



LES CHRONIQUES D'EVILLIOUS / 7E PROJET MA

Le Prix de la Liberté

MISSION II • WELVYA • 2 H À 2 H 30

Trois promesses de liberté. Trois prétendants. Une commanditaire qui cache ses intentions.

DOSSIER MJ • ADAPTATION JDR

Pourquoi le Projet Ma existe

Les Jumeaux de Dieu, l'échec des premiers projets et la septième sélection.

Le Royaume magique de **Levianta** cherche à empêcher une catastrophe annoncée. Pour cela, ses dirigeants veulent faire naître les « **Jumeaux de Dieu** », liés à **Levia** et **Behemo**. Une femme dotée des aptitudes magiques requises doit devenir **Ma**, leur mère, puis accéder au trône de Levianta. Mais les six premières tentatives se soldent par des échecs, des enlèvements ou des morts. En **E.C. 013**, le royaume change de méthode : au lieu d'imposer une seule candidate, il en sélectionne **quatre** pour le **7e Projet Ma**.

LES SIX TENTATIVES PRÉCÉDENTES

01	Eve Zvezda	Échec de la naissance.
02	Meta Salmhofer	Naissance réussie ; fuite avec les jumeaux.
03	Troisième Ma	La candidate meurt.
04	Quatrième Ma	Assassinée par Apocalypse.
05	Cinquième Ma	Un seul enfant ; candidate éliminée.
06	Sixième Ma	Enlevée puis retrouvée morte, sans les fœtus.

LA 7E ÉDITION

QUATRE CANDIDATES

- Irina Clockworker
- Elluka Chirclatia
- Ly Li
- Milky Eights

Dans cette campagne, **Ly Li a déjà disparu**. Irina contacte les aventuriers pour qu'ils neutralisent Milky, sans leur révéler qu'elle est elle-même candidate.

Adaptation : l'intrigue des trois acquéreurs et de la maison close est propre à ce JDR ; elle ne correspond pas au récit canonique de Milky.

Milky Eights : la cible

Une femme qui veut quitter Welvya, mais qui refuse d'être réduite à un prix.

LE POINT DE DÉPART

Après la disparition de Ly Li, **Irina** convoque les aventuriers dans une auberge. Une lettre scellée attend sur la table, près de son majordome. Elle leur parle d'une candidate au Projet Ma : **Milky Eights**.

L'OBJECTIF ANNONCÉ

Faire échouer la vente du contrat de Milky en obtenant le désistement de ses **trois acheteurs**. Irina veut éviter toute violence ouverte et promet une forte récompense.

CE QUI REND MILKY INTÉRESSANTE

Milky travaille à **La Rose Écarlate**, une maison close réputée. Derrière son assurance, elle cherche une issue à sa condition. Elle garde aussi un passé complexe avec **Pale Noël** et l'organisation **Apocalypse**, ainsi qu'un lien précieux avec son enfant. Elle n'est ni naïve, ni sans ressources.

LE VÉRITABLE DILEMME

Les joueurs peuvent défaire les promesses des trois hommes, découvrir qu'Irina leur cache une partie de ses intentions, ou aider Milky à construire une autre échappatoire. Sa disparition n'est pas automatiquement synonyme de suicide : la fin découle des choix de la table.



Lord Edric Valmont

Le noble • Sénateur puissant et homme marié



ILLUSTRATION DU PERSONNAGE

QUI EST-IL ?

Riche sénateur, Edric possède un nom ancien, un vaste domaine et de nombreux alliés politiques. En public, il est froid, courtois et irréprochable. En privé, il cherche à garder Milky près de lui.

POURQUOI S'INTÉRESSE-T-IL À MILKY ?

Son attirance est réelle, mais possessive : il aime sa beauté, son franc-parler et la sensation de braver les conventions. Il rêve de la loger discrètement dans une résidence qu'il contrôle.

SON POINT FAIBLE

Sa **réputation** et son mariage. Une liaison rendue publique, surtout avec une femme associée à Apocalypse, pourrait lui coûter des votes, des soutiens et l'héritage politique de sa maison.

CE QUI POURRAIT LE FAIRE ABANDONNER

Il renonce si la relation menace sérieusement sa carrière et que sa famille ou ses collègues découvrent des preuves de la liaison. Il choisira son siège au Sénat plutôt que Milky.

OÙ LE RENCONTRER ?

La grande salle du Sénat de Welvya, ou son cabinet de travail après les audiences.

« On ne détruit pas une famille pour une passion, aussi vive soit-elle. »

Magnus Veyr

Le marchand • Fortune, contrats et expériences magiques



ILLUSTRATION DU PERSONNAGE

QUI EST-IL ?

Magnus dirige un réseau de comptoirs, de navires et d'entrepôts. Derrière ses manières charmantes se cache un négociateur qui évalue chaque relation comme un investissement.

POURQUOI S'INTÉRESSE-T-IL À MILKY ?

