

# ANIME ★ HIGH SCHOOL

## **Mini-supplément 1 : Règles expérimentales de Magie (révisées)**

© 2017 Xavier Raoult

<http://komajdr.free.fr/>

Pour toute remarque ou commentaire : [komajdr@free.fr](mailto:komajdr@free.fr)

Ce mini-supplément détaille un système de magie « classique », avec points de magie et liste de sorts, pour **Anime ★ High School**. Vous y trouverez ainsi les nouveaux Dons nécessaires et une trentaine de sorts en exemples, plus un chapitre optionnel sur les écoles de magie.

Le cœur des nouvelles règles s'appuie sur le nouveau Don de *Haute magie*, plus les Dons *Miracles* et *Tour de main* qui présentent deux variantes de magie compatibles avec *Haute magie*. Toute règle applicable à *Haute magie* s'applique donc également à ces deux-là, sauf mention explicite.

Par simplicité, ce supplément réutilise les concepts d'Arène et de Conditions spéciales abordées dans le playset PANDORA BOX des règles de base (pp 82 et 83). L'utilisation des règles d'Arène ne sont cependant pas requises.

### • Les points de magie

Chaque personnage dispose d'une nouvelle caractéristique que vous nommerez Ki, Mana, Fluide, Énergie ou n'importe quoi d'autre qui vous semblera approprié. Pour simplifier, on l'appellera PM pour Points de Magie par la suite. Un personnage dépense ces PM pour lancer ses sorts.

Chaque personnage commence la session avec 12 PM. La seule façon d'en récupérer est de dépenser un point d'Inspiration, de la même façon que pour annuler une Blessure légère, ce qui vous fait gagner 2 PM. Il n'est pas possible de dépasser 12 PM. Au début de la session suivante, tous les PM dépensés sont récupérés.

## • Les Dons

- **Haute magie** : Vous êtes capable d'apprendre et de lancer des sorts selon les règles indiquées dans le chapitre suivant. Vous commencez avec 3 sorts de votre choix. Si vous utilisez les règles optionnelles d'écoles de magie, choisissez deux écoles parmi celles disponibles et vos sorts de départ doivent appartenir aux écoles choisies. Pour apprendre de nouveaux sorts, vous devez prendre l'option adéquate lorsque vous obtenez la version avancée de ce Don. Cependant, de façon occasionnelle, le meneur de jeu peut aussi vous permettre d'apprendre de nouveaux sorts en partant à la recherche de vieux tomes poussiéreux pour étudier les formules magiques qui se trouvent à l'intérieur.

*Avancé* : À chaque fois que vous prenez ce Don une nouvelle fois, choisissez l'une des options suivantes :

- Le coût des sorts lancés avec *Haute magie* est diminué de 1 PM, avec un minimum de 1 PM ;
  - Vous apprenez trois sorts supplémentaires, qui doivent appartenir à vos écoles de magie si vous utilisez cette règle ;
  - Si vous utilisez la règle des écoles de magie, vous apprenez un sort supplémentaire au choix de n'importe quelle école.
- **Tour de main** : Choisissez un sort de votre choix. Vous connaissez ce sort et pour pouvez le lancer simplement en dépensant les PM indiqués dans sa description, sans faire de Test.

*Avancé* : À chaque fois que vous prenez ce Don une nouvelle fois, vous avez le choix entre diminuer le coût de l'un des sorts que vous avez en *Tour de main* de 1 PM, avec un minimum de 1 PM, ou d'obtenir un nouveau sort.

- **Miracles** : Vous avez des pouvoirs magiques qui vous permettent de presque tout faire. Peut-être vos pouvoirs sont d'origine divine, ou bien vous connaissez tellement de formules magiques que vous n'êtes plus limité par une liste de sort, ou encore ce sont les esprits qui répondent à vos moindres désirs et qui créent les effets magiques appropriés. Quelle que soient votre méthode, vous n'apprenez jamais de sorts. Lorsque vous voulez lancer un sort, vous dites simplement au meneur de jeu celui que vous voulez lancer, puis vous faites votre Test de lancer de sort normalement. Cependant, le coût de tous vos sorts est augmenté de 1 PM et, à l'acquisition de ce Don, vous devez choisir une limitation à vos pouvoirs avec l'accord du meneur de jeu.

