

Magical♡ Starlight Crusaders

✿ Love Is Not Crash ✿

En apparence vous êtes des lycéennes tout ce qu'il y a de plus ordinaires. Mais votre bande de copine partage un secret : la magie existe et vous êtes des magiciennes ! En plus de devoir jongler avec vos vies d'adolescente le jour, la nuit vous parcourez la ville afin de réaliser de bonnes actions et protéger votre quartier de l'influence néfaste de l'Ombre.

Cette créature venue d'une dimension cauchemardesque a en effet décidé de corrompre et détruire la Terre en commençant par le lycée Takamachi et ses alentours. Que ce soient de simples Rejetons qui effrayent les passants, des humains possédés ou un terrifiant Phantasme capable de changer d'apparence et de manipuler autrui, la menace est partout et parfois quotidienne.

Mais être une mahô shôjô implique de grandes responsabilités. Vos combats contre l'Ombre ont souvent de graves conséquences. Au moins une de vos amies s'est déjà retrouvée à l'hôpital par votre faute, et l'Ombre sans pitié vous repousse dans vos derniers retranchements. Le combat final approche, et vous devez garder espoir pour ne pas finir brisée. Cette nuit encore, les habitants de la ville ont besoin de votre courage !

• Concepts de lycéens

- **L'Aînée** : Vous êtes une mahô shôjô depuis déjà quelques années et vous connaissez toutes les ficelles du métier. Vous êtes également ravie de servir de mentor et de vous la péter devant les magiciennes plus jeunes. En fait, vous doutez d'avoir les épaules assez larges pour autant de responsabilités, mais vous devez donner le change encore un peu plus longtemps.
- **L'Ardente** : Votre sens du devoir est sans égal, et vous n'hésitez pas à foncer dans le tas pour répandre la justice et l'amour. Même si vous n'êtes pas stupide, vous préférez affronter les problèmes de face, et rien ne peut ébranler vos idéaux. Lorsque tout va mal, c'est vers vous que se tournent vos comparses pour retrouver le courage et l'espoir.
- **L'Arme** : Vous êtes la mahô shôjô parfaite, entraînée durement à l'utilisation de la magie et au combat. Vous êtes simplement la meilleure et vous êtes capable de vaincre tous vos ennemis seule. Vous êtes toutefois consternée par l'inaptitude totale de vos coéquipières, et par votre apparente difficulté à avoir une vie sociale.
- **La Justicière** : Tel un paladin ou un héros de manga, vous avez décidé de vous dresser contre les ténèbres et de faire triompher la justice coûte que coûte. Vous êtes toutefois idéaliste et votre définition de la justice est quelque peu inflexible. Par conséquent, vous passez presque autant de temps à lutter avec vos coéquipières « impures » qu'à combattre l'Ombre.

