
Vephar		AS		AS	HO					HO		HO											HO			AS	HO			

EN	Ennemi
HO	Hostile
	Neutre
AS	Associé
AL	Allié