Voici quelques exemples de limitation pour *Miracles* :

- Vous devez porter un costume voyant et spécifique, à l'instar d'une magical girl, pour lancer vos sorts ;
- Vous devez utiliser un objet rare et difficilement remplaçable comme focus pour lancer vos sorts ;
- Vous devez lancer tous vos sorts en réalisant un rituel long et fastidieux ;
- Lancer un sort vous demande l'aide de plusieurs acolytes ;
- Vous ne pouvez lancer des sorts que d'une école de magie spécifique choisie à l'acquisition de *Miracles* ;
- Vos sorts ne fonctionnent que sur les yōkai (esprits malfaisants du folklore japonais) ;
- Vous devez suivre un tabou strict et s'il est brisé, vous ne pouvez plus lancer de sorts jusqu'à ce que vous ayez fait une cérémonie d'expiation ;
- Vous ne pouvez lancer des sorts que si vous avez une Blessure grave ou critique.

*Avancé* : À chaque fois que vous prenez ce Don une nouvelle fois, le coût des sorts lancés avec *Miracles* est diminué de 1 PM, avec un minimum de 1 PM.

## • Lancer un sort

Pour lancer un sort, vous devez tout d'abord en payer le coût en PM. Si vous n'avez pas assez de PM, vous ne pouvez pas lancer. Avec l'accord du meneur de jeu, vous pouvez aussi dépenser des PM en plus pour ajuster les effets du sort, comme des cibles supplémentaires, une durée augmentée ou des effets améliorés. Désignez ensuite les cibles éventuelles et expliquez au meneur de jeu ce que vous voulez accomplir avec ce sort.

Ensuite, vous devez faire un Test de lancer de sort. Vous pouvez payer des PM supplémentaires avant de lancer les dés pour avoir un bonus au résultat de votre jet égal au nombre de PM dépensé à cet effet. Utilisez la table suivante pour connaître le résultat du Test :

- *Résultat de 5 ou moins* : Les PM sont dépensés en vain. Le sort ne fonctionne pas et en plus le meneur de jeu peut vous rajouter quelques petites complications.
- *Résultat de 6 à 10* : Le sort fonctionne mais, au choix du meneur selon ce qui est le plus approprié : le sort n'as pas tout à fait l'effet escompté (une boule de glace au lieu d'une boule de feu par exemple), ou il a des effets secondaires imprévus, ou il prend plus de temps que prévu pour être lancé.
- *Résultat de 11 ou plus* : Le sort fonctionne à la perfection.

Si le sort est utilisé contre un adversaire lors d'un Conflit, le Test de lancer de sort est un jet séparé du jet de résolution du Conflit.

Par ailleurs, certains sorts, comme FIRE BENDING, nécessitent que le magicien se concentre dessus pour fonctionner. Il n'est généralement pas nécessaire que cette concentration soit totale, et le personnage peut normalement faire autre chose en même temps. Cependant, il n'est pas possible de se concentrer sur plusieurs sorts en même temps.

## • Résister aux sorts

Un grand classique des jeux de rôle est de permettre à un personnage de se soustraire aux effets d'un sortilège par sa seule volonté ou toute autre qualité ésotérique. Dans **Anime★HighSchool**, la situation est résolue de la même façon que pour résister à n'importe quelle autre capacité spéciale.

Dans un souci d'exhaustivité, voici les règles en question comme indiquées dans les règles de base :

- Seuls les PJs, les Némésis et certains Intervenants sont autorisés à faire un jet de dés pour résister à un sort. Les autres PNJs sont soit supposés échouer automatiquement à toute tentative, soit le meneur de jeu décide si le sort fonctionne parfaitement ou pas en fonction du concept du PNJ et de ses capacités ;
- Autant que possible, limitez-vous à faire des Tests dont les résultats sont adaptés à la situation. Pour un sort typique, préférez un Test comme **Agir sous la pression**, pour un sort puissant, inspirez-vous de **Réaliser une prouesse physique** ou **Utiliser la manière forte**, et pour les sorts épiques, essayez **Tenter l'impossible** ;
- Enfin, si vous pensez que c'est dramatiquement approprié, vous pouvez le résoudre par un Conflit, en une ou deux manches maximum, avec les conséquences habituelles. Dans ce cas, le résultat du jet de dés pour le Test de lancer le sort ne se substitue pas au jet de résolution du Conflit. Vu le nombre de jets de dés que cela peut représenter pour un seul lancer de sort, sans compter les Blessures et les dommages collatéraux causés, gardez cette façon de faire pour les grandes occasions.