- **La Moldu** : Votre meilleure amie vous a révélé son secret de mahô shôjô et vous avez juré de garder le secret. Vous l'accompagnez dans ses aventures, malgré l'absence totale de pouvoirs magiques, et vous faites tout ce que vous pouvez pour qu'elle garde le sourire malgré toutes les souffrances qu'elle doit endurer.
- **La Petite sœur** : Vous êtes la cadette du groupe et également le parent (pas forcément la sœur) d'un autre PJ. Vous avez pour l'instant conservé votre innocence et vos rêves d'enfant, et tout le monde fait de son mieux pour vous préserver. Pour vous, être une mahô shôjô c'est comme vivre un rêve éveillé, mais le réveil sera douloureux.
- **La Pragmatique** : La magie c'est bien, mais ce n'est pas forcément suffisant face à un Phantasme énervé. Vous connaissez tous les coups fourrés et autres mauvais tours applicable en combat, et vous n'hésitez pas à manier de véritables armes ou appeler la police pour économiser votre magie, ce qui vous vaut le dédain des autres mahô shôjô.
- **La Princesse** : Vous êtes d'une bonté et d'un amour infini, et la seule chose qui vous préoccupe en tant que mahô shôjô c'est de venir en aide à votre prochain. Vous êtes également très talentueuse avec la magie et vous êtes promise à un bel avenir. Le problème, c'est que vous attisez également la jalousie et la rancœur des mahô shôjô moins favorisées.
- **La Prophétesse** : Que ce soit par vos pouvoirs, par vos talents d'investigateur ou pour avoir réussi à l'extorquer à un familier, vous avez appris une terrible vérité à propos de l'Ombre, de votre magie ou de la nature des familiers. Le problème, c'est que personne ne semble vous croire et la plupart des mahô shôjô vous considèrent au mieux comme une paria.
- **La Sorcière** : Contrairement aux autres mahô shôjô, vous préférez les costumes sombres et votre magie est bizarre. Vous êtes spécialisé dans les malédictions, la nécromancie, la magie du sang ou toute autre chose peu ragoutante pour une mahô shôjô ordinaire. Vous n'êtes cependant pas maléfique, alors que les autres arrêtent de vous regarder de travers !
- **La Vengeresse** : Vous avez des comptes à rendre avec l'Ombre, et vous pourchassez ses sbires sans relâche. Peut-être l'un de vos proches a été victime de l'Ombre, ou bien vos motifs sont moins honorables. Quoiqu'il en soit, vous foncez tête baissée dans le combat contre l'Ombre et certaines se demandent si vous n'êtes pas tout simplement suicidaire.
- **Le Grand frère** : Vous n'êtes pas dupe et vous savez que votre petite sœur est impliquée dans des affaires louches qui l'obligent de faire le mur la nuit et de ne pas en parler aux parents. Vous ne connaissez pas les détails, et vous n'êtes pas sûr de vouloir en savoir plus, mais vous gardez un œil sur elle, tel un ange gardien, pour ne pas qu'elle fasse de bêtise.

• Attaches et Buts

- Ce Phantasme s'en est pris à ma famille. Je dois le retrouver vite avant qu'il ne fasse une autre victime (But)
- Il y a une nouvelle mahô shôjô en ville. J'ai hâte de la rencontrer.
- J'ai été berné une fois par un familier. Ça ne se reproduira plus.
- J'ai été infecté par l'Ombre après avoir utilisé ma magie. Comment c'est possible ?
- J'ai perdu tout contact avec Sakura, une autre mahô shôjo. Que lui est-il arrivé ? (But)
- J'aime Makoto, mais je n'ose pas lui avouer car je suis une mahô shôjô
- Je deviens rouge cramoisie à chaque fois que je croise *sempai*. Je dois trouver le courage de lui en parler (But)
- Je suis sûr que mes parents ont été remplacés par l'Ombre
- Ma meilleure amie Midori s'est retrouvée impliquée dans l'une de mes batailles et je n'ai pas su la protéger
- Mon familier est mon seul véritable compagnon
- Notre magie se comporte parfois bizarrement en présence de l'Ombre. Je dois en découvrir la raison (But)
- Pourquoi est-ce que cette sorcière de Beatrix m'a laissée en vie lors de notre première rencontre ?

• Règles spéciales

- **Création de lycéenne** : Tous les PJs sont exclusivement des filles (ou éventuellement des garçons travestis) qui sont des mahô shôjô, ou éventuellement une de leurs amies très proches sans pouvoirs magiques. Si vous avez un joueur irréductible dans le groupe, il peut jouer le grand frère lycéen de l'une des mahô shôjô mais il n'aura pas de pouvoirs magiques, ou alors très limités.

Les mahô shôjô sont créées comme n'importe quels lycéens sauf qu'elles doivent prendre au moins un Atout qui correspond à leur spécialité de magicienne, comme la magie des rubans, le contrôle de l'eau, le maniement de sabres ensorcelés, etc. Vous pouvez ensuite utiliser les Dons pour raffiner l'usage de votre magie (par exemple, en disant que votre *Technique secrète* est un sort d'attaque ou qu'*Inventeur* correspond à des objets magiques que vous fabriquez durant votre temps libre). Rien ne vous oblige à prendre *Objet de pouvoir* ou *Magie* pour être une vraie mahô shôjô.

N'oubliez pas non plus de décrire votre costume. Chaque mahô shôjô a un costume distinctif avec une couleur qui est raccord avec ses yeux et ses cheveux. Mettre votre costume est instantané si vous utilisez votre magie, mais il ne cache pas votre identité. Une mahô shôjô avec *Changement d'apparence* peut l'utiliser pour avoir un alter-ego avec une physionomie différente (plus âgée et une couleur de cheveux différente par exemple) lorsqu'elle met son costume.

