

LES CHRONIQUES D'EVILLIOUS / 7E PROJET MA

Le Dernier Sacrifice

MISSION III · LEVIANTA / LIGHTWATCH · 2 H À 2 H 30

Une dague à retrouver. Une femme à protéger. Une reine qui a déjà choisi.

DOSSIER MJ · ADAPTATION JDR

La dernière candidate

Le sens du Projet « Ma », les deux dernières prétendantes et la différence entre canon et adaptation.

Pourquoi le Projet « Ma » existe

Le Royaume magique de **Levianta** tente d'empêcher une catastrophe annoncée. Ses dirigeants veulent faire naître les **Jumeaux de Dieu**, liés à Levia et Behemo. Une femme répondant aux critères magiques doit devenir **Ma**, leur mère, puis monter sur le trône.

Après six tentatives infructueuses, la septième sélection réunit quatre candidates. En **E.C. 013**, Ly Li et Milky Eights ont disparu. Il ne reste officiellement que **Irina Clockworker** et **Elluka Chirclatia**.

La vérité à connaître avant de jouer

- Elluka est la **fiancée de Kiril**, le frère d'Irina. Elle participe à la sélection pour protéger cette dernière.
- Irina veut être la seule candidate encore en vie. Seth exploite cette ambition.
- À la fin canonique : Seth impose un duel à mort ; Irina feint de céder, puis poignarde Elluka durant leur étreinte.

7E ÉDITION

Les quatre candidates

01 Irina Clockworker
02 Elluka Chirclatia
03 Ly Li — morte
04 Milky Eights — morte

BIEN DISTINGUER

CANON : la confrontation au temple, le meurtre d'Elluka, la désignation d'Irina et le destin de Kiril.

ADAPTATION JDR : le contrat d'Irina, la charrette en panne, la morgue, les morts-vivants et la dague à récupérer.

La dernière faveur d’Irina

Une mission de récupération présentée comme simple, propre et très bien payée.

À LIRE AUX JOUEURS

> « Le majordome vous accueille au manoir sans prononcer un mot. Dans le salon, Irina se tient près d’une fenêtre, un dossier fermé sur les genoux. Elle vous observe un instant, puis esquisse un sourire.
>
> — Vous avez prouvé que je pouvais compter sur vous. J’aimerais vous confier une dernière mission. »

DIALOGUE D’IRINA

> « Dans une ancienne crypte située à l’écart de Lightwatch repose une dague cérémonielle. Elle appartenait à un ordre religieux disparu. Je souhaite que vous me la rapportiez, sans attirer l’attention.
>
> Je vous paierai dès votre retour. Après cela, nos affaires seront terminées. »

Si les joueurs questionnent sa motivation : « Ce n’est qu’un objet lié à un passé que je préfère laisser derrière moi. »



CLÉ MJ

Secret MJ : Irina veut une lame qu’elle pourra dissimuler au temple. Elle connaît déjà la véritable nature de l’épreuve. L’objet n’a aucun pouvoir obligatoire : c’est la confiance d’Elluka qui permettra le meurtre.

Une roue brisée sur la route

Une rencontre fortuite, sans annonce dramatique : le futur destin d'Elluka doit d'abord paraître ordinaire.



À LIRE AUX JOUEURS

« Le soleil éclaire une route de campagne bordée de murets et de hautes herbes. Un cheval brun attend près d'une charrette immobilisée sur le bas-côté. Une de ses roues s'est fendue au niveau du moyeu.

Accroupie dans la poussière, une voyageuse aux longs cheveux rosés essaie de maintenir les pièces de bois en place. À votre approche, elle relève la tête :
— Vous tombez bien ! Vous vous y connaissez en roues qui refusent de rouler ? »