## • Exemples de sort

Chaque sort qui suit, en plus de sa description et de son coût en PM, donne certains mots-clés qui vous seront utiles si vous utilisez les règles de l'Arène. Même si vous ne les utilisez pas, ces précisions ne sont pas forcément superflues. Voici leur signification :

- **À distance** : La cible du sort doit se trouver dans la même Zone que le magicien, ou dans une Zone adjacente, et être en vue de ce dernier.
- **Indirect** : Le magicien n'a pas besoin de voir la cible pour lui lancer ce sort. Le sort ignore aussi les éventuels Obstacles qui pourraient l'empêcher d'atteindre sa cible.
- **Longue distance** : La cible du sort peut se trouver dans n'importe quelle Zone, à condition que le magicien puisse la voir.
- **Personnel** : Le sort prend pour cible automatiquement le magicien qui le lance.
- **Proche** : La cible du sort doit se trouver dans la même Zone que le magicien, et être en vue de ce dernier.
- **Toucher** : Le magicien doit toucher sa cible pour lui lancer ce sort.
- **Zone** : Le sort affecte tous ceux qui se trouvent dans une Zone précise au lieu d'une cible unique. Si ce sort est utilisé comme une « attaque » pour résoudre une manche de Conflit, cela permet au magicien d'ignorer le malus habituel pour attaquer plusieurs cibles en même temps.

- **ABSOLUTE BARRIER (3 PM ; Proche)** : Vous érigez un champ de force impénétrable devant vous, suffisant large pour protéger ceux qui se tiennent à vos côtés. Elle bloque toutes les attaques physiques, y compris les projectiles magiques, et vos assaillants ont un -4 aux résultats de leurs jets de dés pour essayer de la faire tomber. Le champ de force reste en place tant que vous vous concentrez sur le sort, ou jusqu'à ce qu'elle soit percée, selon ce qui arrive en premier.
- **ANGEL TOUCH (3 PM ; Toucher)** : Vous pouvez soigner de simples blessures instantanément et stabiliser un individu dans un état critique. La cible récupère immédiatement d'une Blessure physique légère ou grave, ou d'une Condition négative due à son état physique. Effacez la Blessure ou Condition soignée de sa fiche. ANGEL TOUCH ne permet pas d'empêcher l'élimination d'un personnage, mais peut l'empêcher d'être mis hors-jeu.
- **BAD KARMA (5 PM ; Proche)** : Après un petit rituel de quelques minutes en présence de la cible ou de l'un de ses objets personnels, la victime subit la Condition spéciale *Fatigué* pendant les prochaines 24 heures. De plus, c'est vous qui choisissez le Don ou Atout affecté par *Fatigué*. Si vous utilisez un objet personnel de la victime pour lancer votre sort, votre cible peut se trouver n'importe où et n'a pas besoin d'être en vue.

