



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5/4



L'ÉCOLOGIE DU CHEVALIER DE LA MORT

L'ÉCOLOGIE DU CHEVALIER DE LA MORT



Image © Wizards of the Coast

UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5/4
ÉCRITE PAR MATTHEW SERNETT
ILLUSTRÉE PAR STEVE ARGYLE
TRADUITE PAR DALVYN

INTRODUCTION

*« Des ténèbres vers la lumière,
De la médiocrité vers la grandeur,
Depuis les vallées sombres je chevauche
Par-delà les collines pour conquérir mon destin. »*

- « Horseman Springing » par Lilla Cabot Perry

Nul ne peut être vainqueur dans la guerre contre la mort, mais perdre cette guerre ne signifie pas forcément que ce soit la dernière bataille. Les guerriers qui désirent poursuivre le combat par-delà les limites imposées par la chair et le sang peuvent suivre la voie interdite qui consiste à préserver leur âme du destin qui les attend. Le prix à payer pour l'immortalité est la mort, mais les rares personnes

suffisamment courageuses pour payer ce prix deviennent les alliés de la mort car celle-ci leur accorde de nombreux pouvoirs.

Ces chevaliers de la mort prennent le contrôle de leurs âmes et de leur destinée, leurs os dénués de chair caparaçonnés dans une armure, leurs doigts fragiles enserrant des armes avec une poigne de fer. Lorsqu'ils quittent les ténèbres de leur après-vie pour rejoindre les contrées des vivants, les chevaliers de la mort chevauchent dans une guerre contre la vie elle-même.

Article original : <http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/dreo/20071003a> (Dragon 360)

HISTOIRE

Les origines des chevaliers de la mort remontent à une période si ancienne que seules les légendes l'évoquent encore. Chaque race possède sa propre version de cette histoire.

SELON LES ELFES

Pour les elfes, le premier chevalier de la mort était un personnage tragique qu'on persuada malicieusement que devenir un chevalier de la mort était la seule solution pour sauver son amour des griffes d'un rival. Dans cette version, le héros de l'histoire est amené à la mort par de nombreux mensonges. Son rival n'est pas un mauvais bougre. Sa dame ne l'aime pas vraiment. Et la maléfique créature féérique qui lui fait miroiter des espoirs de puissance le conduit au lieu vers la damnation. Après avoir tué celui qu'il prenait pour son rival et appris la vérité sur son prétendu amour, le chevalier de la mort s'abandonne au feu sombre qui brûle dans son cœur en tuant la dame puis en infligeant sa peine et sa rage sur le reste du monde.

SELON LES NAINS

Pour les nains, le premier chevalier de la mort était un roi cupide qui ne voulait pas relâcher son emprise sur le trône. Le roi déshonora son clan, son royaume, et les nombreux anciens vénérés qui étaient morts avant eux, en cherchant à prolonger sa vie par des moyens non-naturels. Percevant des ennemis et des rivaux partout, le roi s'arrangea pour que ses enfants, ses autres parents et ceux qui refusaient de lui obéir meurent en bataille ou en exil. Sans héritiers et sans famille, le roi s'appropriä le trône pour l'éternité en devenant un chevalier de la mort et en transformant ses serviteurs loyaux en morts-vivants. La légende naine indique que le chevalier de la mort siège toujours sur son trône et dirige un royaume de morts-vivants enseveli sous

des kilomètres de pierre par les quelques nains qui sont parvenus à lui échapper vivants.

SELON LES HUMAINS

Les humains possèdent plusieurs histoires différentes à propos du premier chevalier de la mort, mais toutes se basent sur le même thème : un homme ou une femme désirant plus de puissance parvient à ses fins et mène ses projets à terme grâce à ses nouveaux sombres pouvoirs. Le chevalier de la mort est amené vers la transformation soit par tromperie soit par malédiction, mais dans ces histoires, la méthode exacte est moins importante que les buts. Parfois tragiques, parfois triomphantes, ces histoires indiquent qu'un grand pouvoir permet d'accomplir de grandes choses, même si le prix à payer est une immortalité maudite.

