




sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Inspirations > **Claymore, une inspi pour D&D**



## Claymore, une inspi pour D&D

vendredi 15 juin 2007, par [JyP](#)

 **Claymore** est un manga et un anime en cours de parution actuellement. En voici les idées principales :

- les communautés humaines sont parfois infiltrés par des démons anthropophages, qui peuvent prendre les apparences et souvenirs de leurs proies
- les seules à pouvoir les détecter et les combattre sont les sorcières aux yeux d'argent, les Claymores. Ce sont des humaines ayant subi de terribles rituels pour acquérir les pouvoirs des démons.
- Suite à leur transformation, les Claymores sont mi-humaines, mi-démons. Elles ont un caractère de glace, n'éprouvent guère de sentiments humains, et font peur même à ceux qu'elles sauvent. Elles ont les cheveux blancs, des yeux couleur argent, portent une tunique avec seulement quelques éléments d'armure, et une épée gigantesque dans le dos, qui leur vaut leur nom.
- Quand elles puisent les pouvoirs du démon, les Claymores ont les muscles et nerfs qui gonflent, leur bouche se remplit de crocs acérés... leur force est alors phénoménale !

Voici quelques éléments pour reprendre ces idées selon les règles de D&D.

### Les démons anthropophages



Un monstre existant est tout désigné : c'est le doppelganger. Il change de forme à volonté, connaît les pensées de ses victimes, et est une aberration de la nature. Pour refléter la force surnaturelle des démons, plusieurs voies sont possibles :

- la classe de barbare, une rage pouvant correspondre au monstre sous forme naturelle

- la classe de prestige bellimorphe [1] améliore la forme physique d'un changeforme

Les doppelgangers peuvent aussi se montrer très intelligents, je n'ai pas encore vu des démons très subtils dans l'anime. Voici d'autres possibilités d'améliorations :

- la classe de prestige mouchard mental [2], pour deviner le moindre mouvement de l'ennemi
- la classe de psion, pour les pouvoirs mentaux divers [3]
- enfin, le supplément *Les Maîtres de la Folie* contient des dons intéressants, spécifiques aux aberrations.

### Les Claymores

Les Claymores sont à la fois humaines et démons. Dans l'univers d'Eberron, il existe déjà une race à mi-chemin entre les humains et les doppelgangers : ce sont les changelins [4]. Différence de taille, un changelin peut changer d'apparence, les Claymores ne le peuvent apparemment pas.

Par ailleurs, le fait d'avoir une force monstrueuse ou de chasser sans relâche est plutôt une question de classe, pas de race. Par suite, qu'un simple humain puisse être Claymore, ou qu'un rituel le transforme en changelin, à votre guise.

Là encore, pour refléter la force surhumaine des démons, la classe de barbare s'impose, mais en dehors de la rage, les autres spécificités d'un barbare classique sont un peu hors sujet. Il est possible de prendre des variantes du barbare plus appropriées, le barbare avec totem sanglier [5] par exemple. Pour accentuer le côté démon d'une



Claymore, il est également possible de prendre les dons aberrants mentionnés au-dessus [6].

Mais une Claymore est avant tout une chasseuse, ce qui correspond à la classe de rôdeur, avec les aberrations comme ennemis jurés. Une seule chose à modifier à cette classe, c'est le style de combat : au lieu de savoir se battre à deux armes ou avec un arc, la Claymore sait surtout se servir de son arme, et détecter ses ennemis à vue.

- au niveau 2, la Claymore acquiert le don Némésis [7], qui lui permet de déceler les aberrations à vue, au lieu du style de combat

- Aux niveaux 6 et 11, elle peut pareillement choisir un don de son choix au lieu du style de combat.

Une Claymore devrait avoir les dons suivants : Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde à une main), Attaque en puissance, ainsi que les dons spécifiques aux aberrations suivants : Sang d'aberration, vue inhumaine (yeux d'argent).

Et voilà !

## Notes

[1] tirée du *Codex Martial*

[2] toujours le *Codex Martial*

[3] cf le *Grand Manuel des Psioniques*

[4] plus d'informations sur les changelins dans le supplément *Races of Eberron*, non traduit à ce jour

[5] dans le supplément *Les Arcanes Exhumées*

[6] dans le supplément *Les Maîtres de la Folie*

[7] tiré du supplément *Les Chapitres Sacrés*