- **BEAST FORM (2 PM ; Proche)** : Vous transformez la cible du sort en un animal, ou tout autre créature autorisée par le meneur de jeu, d'un poids qui ne peut être supérieur à celui de la cible. Elle conserve son intellect mais elle obtient tous les avantages et les inconvénients de sa nouvelle forme, gagnant respectivement un +2 ou un -2 au résultat des jets de dés concernés. La métamorphose cesse à la fin de la scène.
- **BLOOD RAGE (3 PM ; Proche)** : La cible est submergée par une rage meurtrière et gagne la Condition spéciale *Enragé*. Vous choisissez l'objet de sa colère lors du lancement du sort. Elle perd la Condition *Enragé* une fois hors-jeu ou à la fin de la scène, selon ce qui arrive en premier.
- **DANCE MACABRE (5 PM ; Toucher)** : Vous transformez un cadavre en mort-vivant intelligent après un petit rituel de quelques minutes. Ce mort-vivant est à vos ordres et loyal jusqu'à sa destruction. Considérez-le comme un Intervenant avec deux Atouts, une Faiblesse et un Don appropriés.
- **DARK DESPAIR (2 PM ; Proche)** : La cible succombe à une émotion que vous choisissez au lancement du sort. Totalement perturbée par la situation, votre victime gagne la Condition spéciale *Distrait*. Elle reprend ensuite ses esprits comme si rien ne s'était passé une fois que *Distrait* a fait son effet. Contrairement aux autres sorts, vous pouvez lancer ce sort discrètement et sans que l'on vous remarque.
- **DEMON CALL (4 PM ; Proche)** : Le sort fait apparaître un démon devant vous après avoir réalisé une cérémonie appropriée une fois le soleil couché. Le démon est un Némésis créé par le meneur de jeu de la même façon qu'un PJ (sauf qu'il a bien sûr accès aux Dons spéciaux de Némésis). Ce démon n'est cependant pas forcément amical et il n'est pas obligé de vous obéir. Il disparaît au lever du soleil. Il existe un sort différent par type de démon (succube, diabolotin, gardien, soldat, etc.).
- **DETECT MAGIC (2 PM ; Personnel)** : Vous détectez automatiquement la présence des objets magiques et des sorts actifs se trouvant à proximité tant que vous vous concentrez sur le sort. Le meneur de jeu vous donne également une indication sur le type de magie employée ou sur sa fonction.
- **DEVIL SENSE (2 PM ; Personnel)** : Ce sort vous permet de connaître la position et la puissance des démons (ou équivalent local) à proximité tant que vous vous concentrez dessus, sans pour autant vous permettre d'en identifier le type.
- **DIVINE BOLT (3 PM ; À distance)** : Une décharge d'énergie magique part de vos doigts pour frapper une cible en vue. Le projectile est téléguidé, ce qui vous permet de frapper une cible que vous ne voyez pas, mais dont vous connaissez la position, et d'avoir un +2 au résultat de votre jet de dés pour savoir si vous la touchez.
- **DRAGON FIRE (4 PM ; À distance)** : Un projectile magique enflammé part de votre main pour frapper la cible désignée. Elle subit automatiquement la Condition *Bousculée* en plus des autres effets de l'attaque. Si vous infligez une Blessure avec ce sort, elle est automatiquement aggravée.

- DRYAD WRATH (3 PM ; Proche, Zone) : Des ronces, lianes et autre végétation dense enchevêtrent un groupe d'ennemi que vous désignez. Ils gagnent la Condition spéciale *Immobilisé* en plus des effets éventuels de l'attaque. Une victime peut essayer de se libérer en faisant un Test. Sur un 5 ou moins, elle reste prisonnière et elle se met inutilement en danger. Sur un 6 à 10, elle se libère difficilement et doit laisser quelque chose d'important derrière elle. Sur un 11 ou plus, elle se libère sans problèmes.
- EXPLOSION (6 PM ; À distance, Zone) : Vous créez un véritable déluge de flammes sur une large étendue. Ceux qui se trouvent dans l'aire d'effet gagnent la Condition spéciale *Paniqué*, et si ce sort a été utilisé pour causer des Blessures, elles sont automatiquement aggravées. Lancer ce sort est extrêmement éprouvant et vous gagnez automatiquement la Condition spéciale *Stressé* lorsque vous le lancez.
- FAKE VISION (4 PM ; Proche, Zone) : Vous créez une illusion visuelle et réaliste ayant approximativement la taille d'un homme et dont vous pouvez contrôler les mouvements. Vous pouvez donner la Condition spéciale *Confus* à ceux qui sont affectés l'illusion. Ils resteront *Confus* jusqu'à ce qu'ils se rendent compte qu'ils ont été dupés. L'illusion se dissipe automatiquement à la fin de la scène.
- FIRE BENDING (2 PM ; Proche) : Tant que vous vous concentrez sur le sort, vous pouvez modifier la forme d'une flamme ou d'un feu, et en contrôler la progression. Ceux qui se trouvent, ou qui rentrent, au contact avec le feu gagnent une Condition négative appropriée jusqu'à ce qu'ils s'éloignent. Il existe une variante de ce sort pour chacun des autres éléments classiques : vent, terre et eau.
- FIRE WALL (4 PM ; Proche) : Un rideau de flamme d'une dizaine de mètre de long et d'un étage de haut jaillit à vos pieds. Ce mur de feu obscurcit la vue et incinère automatiquement tout ce qui le traverse, ce qui donne un -2 à tous ceux qui essayent de vous atteindre, y compris avec des attaques à distance. Vous ne pouvez pas déplacer les flammes et elles ne disparaissent qu'à la fin de la scène.
- HI-SPEED (4 PM ; Toucher) : La cible du sort peut se déplacer à très grande vitesse et réaliser des tâches de longue haleine en un temps record. Il gagne également un +4 au résultat de tous ses jets de dés où la vitesse est primordiale. Les effets du sort durent tant que vous vous concentrez dessus.
- HULK SMASH (3 PM ; Proche) : Vous créez une déflagration capable de démolir un mur en béton armé. Cela peut vous permettre de vous traverser automatiquement avec succès un Obstacle approprié et de créer une zone accidentée d'environ 10 m<sup>2</sup>. Ceux qui se trouvent, ou qui rentre, en terrain accidenté gagnent une Condition négative appropriée jusqu'à ce qu'ils quittent l'endroit.