SELON LES HALFLINGS

La légende des halflings est peut-être la plus ancienne des histoires relatives au premier chevalier de la mort, et cette histoire est si simple qu'elle pourrait bien être la plus proche de la vérité. Selon elle, le premier chevalier de la mort aurait été créé pour servir Orcus, le Prince-Démon des Morts-Vivants. Le protagoniste de l'histoire, un guerrier humain considérablement doué et connu, fut pris d'une irrésistible soif de vengeance. Lorsqu'on lui refusa une position qu'il pensait mériter, il chercha à se venger mais échoua. Blessé tant physiquement que dans son amour-propre, il fuit vers des terres désolées habitées seulement par des démons. Là, il prouva sa valeur à Orcus d'abord en venant à bout de ses minions puis en tuant ses ennemis. Lorsque les cultistes d'Orcus offrirent au guerrier le pouvoir de se venger, il accepta prestement et devint le premier chevalier de la mort.



A PROPOS DES CHEVALIERS DE LA MORT

La table suivante montre les résultats d'un jet de Religion au sujet des Chevaliers de la Mort.

DD Résultat

- | | |
|----|--|
| 15 | Les chevaliers de la mort sont des guerriers squelettiques qui conservent l'intelligence et les capacités de combat qu'ils possédaient lorsqu'ils étaient vivants. Ils dirigent souvent d'autres soldats morts-vivants dans une guerre contre les vivants. |
| 20 | Les chevaliers de la mort sont des guerriers qui ont choisi de devenir morts-vivants. Souvent, ils ont un but spécifique, ou une vengeance, pour lequel ils se sont transformés. Certains craignent tout simplement tant l'après-vie qu'ils lui préfèrent une éternité en tant que mort-vivant. |
| 25 | Un chevalier de la mort transporte son âme dans son arme. Cette arme possède le pouvoir de devenir fantomatique et de passer à travers les armures comme si elles n'étaient pas réelles. Si un chevalier de la mort perd son arme, il s'en retrouve affaibli. Un chevalier de la mort peut également émettre une explosion de feu maudit qui brûle les vivants et nimbe les morts-vivants de dangereuses flammes vertes et noires. |
| 30 | L'arme spirituelle d'un chevalier de la mort affaiblit quiconque la porte pour autant que le chevalier de la mort n'ait pas été détruit. Si cette arme est brisée, le chevalier peut la réparer simplement en la touchant. Les chevaliers morts-vivants rendent plus puissants leurs alliés morts-vivants proches; il vaut donc généralement mieux les séparer de leurs suivants. |



Devenir chevalier de la mort

Ceux qui désirent obtenir les pouvoirs maléfiques des chevaliers de la mort après leur décès doivent accomplir le rituel adéquat. Découvrir en quoi consiste ce rituel peut être très difficile et dangereux. Les individus bien intentionnés détruisent souvent les copies des livres décrivant le rituel lorsqu'ils en trouvent; et les plus fanatiques vont jusqu'à tuer ceux qui cherchent à percer les secrets du rituel, afin d'éviter que cette connaissance ne se répande. Des notes concernant de faux rituels abondent – il s'agit souvent de pièges laissés pour ceux qui sont peu sages ou peu prudents, par ceux qui recherchent des âmes pour d'autres raisons.

Malgré cela, de vraies versions du rituel existent toujours, chacune comportant ses propres prérequis. Un rituel exigera simplement que le pratiquant sacrifie un être aimé, alors qu'un autre indiquera que le futur chevalier de la mort doit mourir au

combat lors d'un affrontement, se faisant tuer par un ennemi au sein d'un cimetière ou d'un mausolée. Une des conditions qui revient souvent indique que le pratiquant doit verser le sang d'innocents grâce à l'arme qui deviendra son arme spirituelle.