CLÉ MJ

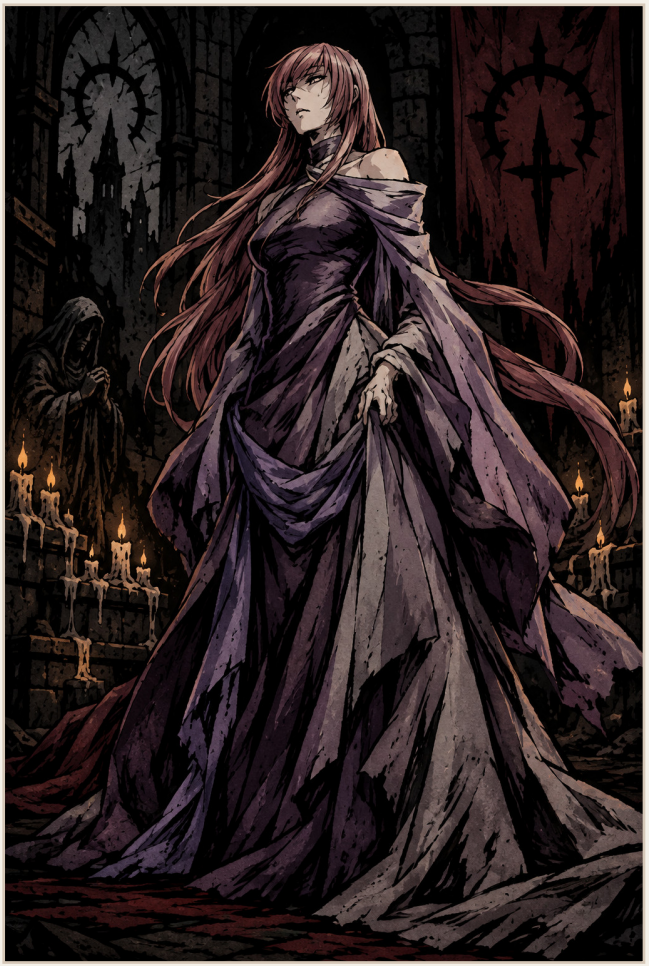
Identité : Elluka Chirclatia, dernière rivale d'Irina.

Apparence : chemise de voyage, pantalon et bottes, manteau bordeaux ; tenue pratique et plutôt masculine.

Attitude : familière, franche, assez moqueuse, jamais menaçante.

Parler avec Elluka

Donner aux aventuriers le temps de l'apprécier, sans les forcer à comprendre son rôle.



RÉPONSES SI ON L'INTERROGE

SON NOM

« Elluka. Elluka Chirclatia. Ravie de vous rencontrer ! »

CE QU'ELLE FAIT ICI

« J'allais à Lightwatch. Mais ma charrette en a décidé autrement. »

SON ANCIEN MÉTIER

« Prêtresse, autrefois. J'ai appris la magie au temple. »

ELLE CONNAÎT IRINA ?

« Bien sûr ! C'est ma future belle-sœur. »

POURQUOI LE PROJET « MA » ?

« Pour protéger Irina. Je ne lui fais pas confiance, à ce fichu projet. »

VEUT-ELLE ÊTRE REINE ?

« Moi ? Non. J'aimerais surtout que tout le monde rentre vivant. »

QUI EST KIRIL ?

« Mon fiancé, et le frère d'Irina. Il fabrique de merveilleuses boîtes à musique. »

Réparation : si les aventuriers aident, prévoir 1 jet simple ou une solution ingénieuse sans jet. Elluka remercie sincèrement, puis repart. Si personne ne l'aide, un paysan la rejoint plus tard : la mission continue. **Ne pas dire spontanément** qu'elle protège Irina ; ce lien se révèle si on la questionne.

L’ancienne morgue de Lightwatch

Un lieu abandonné où les morts sont toujours allongés sur leurs tables de pierre.



À LIRE AUX JOUEURS

> « L’entrée de la crypte s’ouvre derrière une porte en pierre fendue. Un escalier s’enfonce sous terre. Plus bas, l’air devient froid et sent la cire ancienne.
>
> De lourdes tables apparaissent dans la pénombre. Plusieurs silhouettes humaines reposent sous des draps gris. »

CLÉ MJ

Le lieu n’est pas un tombeau royal : c’était une **morgue rituelle**. Au fond, une seconde porte mène à un petit sanctuaire funéraire.

Faire entendre un bruit de chaîne ou un froissement de drap dès que les joueurs s’attardent.

CIRCULATION DANS LE DONJON

01	02	03	04
Escalier	Morgue	Trois flammes	Reliquaire

Durée indicative : entrée 5 min · morgue + combat 20 min · flammes 10–15 min · reliquaire 10 min.

Les corps qui se relèvent

Un seul affrontement au cœur de la morgue, rapide et adapté au système simplifié de la table.



À LIRE AUX JOUEURS

> « L'un des draps posés sur les tables se soulève lentement. Une main livide s'agrippe au rebord. Un autre corps se redresse, avec un bruit de tissu déchiré et de chaînes qui frottent la pierre.
>
> Puis une silhouette encapuchonnée pousse un râle et tend vers vous une main déformée. »

COMBAT PROPOSÉ — 4 AVENTURIERS

- **2 sans-repos :** 18 PV chacun, attaque au contact 5 dégâts, défense moyenne.
- **1 officiant mort-vivant :** 26 PV, attaque magique 6 dégâts, agit plutôt en positions arrière.
- **Talent de l'officiant :** une fois, il peut attirer un allié d'un rang vers l'avant (ou imposer un repositionnement).