- IRON FANG (2 PM ; Toucher) : La lame que vous touchez au moment de lancer le sort devient tellement tranchante qu'elle peut couper n'importe quoi jusqu'à la fin de la scène. En plus, celui qui la manie gagne un +2 au résultat de ses jets de dés et inflige automatiquement des Blessures aggravées s'il l'utilise pour attaquer.
- KING'S WILL (4 PM ; Proche) : Vous prononcez un ordre simple que la cible du sort doit être capable d'entendre et de comprendre. Elle exécute alors l'ordre à la lettre. Un ordre impliquant une durée comme « Protège-moi » ou « Rend-toi à l'autre bout du monde » est valide, mais la cible reprend ses esprits immédiatement à la fin de la scène même si elle n'a pas fini d'accomplir l'ordre. La cible a automatiquement droit au minimum à un Test pour résister aux effets du sort si l'ordre est suicidaire.
- MAIDEN KISS (4 PM ; Proche) : La cible que vous désignez s'endort profondément en faisant de beaux rêves. Elle gagne la Condition spécial *Endormi* qui la met hors-jeu jusqu'à ce que quelqu'un la réveille, par exemple avec un bruit fort ou une douleur importante. Vous ne pouvez pas causer de Blessure par l'utilisation de ce sort.
- NATURE BLESSING (1 PM ; Proche) : Ce sort vous permet de faire jaillir de l'eau potable du sol ou de vos mains, comme si elle sortait du robinet. C'est seulement utile pour épater la galerie, si vous êtes mort de soif ou si votre adversaire est vulnérable à l'eau. Vous gagnez néanmoins un +2 au résultat de vos jets de dés dans les situations où vous arrivez à vous servir de ce sort de façon avantageuse. Il existe également une variante de ce sort pour chacun des autres éléments classiques : vent, terre et feu.
- OPEN LOCK (2 PM ; Toucher) : Vous pouvez ouvrir n'importe quelle serrure, même les plus compliquées (serrures magnétiques et autres moyens hi-tech inclus). Les serrures les plus simples s'ouvrent automatiquement, et pour les autres vous avez un +2 au résultat de votre jet de dés.
- PHANTOM WALK (3 PM ; Personnel) : Les gens normaux ne font plus attention à vous tant que vous ne faites rien pour être remarqué. Cela vous donne effectivement un +4 au résultat de tous vos jets de dés pour rester discret. Le sort se termine à la fin de la scène.
- PHOENIX RISE (3 PM ; Personnel) : Vous êtes enveloppé d'une aura de flammes qui vous permet de voler pendant un temps limité, mais avec une grande maniabilité. Jusqu'à la fin de la scène, vous gagnez un +2 au résultat de tous vos jets de dés pour vous déplacer, esquiver ou éviter un danger, et vous pouvez traverser automatiquement les Obstacle appropriés en volant par-dessus.
- REMEDY (1 PM ; Toucher) : Ce sort ralentit les effets des poisons et autres toxines, et soigne la plupart des maladies. Jusqu'à la fin de la scène, ceux qui essaient de soigner la cible gagnent un +2 au résultat de leur jets de dés pour y parvenir, et la cible gagne également un +2 à ses jets pour résister aux effets des toxines et maladies traitées.