La rareté des véritables rituels pousse certains à recourir à des sources plus sûres, telles que les cultistes d'Orcus. Ces maléfiques déments haïssent les dieux et ne se prosternent que devant Orcus qui, selon eux, les transformera tous en éternels morts-vivants. C'est évidemment impossible de faire entièrement confiance à ces disciples de la destruction, des démons, et de la mort-vivance ... mais ils aiment voir des morts-vivants destructeurs lâchés à travers le monde et peu de morts-vivants ne sont aussi dangereux que les chevaliers de la mort.

Les exigences imposées à ceux qui veulent apprendre le rituel restent un mystère, mais les rites sont si terribles que même la plupart des cultistes d'Orcus évitent de les accomplir eux-mêmes. Peut-être ne s'en sentent-ils pas dignes, ou peut-être – comme beaucoup d'autres – craignent-ils tout simplement la mort. La peur de la mort est un luxe que ceux qui cherchent à devenir chevaliers de la mort ne peuvent s'offrir. Au contraire, ils doivent même rechercher la mort. Ils doivent en être assoiffés. Ils doivent embrasser la mort pour obtenir ses pouvoirs. A travers la mort, ils deviennent la mort.

Les armes spirituelles

Pendant le rituel de transformation en chevalier de la mort, l'âme du candidat est arrachée à son corps et liée à une arme. L'individu meurt alors que les parties vivantes de son corps sont consumées dans un feu maudit de couleur verte. Seuls les os sans âme de l'individu sortent indemnes de cet embrasement. Ils sont animés par une intelligence maléfique qui ne nécessite aucun cerveau pour contenir ses pensées infâmes et aucun cœur pour battre à l'unisson de ses passions ténébreuses.

L'arme spirituelle d'un chevalier de



la mort joue un rôle similaire à celui du phylactère d'une liche : c'est là et non dans son corps que réside l'âme du chevalier de la mort. Selon d'autres points de vue, armes spirituelles et phylactères sont bien différents : le phylactère est une faiblesse à travers laquelle la liche peut être détruite de manière permanente, alors que c'est dans son arme spirituelle que réside la plus grande force du chevalier de la mort. Un chevalier de la mort utilise littéralement son âme comme une arme : les coups qu'il porte avec cette arme transmettent la brûlure de la mort et, à volonté, il peut la rendre immatérielle, de sorte qu'elle perce les armures et les boucliers pour atteindre la chair de ses ennemis.

Un chevalier de la mort ne craint pas non plus la destruction de son arme spirituelle, car il lui suffit d'une simple pensée pour la réparer et restaurer ses pouvoirs. S'il perd son arme, un chevalier de la mort peut se retrouver affaibli et distrait, diminué par la perte de son âme et obsédé par le besoin de la retrouver. Cependant, aucune autre créature ne peut porter son arme spirituelle sans être envahi par le désespoir, ce qui explique que très peu d'individus peuvent manier une arme spirituelle indéfiniment.

Physiologie

Les chevaliers de la mort, n'ayant ni chair ni sang, ne connaissent donc pas les besoins propres aux corps vivants. Ce sont des guerriers infatigables qui ne désirent que vengeance, conquête, et autres actions maléfiques sanguinaires. Même sans muscle ni cœur, les chevaliers de la mort conservent la force et la vigueur qu'ils possédaient pendant leur vie.

Comme de nombreux morts-vivants, les chevaliers de la mort peuvent être détruits si leur corps est suffisamment endommagé. Bien qu'ils ne ressentent pas la souffrance, des coups répétés peuvent briser leurs os. Au contraire des liches, les chevaliers de la mort ne peuvent pas se réfugier dans leur phylactère, et ils ne renaissent pas à partir de leur arme spirituelle. Lorsque leur corps est détruit, l'âme du chevalier de la mort quitte leur arme et poursuit son chemin vers l'après-vie. Nul ne peut dire avec certitude ce qu'il lui arrive alors. Certains chevaliers de la mort peuvent penser savoir ce qu'il adviendra de leur âme, et souvent, ce qu'ils croient savoir les

incite à prolonger aussi longtemps que possible leur existence en tant que mort-vivants. Si leur âme n'est pas capturée par un diable ou un dieu maléfique, les chevaliers de la mort ne bénéficieront sans doute d'aucune pitié lorsque les dieux les jugeront.