Il couvre Milky de bijoux et de cadeaux. Pourtant, sa motivation profonde est utilitaire : il convoite **ses capacités magiques**, dont il espère tirer profit pour un projet commercial secret.

SON POINT FAIBLE

Ses associés et la rentabilité de ses opérations. Si la magie de Milky ne peut pas alimenter son projet, il n'a plus de raison économique de payer sa dette et de financer son départ.

CE QUI POURRAIT LE FAIRE ABANDONNER

Il abandonne si des documents fiables ou une démonstration établissent que les propriétés de cette magie ne conviennent pas à son dispositif. Il cesse immédiatement ses dépenses.

OÙ LE RENCONTRER ?

Son cabinet de négociation sur les quais, au-dessus des entrepôts et du port de commerce.

« Tous les miracles ont un coût. Les plus intéressants rapportent davantage. »

Ser Aldren Morcant

Le chevalier • Ancien officier et homme de parole



ILLUSTRATION DU PERSONNAGE

QUI EST-IL ?

Ancien officier désormais retiré du service, Aldren a gagné sa fortune à la guerre. Il vit sobrement au regard de son rang et demeure très attaché aux personnes de sa maison.

POURQUOI S'INTÉRESSE-T-IL À MILKY ?

Contrairement aux autres, il **respecte sincèrement Milky**. Il admire sa volonté de vivre autrement et lui a promis une petite maison à la campagne, loin de Welvya.

SON POINT FAIBLE

Sa famille dépend de son argent : entretien du domaine, soins d'un proche et solde de plusieurs anciens soldats. Il ne peut pas sacrifier ceux dont il se sent responsable.

CE QUI POURRAIT LE FAIRE ABANDONNER

Il se retire face à une difficulté financière familiale incontestable. Il ne cesse pas d'apprécier Milky : son désistement lui coûte et peut l'amener à chercher une autre solution.

OÙ LE RENCONTRER ?

Son manoir familial aux abords de Welvya, ou la cour d'entraînement de ses anciens soldats.

« Une promesse n'a de valeur que si l'on est encore capable de la tenir. »

De l'auberge à Welvya

Encadrés à lire tels quels aux joueurs, suivis de repères réservés au MJ.



L'auberge — Le rendez-vous d'Irina Welvya — La cité des contrastes

À LIRE AUX JOUEURS

« La salle est presque déserte. Le feu craque sous les poutres sombres, et l'odeur du vin chaud se mêle à celle du bois humide. Au fond, une femme aux cheveux rosés observe la rue depuis une haute fenêtre. Près d'une table où repose une lettre cachetée, un majordome à l'élégance irréprochable se tient immobile. Lorsqu'il vous voit, il incline légèrement la tête. »

CLÉ MJ

Irina expose la mission et la récompense ; le majordome remet la lettre contenant trois noms. Elle prétend seulement vouloir « une sortie discrète ».



À LIRE AUX JOUEURS

« Au-delà des remparts se déploie une ville immense, étagée sur des terrasses de pierre. Les ponts enjambent des ravins et rejoignent des quais noyés dans la brume. En hauteur, les palais et les bâtiments officiels dominent les toits serrés des quartiers populaires. Les marchés sont bruyants, les rues basses étroites, et partout la richesse semble regarder la misère de haut. »

CLÉ MJ

Le Sénat occupe les hauteurs, les commerces les quais, La Rose Écarlate un quartier de plaisirs. Les déplacements entre districts créent naturellement des scènes de rue.

La Rose Écarlate

Deux visages de la maison close : le spectacle public et la vie privée.



Le hall — La Rose Écarlate

À LIRE AUX JOUEURS

« En franchissant les portes, vous entrez dans un vaste hall aux tentures rouge sombre. Des lustres éclairent les tables, tandis qu'un grand escalier rejoint une mezzanine qui surplombe tout le salon. Une vieille femme richement vêtue accueille les clients et dirige les employés d'une voix ferme. Au-dessus de vous, une jeune femme aux longs cheveux roses vous observe un instant, appuyée à la balustrade. »

CLÉ MJ

La vieille tenancière gère dettes, contrats et rendez-vous. Milky apparaît sur la mezzanine. Le nom des trois prétendants peut être obtenu à la réception.



La chambre de Milky — La nuit

À LIRE AUX JOUEURS

« La pièce est plus calme que le salon. Un grand lit à rideaux rouges occupe presque tout l'espace, près d'une coiffeuse encombrée de petits objets et de bougies consumées. Derrière les vitres gothiques, la ville disparaît sous un ciel bleu nuit. Milky est assise au bord du lit, les cheveux dénoués. L'assurance qu'elle affichait plus tôt semble lui peser maintenant. »

CLÉ MJ

On peut y voir un souvenir de Pale Noël et quelques affaires liées à son enfant. Milky ne parle franchement que si on la traite avec dignité.

La puissance et les affaires

Deux acheteurs, deux façons de concevoir Milky comme une possession.