- **Les familiers** : Ces créatures étranges viennent d'une autre dimension et vouent leur existence au combat contre l'Ombre. Ils ressemblent à des animaux en peluche ou à des monstres de poche mignons comme on en voit dans une série célèbre de jeux vidéo. Ils ont tous la capacité de communiquer par télépathie sur une courte distance et de devenir invisible aux non-magiciens à volonté. Un familier ne ment jamais, mais il a la mauvaise habitude de ne pas signaler certains détails tant que l'on ne lui demande pas directement. Ils ont aussi parfois du mal à comprendre le comportement des humains. En cela, ils sont plus proches des fées des légendes que de la mascotte qui sert de mentor à nos petites sorcières. Néanmoins, les familiers sont une source de connaissances importantes sur l'Ombre et les façons de la combattre.

Aux joueurs de décider s'ils ont tous le même familier, ou si chaque mahô shôjô a le siens. Dans ce dernier cas, vous devez aussi décider s'ils coopèrent, ou s'ils sont justes des alliés de circonstance. Si un joueur veut avoir un familier fiable capable de donner des informations exploitables en temps et en heure, et plus généralement de se rendre utile de temps à autre, il doit le prendre comme *Contact*. En aucun cas un familier n'agira directement, même si sa protégée est en danger de mort. Cependant, s'il se trouve acculé face à l'Ombre, il utilisera sa propre magie en dernier recours.

Quelques exemples de noms de familier : *Ami, Belibeli, Beru, Danta, Eri, Glem, Kuro, Lucy, Murmur, Paipai, Pan, Sami.*

- **La magie** : Pour utiliser la magie, il suffit d'avoir un Atout approprié. Le joueur explique alors au meneur ce qu'il cherche à accomplir puis il fait un Test :
 - *Sur un résultat de 5 ou moins* : Votre magie a des conséquences imprévues et néfastes à la place de ce que vous vouliez accomplir ;
 - *Sur un résultat de 6 à 10* : Votre magie fonctionne mais elle a des effets secondaires embarrassants ou gênants ;
 - *Sur un résultat de 11 ou plus* : Votre magie vous permet d'atteindre parfaitement votre but, mais cela ne vous met pas à l'abri de répercussions futures.

Il est possible de créer des effets magiques qui sont en dehors de votre spécialité, mais dans ce cas vous ne bénéficiez pas de votre Atout de magicienne.

Durant un Conflit, suivez la procédure habituelle, si ce n'est que les dommages collatéraux obtenus et que la description des Blessures et des Conditions infligées sont liés aux pouvoirs magiques utilisés.

Si le meneur de jeu le désire, il peut aussi demander à ce que chaque Atout de magie soit spécialisé dans son usage. Ce peut être aussi simple qu'un Atout pour le combat et un Atout pour le reste, ou être extrêmement détaillé avec un Atout pour les sorts d'attaque, un pour les glyphes de protection, un pour la divination, etc.