Psychologie et société

Ceux qui cherchent à devenir chevaliers de la mort sont souvent des individus courageux et ambitieux. Soit solitaires soit dirigeants de leur vivant, ils deviennent les deux après leur mort, menant un groupe de morts-vivants mineurs tout en étant isolés de la société des mortels. Un groupe de chevaliers de la mort peut former une confrérie de cavaliers ténébreux, mais même au sein d'un tel rassemblement maléfique, un des chevaliers assume le rôle de dirigeant. Il se peut même que le plus ancien d'entre eux ait été à l'origine de la corruption des autres et ait orchestré la création de cette société mort-vivante.

Bien que, en de rares occasions, une personne ait été transformée en chevalier de la mort par accident, par tromperie, ou par une force extérieure, la plupart des chevaliers de la mort ont activement cherché à atteindre cet état. Certains étaient motivés par la peur de l'après-vie, mais d'autres – qui cherchaient à garder leur âme hors de portée des dieux ou des diables – ne peuvent être qualifiés de couards. Plus souvent, le choix de devenir un chevalier de la mort naît d'un désir de pouvoir. Ceux qui deviennent des chevaliers de la mort sont souvent de puissants guerriers à l'origine; la tentation de devenir mort-vivant doit donc leur offrir quelque chose qu'ils ne peuvent acquérir en restant mortels : un pouvoir que le passage du temps n'altère pas.

La plupart de ceux qui se tournent vers la mort pour accéder à un plus grand pouvoir sont frustrés de leur vivant, empêchés d'une manière ou d'une autre d'accomplir leurs ambitions. La défaite est moins tolérable que la mort pour eux, et ils sont prêts à abandonner leur chair et leur vie en échange du pouvoir de se venger et d'accomplir leurs buts. En devenant chevaliers de la mort, de tels individus poursuivent sans relâche la cause de leur rage. S'ils échouent encore à parvenir à leurs fins, leur frustration et leur colère s'accroissent et les conduisent à rassembler des forces plus nombreuses. Comme le temps n'a que peu d'importance pour eux, les

chevaliers de la mort reviennent parfois se venger de nombreuses générations après que ceux qui leur ont causé du tort soient morts et enterrés. En cas de réussite, les chevaliers de la mort ne ressentent qu'une joie fugace, car après avoir atteint leurs buts, ils n'ont plus à espérer de leur non-vie qu'une éternité blême de combats incessants.

Quelle que soit leur personnalité de leur vivant, les chevaliers de la mort deviennent tourmentés et colériques après leur transformation. Ils tiennent leur âme dans leurs mains osseuses, un rappel constant du marché qu'ils ont passé et qui ne peut être défait. Pour obtenir le pouvoir d'accomplir un but hors de portée, les chevaliers de la mort ont sacrifié toutes les autres sources de joie. Ce choix pèse lourdement sur leurs pensées à chaque moment de leur vie immortelle.

Les chevaliers de la mort nouvellement créés, tout comme ceux qui regrettent leur décision, agissent généralement seuls mais, avec le temps, la plupart des chevaliers acceptent leur état de morts-vivants et apprennent à en utiliser les pouvoirs. Les chevaliers de la mort ont la capacité de commander les morts-vivants inférieurs, et – bien qu'ils acceptent de travailler avec des créatures sans intelligence telles que les zombis –, ils préfèrent mener des morts-vivants qui agissent comme des combattants. Squelettes humains, nécrophages de combat, et âmes-en-peine guerrières les servent souvent comme infanterie, capitaines, et gardes du corps.