- SEAL MAGIC (3 PM ; Proche) : Vous annulez les effets d'un sort ayant un coût de base, c'est-à-dire sans prendre en compte aucun modificateur, de 4 PM ou moins. Ce sort est inefficace sur les objets magiques.
- SILVER HALO (5 PM ; Personnel) : Une aura lumineuse vous entoure pour vous protéger. L'illumination est suffisante pour voir votre chemin la nuit, mais pas pour lire. La prochaine Blessure physique que vous recevez, quelle que soit sa gravité, est immédiatement annulée et cela mettra également fin à ce sort.
- SOUL ECHO (3 PM ; Personnel) : Vous gagnez un sixième sens qui vous prévient automatiquement de la présence d'individus hostiles à moins de 10 m tant que vous vous concentrez sur le sort. De plus, tant que le sort est actif, vos ennemis ont un -2 au résultat de leurs jets de dés pour vous attaquer par surprise ou vous tendre des embuscades.
- SPIRIT WARD (4 PM ; Toucher) : Vous prenez quelques minutes pour dessiner un grand pentacle ou équivalent sur le sol, que vous touchez au moment de terminer le lancement du sort. Si le sort fonctionne, aucun esprit (fée, démon, fantôme,...) ne peut franchir ce cercle ou le toucher tant qu'il est intact. Cela ne l'empêche pas d'attaquer à distance ce qui se trouve de l'autre côté du cercle.
- TELEPORT (2 PM ; Personnel) : Vous vous déplacez instantanément vers un lieu en vue en ignorant tous les obstacles physiques. Si vous utilisez les règles d'Arène, cela vous permet de vous déplacer dans n'importe quelle Zone en ignorant les Obstacles, y compris celles qui ne sont pas adjacentes à la vôtre.
- WIND BARRIER (4 PM ; Personnel) : Une tornade prend forme autour de vous et empêche vos ennemis de vous approcher. Au moment où vous lancez le sort avec succès, tous ceux qui se trouvent dans la même Zone que vous reçoivent le Condition spéciale *Bousculé*. De plus, jusqu'à la fin de la scène, ceux qui essaient de vous atteindre ont un -2 au résultat de leur jet de dés pour y arriver.

## • Les écoles de magie

Les écoles de magie sont une règle optionnelle à utiliser lorsque vous avez de nombreux PJs et PNJs ayant *Haute magie*, et que vous désirez donner à chacun un style magique distinct avec un minimum de travail.

Le seul véritable effet des écoles de magie est de limiter les sorts accessibles à un personnage en particulier. *Haute magie* ne lui donne accès qu'à deux écoles, et tous ses sorts doivent appartenir à ces deux écoles, aussi bien ses sorts de départ que ceux qu'il acquiert par la suite, à moins de prendre l'option adéquate lorsqu'il prend la version avancée du Don pour apprendre un sort des autres écoles.

Une école de magie est simplement un regroupement thématique de sorts, par exemple l'École flamboyante regroupe tous les sorts utilisant le feu, l'École d'illusion regroupe les hallucinations magiques et autres mirages, l'École des guérisseurs inclut les sorts curatifs et ainsi de suite. C'est au meneur de jeu de créer ses propres écoles en fonction de l'univers où il fait jouer.