- **Tests courants** : Voici trois Tests que les mahô shôjô auront tendance à faire régulièrement au cours de leurs aventures.
 - **Détecter l'Ombre** : L'une des activités dans la routine des mahô shôjô est de patrouiller la ville pour détecter la présence d'un sbire de l'Ombre, et l'arrêter avant qu'il ne fasse trop de dégâts. Faites ce Test pour savoir si une magicienne trouve sa proie.
 - *Sur un résultat de 5 ou moins* : Ce n'est pas vous qui trouvez le monstre, c'est le monstre qui vous trouve !
 - *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous avez une vague idée d'où peut se trouver le monstre ;
 - *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous savez exactement où se trouve le monstre, et vous avez l'opportunité de préparer une embuscade.
 - **Aider quelqu'un** : Les mahô shôjô sont généralement des filles gentilles qui aiment aider les gens à résoudre leurs problèmes, qu'ils le veulent ou non. Parfois, les choses ne se passent pas comme prévu, ou ont des conséquences inattendues.
 - *Sur un résultat de 5 ou moins* : Votre aide est malvenue ou cause plus de problèmes qu'elle n'en résout ;
 - *Sur un résultat de 6 à 10* : Votre aide est appréciable, mais il vous en coûte personnellement ;
 - *Sur un résultat de 11 ou plus* : Votre aide est précieuse et les gens vous récompense par leur joie et leur bienveillance. Vous gagnez soit une nouvelle Attache avec les personnes que vous avez aidées, soit 1 EXP.
 - **Ne pas succomber au désespoir** : Faites ce Test lorsqu'une mahô shôjô voit ses convictions ébranlées, ou lorsqu'elle a été traumatisée par ce qui vient de se passer ou par ce qu'elle vient d'apprendre. N'oubliez pas que l'Ombre est passée maître pour tourmenter et manipuler ses ennemis, et affronter ses sbires est une expérience parfois terrifiante.
 - *Sur un résultat de 5 ou moins* : Votre psyché s'écroule sous le poids du traumatisme. Gagnez une nouvelle Faiblesse en rapport avec la situation. Vous êtes également hors-jeu jusqu'à la fin de la scène ;
 - *Sur un résultat de 6 à 10* : Vous êtes choquée mais encore en état d'agir. Vous perdez la moitié de vos points d'Inspiration (arrondie à l'entier supérieur). Si vous tentez quelque chose pour arranger la situation maintenant, ce ne sera que reculer pour mieux sauter ;
 - *Sur un résultat de 11 ou plus* : Vous restez sereine et l'expérience vous donne une nouvelle perspective sur la situation. Vous gagnez également le droit de remplacer immédiatement l'un de vos Atouts par un nouvel Atout en rapport avec ce qui vient de se passer.

• Antagonistes

- **L'Ombre** : Le but ultime de l'Ombre est de dévorer notre dimension. Pour cela, elle se nourrit des émotions négatives des humains comme la haine, la peur ou la jalousie pour se renforcer. Les familiers disent qu'une fois qu'elle aura accumulé assez de force, rien ne pourra plus l'arrêter. Cependant, l'Ombre n'a pas d'existence dans notre monde et elle doit donc utiliser des fragments infimes d'elle-même pour interagir avec lui. Ces manifestations prennent plusieurs formes. Un **Rejeton** ressemble à un humanoïde sans visage fait d'encre noire coagulée. Il est plutôt faible et d'une intelligence limitée mais il peut posséder n'importe quel humain en pénétrant en lui. L'esprit de l'humain tombe alors en sommeil et l'Ombre peut utiliser son corps à sa guise. Il s'agit des adversaires les plus courants des PJs. Un **Phantasme** est un adversaire majeur qu'il ne faut pas prendre à la légère. Il ressemble à vos pires cauchemars et il est capable de prendre l'apparence de n'importe quel humain, le copiant presque à la perfection. Sa manière d'opérer est typiquement de trouver un humain influent, le tuer puis le remplacer et enfin utiliser ses connexions pour faciliter le véritable objectif de l'Ombre. Dans sa forme véritable, il possède des pouvoirs magiques capables de surpasser ceux d'une mahô shôjô...
- **Beatrix, la sorcière noire** : Sortie de nulle part, habillée de noir et brandissant une faux vicieuse, cette mahô shôjô sadique au passé sombre et cruel a attaqué de nombreuses autres magiciennes qui ont toutes finies à l'hôpital, après qu'elle leur a volé leurs pouvoirs magique. Beatrix est un mystère même pour la plupart des familiers. Oui c'est une mahô shôjô comme les PJs, et elle a certainement obtenue ses pouvoirs de l'un des familiers des PJs, mais ils n'en savent pas beaucoup plus. Son seul objectif est de voir ce monde horrible brûler et d'utiliser la magie qu'elle a accumulée pour recréer un « monde parfait ».
- **Les adultes** : Les parents et les professeurs sont les plus grands obstacles dans la vie de tous les jours des mahô shôjô. Ils ne doivent pas apprendre l'existence de la magie, et sortir en douce sans éveiller la suspicion des adultes est parfois une gageure. Le père souvent absent à cause du travail ne pose pas vraiment un problème, sauf lorsqu'il a décidé qu'il devait être strict aujourd'hui et vous interdire de sortir de votre chambre. Votre mère est plus présente, mais elle ne comprend tout simplement pas ce qui vous tourmente, totalement déconnectée de ce qui peut être la vie d'une lycéenne, et tentera de trouver des solutions pires que le mal. Quant aux professeurs, lorsqu'ils ne vous embêtent pas avec de longs discours sur votre avenir et vos notes aux derniers contrôles, certains n'hésitent pas d'abuser de leur position pour rendre votre vie difficile. Et tout adulte qui semble sincèrement vouloir vous aider est louche.
- **Les garçons** : Il n'y a rien de plus terrifiant qu'un garçon de son âge pour une lycéenne japonaise. Certains ont peur de vous, d'autres vous ignorent ou vous regardent bizarrement, et la plupart de ceux qui essayent de vous parler ne cherchent qu'à sortir avec vous. Et c'est sans compter les pervers qui essayent de s'introduire dans le vestiaire des filles ou de voir sous votre jupe. Bref, ils sont souvent imprévisibles et totalement incompréhensibles.