Évidemment, les chevaliers de la mort sont plutôt malvenus au sein des vivants et, pendant qu'ils rassemblent des forces autour d'eux, ils doivent constamment se déplacer ou trouver un refuge pour éviter qu'une armée de vivants ne vienne les combattre avant qu'ils ne soient prêts. Un chevalier de la mort peut prendre le commandement d'un château en ruine, ou il peut prendre d'assaut une

forteresse et anéantir ses occupants. Si le chevalier de la mort a soif de conquête, une telle forteresse peut devenir le cœur de son empire. Si le chevalier de la mort n'a pour but que de rassembler plus de forces ou d'assouvir une vengeance suite à une ancienne défaite, la forteresse peut devenir une ruine hantée, source de rumeurs macabres et d'histoires qu'on ne raconte qu'en murmurant.

Bien que la plupart des chevaliers de la mort travaillent seuls ou en tant que meneurs, certains deviennent des suivants au service de plus puissants. Les chevaliers de la mort qui sont devenus morts-vivants contre leur volonté, ou à l'initiative d'autres s'attachent souvent à un supérieur qui fait preuve d'ambition et d'initiative. Parfois, c'est un autre chevalier de la mort; mais il peut également s'agir d'un mort-vivant puissant comme uneliche ou un vampire, ou même un mortel possédant une certaine emprise sur les morts-vivants. Les chevaliers de la mort peuvent servir d'autres pendant des années ou même des siècles, mais beaucoup d'entre eux se retournent contre leurs anciens maîtres, au moment propice où ces derniers sont affaiblis. Le sens de l'honneur et la loyauté d'un chevalier de la mort peuvent perdurer bien au-delà de ceux d'un vivant. Cependant, portant son âme dans ses mains et ayant l'éternité devant lui, le chevalier estime que bien peu de promesses valent la peine d'être tenues, et que la notion de moralité n'est qu'une farce.

Si un chevalier de la mort se lie pour une longue période avec une créature, c'est probablement pour être avec une monture qu'il apprécie. Peu de chevaux peuvent supporter de servir une telle horreur, mais des bêtes maléfiques telles que des cauchemars ou des montures mortes-vivantes accompagnent souvent les chevaliers de la mort au combat. La connivence nécessaire entre cavalier et monture pour agir de concert est souvent la seule source durable de plaisir pour le chevalier de la mort.



ÉVOLUTION

Le chevalier de la mort a fait quelques apparitions effrayantes dans les parties de Dungeons & Dragons pendant les 25 dernières années. Depuis sa création, le concept du chevalier de la mort est apparu dans des romans, des jeux de rôle et des jeux sur ordinateur.

Évolution des statistiques

Jusqu'à la 3ème édition, le chevalier de la mort n'a que peu changé depuis sa version originale imaginée par Charles Stross (qui a également créé le githyanki) pour le *Fiend Folio* publié en 1981. Stross conçut le chevalier de la mort comme une liche portant une armure et une épée. Il pouvait lancer onze sorts différents, comme *mur de glace* à volonté, une *boule de feu* de 20d6, et *portail* pour amener des alliés démoniaques. Lorsque le chevalier de la mort réapparut en 2nde édition, il perdit le sort de *portail* mais conserva à peu près toutes ses autres caractéristiques.

La transformation du chevalier de la mort en un archétype pour la 3ème édition l'éloigna de la liche en lui enlevant presque tous ses sorts, mais ne parvint pas à définir le chevalier de la mort comme

autre chose qu'un mort-vivant avec une aura de peur et une décharge explosive de feu de 20d6.

En concevant le chevalier de la mort pour la 4ème édition, nous avons développé un premier concept sans sorts ni décharge de feu. Nous voulions présenter le chevalier de la mort plus comme un chevalier mort-vivant, et nous lui avons donc donné des capacités spéciales liées à son arme et à son bouclier, une capacité qui se déclenche lorsque des ennemis le flanquent, un pouvoir spécial lié à sa monture, et un pouvoir de peur adapté à un combattant en mêlée.