CLÉ MJ

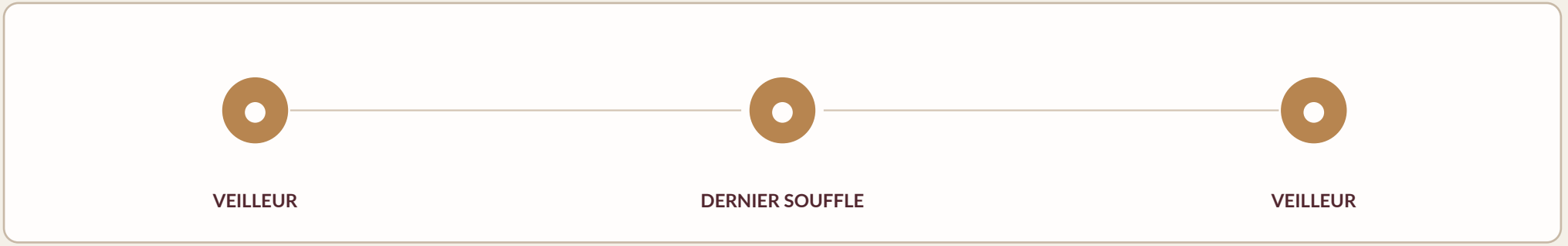
Adaptation : valeurs indicatives, non officielles. Pour une partie plus courte, retire l'officiant. Pour une partie plus tendue, un corps se relève au 3e tour. L'objectif est de libérer le passage, pas de tuer tout ce qui bouge.

La porte des trois flammes

Une énigme coopérative sans enquête : les joueurs doivent simplement agir ensemble.

À LIRE AUX JOUEURS

> « Une lourde porte de pierre barre le passage. Trois vasques brûlent sur un socle, disposées de gauche à droite. À leur pied, des visages sculptés représentent deux veilleurs et un défunt.
>
> Une inscription est gravée sous les flammes : “Que les deux veilleurs s’éteignent ensemble ; le dernier souffle suivra.” »



SOLUTION — RÉSERVÉE AU MJ

1. Les deux flammes extérieures doivent être éteintes **au même instant** (deux joueurs ou une idée astucieuse).
2. Une fois celles-ci éteintes, la flamme centrale devient vulnérable et peut être étouffée.
3. La porte s’ouvre ; les trois vasques restent froides.

CONSEIL MJ

En cas d’échec : si une flamme extérieure est éteinte seule, elle se rallume en quelques secondes. Pas de dégâts obligatoires ni de blocage définitif : autorise les joueurs à comprendre et à réessayer.

La lame du Serment

L'objet exact demandé par Irina — et l'arme que les aventuriers reconnaîtront trop tard.



À LIRE AUX JOUEURS

> « Derrière la porte s'ouvre une petite salle circulaire, sans fenêtre. Un autel de pierre occupe son centre. Une dague claire repose dans un coffret de velours passé, à côté d'un registre recouvert de poussière.
>
> Sa garde blanche est marquée d'un motif noir et d'une incrustation métallique : elle ne ressemble à aucune arme ordinaire. »

CE QU'ILS PEUVENT DÉCOUVRIR

- La dague est **facile à dissimuler** dans une manche ou sous une robe.
- Le registre précise qu'elle servait aux **rites funéraires**, pas à la famille Clockworker.
- Aucune propriété magique n'est nécessaire : son rôle est narratif.

CLÉ MJ

Si les PJ refusent de prendre la lame, ils peuvent le faire. Irina devra chercher un autre moyen : l'histoire suit leurs décisions, sans leur retirer la possibilité de déjouer son plan.

La dernière entrevue

Après la crypte, Irina agit comme si les affaires des aventuriers étaient terminées.

À LIRE AUX JOUEURS

> « Irina vous accueille dans son salon. Elle reconnaît la dague et referme doucement le coffret.
>
> — Excellent travail. Votre récompense vous attend. Merci pour vos services. »

SI LES JOUEURS PARLENT D'ELLUKA

> « Elluka ? Vous l'avez rencontrée ? »
>
> Irina marque un bref silence.
>
> « Elle s'inquiète toujours pour moi. Elle ne comprend pas qu'il est parfois nécessaire de faire ses propres choix. »

UNE INVITATION INATTENDUE

Un messager apporte alors une convocation du Projet « Ma ». Irina annonce que la sélection finale se déroulera au **temple de Levia-Behemo**. Elle propose aux aventuriers de l'accompagner comme escorte jusqu'aux portes réservées aux invités.