- **Les autres filles** : Les autres lycéennes peuvent aussi bien être vos meilleures amies que vos pires ennemies. Entre la jalousie, les histoires de cœurs, les concours de popularité et celles qui sont simplement des garces qui écrasent les faibles sous leurs pieds, la situation est souvent explosive. Et c'est sans compter que les lycéennes japonaises sont les championnes du monde en harcèlement scolaire, et que les brimades peuvent aller vraiment très loin, bien au-delà du simple bizutage.
- **Les autres mahô shôjô** : Tout n'est pas rose au pays des magiciennes. Sans parler de Beatrix, de nombreuses mahô shôjô refusent simplement de coopérer avec les PJs. Certaines préfèrent chasser seules et d'autres ont des points de vue vraiment trop divergeant pour être dignes de confiance. Souvent cela se termine par une simple dispute et la création de zones de chasse gardée propre à chaque mahô shôjô. Aller sur le territoire d'une autre signifie s'exposer à de gros ennuis. Lorsque la tension monte, cela se termine en guerre ouverte : même si le risque d'avoir des morts est faible, on ne peut pas en dire autant des dommages collatéraux causés par les duels magiques.

• Mystères

- Pourquoi l'Ombre attaque-t-elle spécifiquement le lycée ?
- Pour quelles raisons les familiers ne sont-ils pas honnêtes avec nos héroïnes ?
- Est-ce que les mahô shôjô sombreront dans le désespoir ou au contraire trouveront-elles la lumière au bout du tunnel ?
- Beatrix parviendra-t-elle à ses fins ?

• Twists

- Beatrix est la version future de l'un PJ, et utilise sa magie pour être méconnaissable. Une grande catastrophe va bientôt arriver et la seule façon de l'empêcher, c'est de mettre des bâtons dans les roues de ses anciennes amies. Elle trouve que sa version actuelle d'elle-même est pitoyable et elle la déteste au plus haut point. Elle est totalement désespérée et elle n'hésitera pas à faire l'irréparable si ça lui permet de changer le futur en bien. Et si elle échoue, elle retournera à nouveau dans le passé pour recommencer à zéro, en étant encore un peu plus désespérée.
- Les familiers manipulent les PJs ! L'Ombre n'est qu'une conséquence de leur technologie, une sorte de déchet industriel, et les mahô shôjô ne servent qu'à endiguer la « pollution » avant qu'elle ne devienne un vrai problème. Beatrix est leur complice et élimine les mahô shôjô trop curieuses ou qui deviennent ingérables. Mais même si les PJs découvrent la vérité, ont-elles d'autres choix que de continuer le combat ? Cependant, si elles font du bon travail,

les familiers leur proposeront d'exaucer un souhait pour les récompenser. Mais rien ne garantit qu'ils tiennent paroles.

- Le monde n'est qu'une illusion, créée par la génération précédente de mahô shôjô afin de sauver la ville et ses habitants. Personne ne sait ce qui se trouve au-delà des limites de la ville, et certains suspectent qu'il ne s'agit que d'une bulle de matière flottant dans le néant. Le pire, c'est que tout ce que vous savez sur le monde n'est qu'une fabrication et vous commencez même à douter de vos propres souvenirs. Les mahô shôjô au courant sont divisées entre celles qui veulent garder le monde tel qu'il est, et celles qui veulent restaurer l'ancien monde. Beatrix fait partie du second camp et elle massacre joyeusement les mahô shôjô du camp adverse. Que feront les PJs quand ils découvriront la vérité ?