Ce concept évolua et fut simplifié, parce que le PNJ qui devient un chevalier de la mort devrait disposer de pouvoirs intéressants utilisables en combat en mêlée, tout comme le PNJ qui devient une liche devrait posséder des pouvoirs intéressants liés au lancement de sorts. Une seconde version ramena la décharge abyssale de la 3ème édition à l'ordre du jour et ajouta des pouvoirs de dirigeant permettant d'aider ses alliés. Cependant, cette version du monstre ne nous semblait toujours pas bonne. Elle ne mettait pas l'accent sur le combat en mêlée, et le chevalier de la mort y ressemblait trop à une liche



parce qu'il employait également un phylactère.

La version finale de l'archétype « chevalier de la mort » est facile à utiliser et renforce l'idée que le chevalier mort-vivant est une menace importante en mêlée. Les capacités adaptées au combat en mêlée augmentent les pouvoirs que le PNJ possède déjà plutôt que de forcer le MD à choisir entre utiliser un pouvoir de chevalier de la mort et utiliser un pouvoir du PNJ. Le chevalier de la mort conserve sa nature surnaturelle sans toutefois posséder de capacités qui ressemblent à des sorts, et il peut devenir un grand leader sans avoir besoin de minions morts-vivants. Le nouveau concept d'arme spirituelle donne au chevalier de la mort une place bien à lui tant au niveau mécanique qu'au niveau de l'histoire et redonne une nouvelle vie à ce mort-vivant vieux de plusieurs décades.

Évolution de l'apparence

Le chevalier de la mort a toujours été un guerrier en armure avec une tête dépourvue de chair, changeant peu en apparence depuis son illustration originale dans le *Fiend Folio*. Le changement le plus significatif vint avec la 3ème édition du *Monster Manual II*. Là, le chevalier de la mort avait clairement des avant-bras recouverts de chair verte et semblait posséder de la peau de même couleur sur son visage.

Pour sa représentation en 4ème édition, nous sommes revenus à l'apparence classique utilisée sur le dessin le plus connu de chevalier de la mort, la *Charge de Lord Soth* par Keith Parkinson. Vous pouvez voir le résultat de ces efforts sur la couverture de ce numéro (ndt : cet article fait partie du numéro 360 du magazine *Dragon*).



DES CHEVALIERS DE LA MORT CONNUS

Le premier chevalier de la mort nommé était Saint Kargoth, qui fut introduit en 1983 dans un article du magazine *Dragon*, mais le plus connu de tous est sans conteste le Seigneur Soth de *Dragonlance*. Voici un aperçu de quelques uns des chevaliers de la mort qui sont apparus dans *Dungeons & Dragons* au cours des années.

SAINT KARGOTH

Présenté pour la première fois dans *Dragon* puis adopté par *Greyhawk*, Saint Kargoth était un noble chevalier humain qui, comme treize autres chevaliers, devint chevalier de la mort après avoir été corrompu par Demogorgon. Kargoth était jaloux qu'un autre chevalier ait été choisi pour diriger les chevaliers-protecteurs du Grand Royaume; sa rage et son envie le conduisirent à acquérir les pouvoirs de mort-vivance pour entreprendre sa revanche. Il devint un héros pour les adorateurs d'Hextor, ce qui explique sa qualification de saint.

LE SEIGNEUR SOTH

Comme Kargoth, le Seigneur Soth était également un grand chevalier, mais sa transformation en un chevalier de la mort est une histoire bien plus complexe. L'épouse de Soth donna naissance à un monstre qui était la représentation de l'âme du Seigneur Soth. Persuadé que son épouse avait été infidèle, le Seigneur Soth la tua elle et son fils (alors que le Seigneur Soth avait été, lui-même, infidèle à son épouse). Lorsque son crime fut découvert, le Seigneur Soth fut emmené



en cachette par des chevaliers loyaux désirant lui éviter la condamnation à mort.

Plus tard, alors que lui et ses chevaliers étaient assiégés, le Seigneur Soth fut informé qu'il pouvait sauver le monde d'un grand cataclysme. Il partit pour poursuivre la quête qui sauverait le monde, mais il rebroussa chemin lorsqu'on lui fit part de mensonges au sujet de la fidélité de sa nouvelle épouse. Soth confronta celle-ci et leur enfant alors que le cataclysme avait lieu et refusa de les sauver d'une mort atroce. Le feu qui les tua s'étendit à tout le château, brûlant le Seigneur Soth et ses alliés, mais celui-ci, maudit, se releva en tant que chevalier de la mort et ses suivants le rejoignirent en tant que morts-vivants.