En moyenne, chaque école devrait compter 6 à 8 sorts en son sein. Il est possible pour un même sort d'appartenir à plusieurs écoles, mais seulement si vous ne pouvez pas faire autrement. En aucun cas un sort ne devrait appartenir à plus de 3 écoles. Le nombre exact d'écoles existantes dépend de ce que le meneur de jeu veut obtenir : un minimum de quatre écoles est nécessaire pour que le système soit intéressant, mais au-delà d'une douzaine vous avez le risque d'avoir de nombreux sorts appartenant à deux ou trois écoles ou au contraire d'avoir à créer une tonne de nouveaux sorts.

Voici six exemples d'école de magie en utilisant les sorts décrits dans ce supplément :

<b>École du combat :</b>	<b>École de la nature :</b>	<b>École du croisé :</b>
- BLOOD RAGE	- BEAST FORM	- ABSOLUTE BARRIER
- DRAGON FIRE	- BLOOD RAGE	- ANGEL TOUCH
- HULK SMASH	- DRYAD WRATH	- DETECT MAGIC
- HI-SPEED	- FIRE WALL	- DEVIL SENSE
- IRON FANG	- REMEDY	- DIVINE BOLT
- PHOENIX RISE	- SEAL MAGIC	- REMEDY
- SILVER HALO	- SPIRIT WARD	- SPIRIT WARD
- SOUL ECHO	- WIND BARRIER	- SOUL ECHO
<b>École arcane :</b>	<b>École du mal :</b>	<b>École élémentaire :</b>
- DETECT MAGIC	- BAD KARMA	- DRAGON FIRE
- DIVINE BOLT	- DANCE MACABRE	- EXPLOSION
- FIRE BENDING	- DARK DESPAIR	- PHOENIX RISE
- MAIDEN KISS	- DEMON CALL	- FIRE BENDING
- OPEN LOCK	- FAKE VISON	- DRYAD WRATH
- SEAL MAGIC	- KING'S WILL	- FIRE WALL
- SILVER HALO	- PHANTOM WALK	- NATURE BLESSING
- TELEPORT	- TELEPORT	- WIND BARRIER

## • Exemple de personnage : Mayumi la petite sorcière

**Nom** : Mayumi Suzuki   **Yeux** : Verts   **Cheveux** : Châtains   **Groupe sanguin** : O

**Signe distinctif** : Mayumi porte toujours de grosses lunettes rouges

**Concept** : Lycéenne discrète le jour, mahô shôjô impitoyable la nuit

**Atouts** : Connaît le quartier sur le bout des doigts, Discrétion, Éternelle optimiste, Magie innée

**Faiblesses** : Facilement jalouse, Particulièrement méfiante

### **Attaches** :

- Je suis toujours le règlement du lycée à la lettre
- Personne ne doit savoir que je suis une magicienne
- But : Mon pouvoir magique me dévore de l'intérieur et je dois tuer le plus de monstres possible pour éviter un destin tragique

**Dons** : Haute magie (écoles arcanes et du croisé ; sorts : DIVINE BOLT, DEVIL SENSE, SILVER HALO), Réflexes éclairs, Club d'arts plastiques

*Mayumi est une élève quelconque, c'est à peine si on la remarque. Jamais en retard, toujours dans son coin lors des interours, studieuse, et portant de grosses lunettes, on pourrait croire que c'est l'intello renfermée de sa classe. Et pourtant, elle a toujours réussi à éviter les brimades et à ne pas attirer la jalousie des autres lycéennes.*

*Son secret : il y a quelques semaines, elle a rencontré une drôle de créature blessée qui lui a conféré des pouvoirs magiques afin de combattre divers monstres qui hantent la ville la nuit. Cependant, son mystérieux bienfaiteur est mort avant de lui en dire plus. Sans véritable but, elle a donc commencé par protéger son quartier lors de rondes nocturnes, mais la véritable nature de sa magie lui est rapidement apparue. Ses pouvoirs drainent son énergie vitale et la tue à petit feu. Son seul espoir est de trouver des monstres et les drainer de leur énergie magique pour ralentir le processus.*

*Depuis, elle erre toutes les nuits dans les rues de la ville, massacrant avec une redoutable efficacité toutes les créatures surnaturelles qui croisent sa route. Après tout, sa survie en dépend et elle est prête à tout pour parvenir à ses fins. Et elle ne doute pas instant qu'elle trouvera un moyen pour éviter une fin tragique.*