Le Sénat — Lord Edric Valmont

À LIRE AUX JOUEURS

« Dans une salle monumentale, des rangées de sièges entourent une tribune de pierre. De lourdes bannières pourpres tombent entre de hauts vitraux. Les murmures des dignitaires résonnent sous la voûte. Au centre, un homme aux vêtements sombres ornés d'or parcourt une lettre sans prêter attention à la foule : Lord Edric Valmont, que chacun ici salue avec prudence. »

CLÉ MJ

Les joueurs peuvent interroger un secrétaire, entendre les rumeurs d'un rival politique ou obtenir un entretien privé avec Edric.



Le cabinet — Magnus Veyr

À LIRE AUX JOUEURS

« L'odeur de cire, de sel et de parchemin règne dans un bureau encombré de cartes maritimes, de registres et de coffres fermés. À travers les hautes fenêtres, les mâts du port découpent le ciel. Derrière un bureau sculpté, un marchand vêtu de brocart tourne lentement une bague à son doigt. Son sourire est impeccable, mais ses yeux calculent déjà ce que peut lui rapporter votre visite. »

CLÉ MJ

Dans les comptes et notes d'expérience, les PJ découvrent la nature commerciale de son intérêt pour la magie de Milky.

Le dernier prétendant

Ser Aldren Morcant, celui dont le désistement devrait vraiment faire hésiter.



07 / LE MANOIR MORCANT

« Une pluie fine s'abat sur les marches d'un vieux manoir. Les pierres portent encore les armoiries d'une famille autrefois prospère. Dans le vestibule, quelques armes soigneusement entretenues côtoient des portraits fanés et des comptes ouverts sur un secrétaire. Au bout de la pièce, un homme aux tempes grises repose ses mains gantées sur le pommeau d'une épée. Il vous reçoit sans arrogance, visiblement fatigué. »

CLÉ MJ

Aldren n'est pas un simple obstacle. Il veut aider Milky, mais sa famille dépend de lui. Une dette ancienne et l'entretien de son domaine l'empêchent de promettre l'impossible. S'il renonce à son achat, il peut chercher **une autre aide pour elle**.

À FAIRE RESSENTIR

Ce personnage doit créer un doute : est-il juste de briser sa promesse quand il cherche sincèrement à tenir parole ?

Mener la session en 2 h à 2 h 30

La mission est une intrigue sociale : les joueurs déterminent eux-mêmes comment agir.

01 L'invitation

15 min

À l'auberge, Irina remet la lettre et les trois noms. Elle exige discrétion et promet une récompense.

02 Premiers pas à Welvya

15 min

Les aventuriers rejoignent La Rose Écarlate. Ils observent le lieu, rencontrent la tenancière et aperçoivent Milky.

03 La vérité sur Milky

20 min

Une conversation permet de comprendre ses espoirs, sa dette et ses liens avec Pale Noël. Rien n'oblige les PJ à lui mentir.

04 Les trois prétendants

50 min

Scènes d'influence, négociation et collecte de preuves. Edric protège son nom ; Magnus ses profits ; Aldren sa famille.

05 La vente annoncée

20 min

La tenancière organise une réunion privée. Chaque homme confirme ou retire sa proposition, selon les actes des PJ.

06 Le choix de Milky

15 min

Milky découvre le résultat. Les joueurs peuvent lui parler, avouer leurs actes ou lui proposer une autre issue.

07 Le retour à Irina

10 min

La commanditaire réagit au résultat, verse ou retient la récompense et révèle malgré elle son manque d'empathie.

La liberté a toujours un prix

Les choix des personnages doivent déterminer la fin, sans verrouiller le destin de Milky.

FIN 01

A / Les trois acheteurs renoncent

La vente échoue. Milky perd un avenir qu'elle croyait certain. La tragédie peut suivre si elle s'inscrit dans les événements joués, mais un suicide ne doit pas être automatique ni présenté comme l'unique conséquence du rejet.

FIN 02

B / Les joueurs offrent une issue

Les aventuriers peuvent révéler la vérité, négocier sa dette, mobiliser des alliés ou aider Milky à s'enfuir. Elle reste alors une candidate vivante et une possible alliée contre Irina.

FIN 03

C / Irina reprend la main

Si Milky demeure une rivale, Irina peut décider d'intervenir en secret. Cette option rejoint l'idée du lore d'origine : Milky est assassinée et sa mort déguisée en suicide, sans que la mise en scène soit montrée.

UNE DERNIÈRE SCÈNE CHEZ IRINA

« Irina referme lentement le dossier. Son majordome demeure près de la porte. Elle laisse planer un silence avant de déclarer : « Voilà une affaire réglée. Il reste encore des candidates, naturellement. » À aucun moment elle ne demande comment va Milky. »

Conseil MJ : prévenir la table en amont que cette mission aborde l'exploitation sexuelle, la manipulation et une possible mort par suicide. Laisser une vraie place à l'action et aux limites des joueurs.