MILITIADES

Bien que jamais présenté explicitement en tant que chevalier de la mort, un paladin squelettique mort-vivant nommé Militades apparut dans les *Royaumes Oubliés*. Maudit par Tyr, dieu de la justice, après avoir tué un ennemi de manière déshonorable, Militades chercha à accomplir le bien même après sa mort. Tyr le ramena à la vie après qu'il ait accompli un certain nombre d'actes héroïques.

VANTHUS VANDERBOREN

Vanthus figurait en tant que grand méchant dans la campagne « *Marée sauvage/Savage Tide* » du magazine *Dungeon*. Apparaissant comme ennemi humain pendant les deux premières aventures, il revient en tant que demi-félon après avoir visité les Abysses et avoir été transformé par la Forge des Chairs. Après sa mort aux mains des PJ, Demogorgon le relève en chevalier de la mort, et il revient hanter les PJ avant de mourir une seconde fois. Après son second échec, il est transformé en larve, et les PJ le rencontrent à nouveau dans cette forme lors de la dernière aventure.

EXEMPLES DE CHEVALIERS DE LA MORT

Les chevaliers de la mort peuvent être utilisés de nombreuses manières dans une partie de D&D, en tant que minions d'un adversaire plus puissant ou en tant qu'adversaires principaux. En tant que PNJs créés sur base d'un archétype, les chevaliers de la mort peuvent être fort variés. Voici ci-dessous quelques idées pour vous inspirer quand vous créez un chevalier de la mort pour vos parties.

LE ROI DE BRIGADOON

Le chevalier de la mort pourrait être le seigneur d'une forteresse ambulante qui apparaît à certains moments à des endroits particuliers. Le chevalier de la mort et ses minions peuvent menacer les PJs où qu'ils soient, et les ruines hantées du château offrent des possibilités d'exploration et d'aventures. Cela pourrait être comme Brigadoon (<http://en.wikipedia.org/wiki/Brigadoon> – voir ci-dessous), apparaissant pour un temps avant de disparaître pendant des années, ou peut-être comme la citadelle volante de *Dragonlance* (<http://www.geocities.com/~kitiaria/LancePics/ArtOfDL.jpg>). La campagne Ravenloft offre également plusieurs possibilités, mais si vos joueurs connaissent l'histoire du Seigneur Soth (<http://www.fantastinet.com/volumes.php?id=118>), vous gagnerez sans doute à essayer autre chose.



(ndt *Brigadoon*. C'est un village écossais qui n'apparaît qu'une fois tous les siècles et seulement pour un jour. Pour ses habitants, chaque siècle passe aussi rapidement qu'une nuit, et cet enchantement est considéré comme une bénédiction plutôt qu'une malédiction car, grâce à lui, le village a autrefois été sauvé. La rumeur dit que l'enchantement sera brisé et que le village et tous ses habitants disparaîtront pour toujours si un des habitants quitte le village.)

LES SPECTRES DE L'ANNEAU

Dans sa version originale, D&D a emprunté beaucoup à l'univers de J.R.R. Tolkien; il est donc concevable d'emprunter encore un peu plus. Les spectres de l'anneau, ou Nazgûls (<http://fr.wikipedia.org/wiki/Nazg%C3%BBl>), sont des rois transformés en

morts-vivants par l'influence corruptrice des anneaux qu'ils portent et de l'anneau unique. Quelle que soit la manière dont ils furent créés, vous pouvez utiliser l'image impressionnante d'une demi-douzaine de chevaliers de la mort chargeant à travers la campagne. Vos cavaliers noirs peuvent être une légion maléfique cherchant à appliquer leur notion de la justice aux PJs, ou ils peuvent être les serviteurs d'un maître plus puissant.