CLÉ MJ

Secret : elle sait pourquoi le couteau est nécessaire. Si les PJ l'ont gardé, n'impose pas sa remise : laisse Irina improviser, mentir ou préparer une autre arme.

Le temple de Levia-Behemo

Voici la scène à conserver pour respecter le récit original : illusions, ultimatum et faux renoncement.





À LIRE AUX JOUEURS

> « La salle du temple est presque vide. Elluka et Irina avancent vers l'autel. Deux silhouettes apparaissent sous les voûtes : elles ressemblent à Ly Li et à Milky Eights, mais leur présence semble irréelle.
>
> Une voix d'homme retentit au-dessus de la salle. Personne ne semble voir celui qui parle. »

SETH — À LIRE

> « Il ne peut y avoir qu'une seule Ma. Celle qui survivra à ce combat deviendra reine. L'autre sera exécutée. »

CLÉ MJ

Canon : Seth s'adresse aux candidates par haut-parleur ; les apparitions de Ly Li et Milky sont des illusions. Elluka refuse cette épreuve. Irina feint ensuite d'abandonner la sélection.

Disposition adaptée au JDR : les aventuriers voient la scène depuis une galerie surveillée. Kiril se trouve lui aussi parmi les témoins ; la galerie et les gardes sont des aménagements de jeu.

La trahison d’Irina

Déroulement canonique : Irina feint de se rendre, Elluka veut la protéger, puis elle est poignardée.

À LIRE AUX JOUEURS — ÉCHANGE FINAL

« Irina recule d’un pas et baisse la tête.

— Je ne peux pas te combattre, Elluka. C’est toi qui devrais devenir reine.

— Ne sois pas ridicule, répond Elluka. Je ne suis pas venue pour la couronne.

La voix de Seth résonne de nouveau : la perdante sera mise à mort. Elluka se tourne alors vers Irina, la prend dans ses bras et lui murmure qu’elle la protégera. »

LE GESTE QUI DÉCIDE DE TOUT

« Derrière le dos d’Elluka, la main d’Irina apparaît, serrée autour d’une lame blanche. Vous reconnaissez aussitôt **la dague retrouvée dans la crypte**.

La lame s’enfonce dans le dos d’Elluka. Elle se fige, incrédule, puis s’effondre. Irina laisse échapper un rire qui se brise en sanglots. La voix de Seth annonce qu’elle sera la nouvelle Ma. »

CE QUI EST CANON / CE QUI EST ADAPTÉ

Canon : le duel imposé, la menace d’exécution, l’étreinte, le coup dans le dos, le rire mêlé de larmes et l’élection d’Irina. **Adaptation :** l’arme est précisément celle que les joueurs ont apportée. Kiril assiste au meurtre dans le lore.

Le couteau d’or de Kiril

La fin originale n’est pas un second meurtre : Kiril envisage de frapper, mais ne peut tuer sa sœur.

À LIRE APRÈS LA SESSION

« Quelques jours plus tard, la foule est admise dans le château pour célébrer la nouvelle reine. Sur l’autel, Irina se tient droite, souriante, sous les acclamations.

Parmi les spectateurs, Kiril Clockworker regarde sa jeune sœur. Sous son manteau, ses doigts se referment sur un **couteau d’or**.

S’il frappe, il vengera Elluka. Mais il devra tuer Irina.

Le temps passe. Kiril ne bouge pas. Lorsque la cérémonie s’achève, la lame est toujours cachée sous ses vêtements. »



CLÉ MJ

Canon : Kiril envisage l’assassinat au couronnement et **renonce**. La cérémonie d’investiture se déroule au château ; la reine est acclamée devant l’autel. Ne pas montrer Kiril poignardant Irina.

Le choix de Kiril

Un dernier plan fidèle au récit : sa vengeance échoue, mais une autre idée demeure.

PROLONGEMENT CINÉMATIQUE À LIRE

« Alors que la fête continue, Kiril traverse un couloir du château. Une grande caisse de bois pèse sur son dos. Il s'arrête près d'une porte surveillée, dissimulant son regard épuisé.

Un garde veut contrôler le contenu de la caisse. Un haut dignitaire intervient et le laisse passer.