LE CAVALIER SANS TÊTE

Le cavalier sans tête de *La Légende de Sleepy Hollow/du Val Dormant* de Washington Irving (http://fr.wikipedia.org/wiki/La_L%C3%A9gende_de_Sleepy_Hollow) pourrait très bien être un chevalier de la mort. Un chevalier de la mort mécontent pourrait devenir la menace invisible qui assaille une région que les PJs fréquentent. Selon les actions des PJs dans cette région, le chevalier de la mort pourrait se donner un but et abandonner les meurtres au hasard en faveur d'un effort plus stratégique à l'encontre des PJs.

LE ROI HAGGARD

Comme le roi Haggard sans la nouvelle *La Dernière Licorne* de Peter S. Beagle ([http://fr.wikipedia.org/wiki/La_Derni%C3%A8re_Licorne_\(livre\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/La_Derni%C3%A8re_Licorne_(livre))), un chevalier de la mort pourrait être le seigneur d'un royaume désolé où se trouve quelque chose que les PJs recherchent. Le chevalier de la mort pourrait même avoir des serviteurs mortels qui ne sont pas maléfiques mais qui servent le chevalier par loyauté envers le dirigeant qu'il était de son vivant. Affronter ce champion maléfique en évitant de malmenager ses suivants pourrait être un défi intéressant pour les joueurs.

LE CHEVALIER NOIR

Un chevalier de la mort peut parfaitement remplir le rôle d'un chevalier noir typique (http://fr.wikipedia.org/wiki/Chevalier_noir). Cela fonctionne mieux si le statut de mort-vivant n'est pas immédiatement apparent et que le chevalier de la mort agit comme un allié des PJs pour un temps. Comme beaucoup de chevaliers noirs de la littérature,



ture et des légendes, le chevalier de la mort pourrait suivre un code d'honneur strict malgré sa nature maléfique.

GENGHIS KHAN

Si vous voulez vraiment qu'un chevalier de la mort ait un impact important sur la vie de vos joueurs, placez-le à la tête d'une armée de morts-vivants. Votre chevalier de la mort pourrait être comme Genghis Khan (http://fr.wikipedia.org/wiki/Gengis_Khan) rassemblant les guerriers des nations conquises en une large armée au fur et à mesure de ses conquêtes. Ces guerriers pourraient être les habitants des terres conquises qui ont été tués et relevés en combattants morts-vivants, ou même les guerriers vivants qui pensent que servir le chevalier de la mort leur offre une meilleure chance de survie que de lui résister.



BLACKRAZOR

L'aventure *White Plume Mountain/Montagne de la Plume Blanche* (http://en.wikipedia.org/wiki/White_Plume_Mountain en anglais) introduit *Blackrazor* [Rasoirnoir], une épée magique qui a

volée l'âme d'un personnage et l'a assujéti à ses moindres volontés. Dans vos parties, vous pouvez utiliser *Blackrazor* ou inventer une nouvelle arme magique qui vole l'âme de son porteur et transforme le personnage en chevalier de la mort. Cette arme magique pourrait être le véritable « grand méchant » de l'histoire, alors que le chevalier de la mort n'est qu'un pion infortuné dans ses plans.

LANCELOT ET GUENIÈVRE

Pourquoi ne pas adjoindre à votre chevalier de la mort un partenaire maléfique ? Peut-être votre chevalier de la mort ressemble-t-il à Lancelot et est tombé amoureux d'une version maléfique de Guenièvre, ou votre Guenièvre pourrait être un chevalier de la mort et Lancelot, un seigneur mauvais. L'un des deux pourrait être un vampire ou un démon qui se nourrit de l'amour à sens unique de l'autre. Dans une version plus sombre de la légende arthurienne, Guenièvre serait secrètement un vampire ou une succube qui se sert du roi qu'elle a charmé pour se nourrir, alors que son chevalier noir Lancelot accomplit ses moindres désirs, gangrenant le royaume autrefois brillant de bonté en répandant ténèbres et désespoir.