Kiril ne se dirige pas vers les appartements de la reine. Ses pas le conduisent au cœur du château, vers le temple de Levia-Behemo… et vers un appareil interdit, une arche qu'on appelle **Sin**.

Écran noir. »

POUR TOI, MJ — SUITE CANONIQUE

À la suite de la cérémonie, Kiril place le corps d'Elluka dans l'arche **Sin**, espérant la ressusciter. La tentative déclenche une explosion, la réincarnation de Levia et Behemo dans ce corps et la **Catastrophe de Levianta**. Tu peux arrêter ici la session pour laisser le mystère intact ; ne montre cette suite qu'au moment voulu.

FAIT CANONIQUE

Point de vigilance : dans le lore, Kiril n'assassine jamais Irina au couronnement. La Catastrophe n'est pas provoquée par son couteau, mais par la tentative de résurrection liée à l'arche Sin.

Si les joueurs sortent du plan

Des réponses simples pour conserver leur liberté sans perdre le sens de la finale.

ILS AIDENT ELLUKA ET SYMPATHISENT

Elluka devient plus ouverte. Elle peut nommer Irina si on la questionne, et remercier les PJ pour la charrette.

ILS DÉCOUVRENT QUE LA DAGUE VIENT D'UN RITE

Ils savent qu'Irina ne leur a pas tout dit. Une confrontation au manoir est légitime.

ILS GARDENT OU DÉTRUISENT LA DAGUE

Irina peut chercher une autre lame. Mais si les PJ ont pris des précautions utiles, leur intervention doit réellement peser.

ILS PRÉVIENNENT ELLUKA DU DANGER

Elle prend l'alerte au sérieux. Une Elluka convaincue peut se protéger : c'est alors une divergence assumée du canon.

ILS VEULENT INTERROMPRE LE DUEL

Prévoir des gardes, un rituel ou une galerie éloignée ; ne pas annuler gratuitement une action rapide et cohérente.

ILS RÉUSSISSENT À SAUVER ELLUKA

Assumer une fin alternative. Irina n'est pas automatiquement Ma : les décisions des PJ ont changé l'histoire.

Mener la session en 2 h à 2 h 30

Un fil conducteur rapide, avec les informations à garder sous les yeux pendant la partie.

01 Contrat d'Irina — 15 min

Récupérer une dague dans une crypte. Récompense promise.

02 Charrette d'Elluka — 20 min

Roue cassée ; Elluka est la fiancée de Kiril, protège Irina.

03 Entrée et morgue — 25 min

Salle des corps, mort-vivants ; registre funéraire.

04 Porte des flammes — 15 min

Extérieures ensemble, puis centrale.

05 Reliquaire — 10 min

Dague reconnaissable ; aucun pouvoir imposé.

06 Retour au manoir — 15 min

Irina reçoit l'objet, convocation au temple.

07 Sélection et meurtre — 25 min

Seth, illusions, faux renoncement, poignard dans le dos.

08 Post-générique — 5 min

Kiril renonce au couteau d'or, puis se dirige vers Sin.

Le fil canonique et les accessoires

Rappel des faits établis et liste du matériel prêt à préparer.

LES PERSONNAGES

- **Irina :** candidate, commanditaire des PJ, assassine d'Elluka, devient Ma.
- **Elluka :** ancienne prêtresse, fiancée de Kiril, veut protéger Irina.
- **Kiril :** frère d'Irina, témoin du meurtre, souhaite se venger mais ne frappe pas.
- **Seth :** responsable scientifique, annonce le duel et la décision finale.

À PRÉPARER

Accessoires : portrait d'Irina ; portrait d'Elluka ; charrette en panne ; morgue ; zombie ; dague ; image du temple si tu en as une.

Ambiance : route ensoleillée, cryptes et cire, bruit de chaînes, silence au temple, cloches du couronnement.

SOURCES DU LORE

Récit original : 7e Projet « Ma » (E.C. 013), duel final au temple, meurtre d'Elluka, accession d'Irina, renoncement de Kiril au couteau d'or et expérience sur Sin.

Sources consultées :
– Ylimegirl, *Original Sin Story Timeline*
– *The Evillious Chronicles Wiki* (Elluka, Irina, Kiril)
– *Original Sin Story: Punishment*, scène du couronnement (traduction française).

Crédits visuels : illustrations transmises par l'utilisateur (Irina, Elluka, charrette, morgue, mort-vivant, dague). Aucune image substituée.

Note de table : avertir les joueurs avant la partie qu'elle contient un assassinat et une scène de violence psychologique. Prévoir une alternative si la table souhaite éviter une description trop précise.