



LES CHRONIQUES D'EVILLIOUS / 7E PROJET MA

La Chute de Ly Li

MISSION I • LIGHTWATCH / ASMOUSE • 2 H À 2 H 30

Une lettre. Un pèlerinage. Une mort qui doit sembler accidentelle.

DOSSIER MJ • ADAPTATION JDR

Pourquoi le Projet Ma existe

Les Jumeaux de Dieu, six échecs et une septième sélection aux enjeux mortels.

Le Royaume magique de **Levianta** cherche à empêcher une catastrophe annoncée. Ses dirigeants veulent faire naître les **Jumeaux de Dieu**, liés à **Levia et Behemo**. Pour cela, une femme dotée d'aptitudes magiques particulières doit devenir **Ma**, leur mère, puis reine de Levianta. Mais les six premières tentatives échouent. En **E.C. 013**, le royaume retient quatre candidates pour sa septième édition.

LES SIX TENTATIVES PRÉCÉDENTES

01	Eve Zvezda	Échec de la naissance.
02	Meta Salmhofer	Jumeaux nés ; fuite avec eux.
03	Troisième Ma	Candidate décédée.
04	Quatrième Ma	Assassinée par Apocalypse.
05	Cinquième Ma	Un seul enfant ; candidate éliminée.
06	Sixième Ma	Enlevée puis retrouvée morte.

LA SEPTIÈME ÉDITION

QUATRE CANDIDATES

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

Dans cette campagne, **Irina recrute les aventuriers contre Ly Li**, sans leur dire qu'elles participent toutes deux au Projet Ma. Les aventuriers venus d'une autre région ignorent jusqu'à l'existence de cette sélection.

Base de lore : Ylimegirl's Evillious Chronicles Guide — OSS, Acte II · Adaptation des missions : JDR.

Une mort sur la montagne

Ce qu'Irina demande, ce qu'elle dissimule et pourquoi Ly Li est importante.

LE POINT DE DÉPART

Venus d'une autre région, les aventuriers ont reçu une **lettre d'Irina Clockworker** les invitant sur son domaine de **LightWatch**. Ils ne connaissent ni le Projet Ma ni les rivalités de Levianta. Irina leur propose une mission soigneusement présentée comme une affaire privée.

LA DEMANDE D'IRINA

Ly Li, fille du Patriarche Irta Li d'Asmuse, effectue un pèlerinage vers la Grande Église au-dessus de Valebrume. Les aventuriers doivent provoquer sa mort **sans laisser paraître un meurtre**.

CE QUE LA COMMANDITAIRE TAIT

Ly Li est l'une des quatre candidates au titre de Ma. **Irina en est une autre**. En éliminant Ly Li, elle se débarrasse d'une concurrente. Elle espère que les actes du groupe pourront passer pour un accident ou rester impossibles à relier à sa personne.

LE CŒUR DE LA PARTIE

La mission passe d'un contrat mondain au **pèlerinage**, puis à une **confrontation mortelle**. Le trajet doit laisser les joueurs observer leur cible, comprendre le terrain et envisager leur propre plan. La suite de cette campagne part du principe que Ly Li meurt au cours de cette mission.



Ly Li

Une noble d'Asmouse, candidate au 7^e Projet Ma et cible du contrat.



QUI EST-ELLE ?

Ly Li est la **deuxième fille du Patriarche Irta Li**, une figure importante d'Asmouse. Sa famille soutient financièrement le Projet Ma. Elle figure parmi les quatre candidates sélectionnées en E.C. 013. Les aventuriers ne doivent pas nécessairement connaître cette dimension de sa vie.

POURQUOI LE PÈLERINAGE ?

Au cours de cette mission, elle suit le chemin traditionnel de **Valebrume** à la **Grande Église**, au sommet de la montagne. Elle fait une halte à l'aire de repos des pèlerins avant de poursuivre vers le sanctuaire. Une petite escorte veille sur elle.

COMMENT L'INCARNER À LA TABLE ?

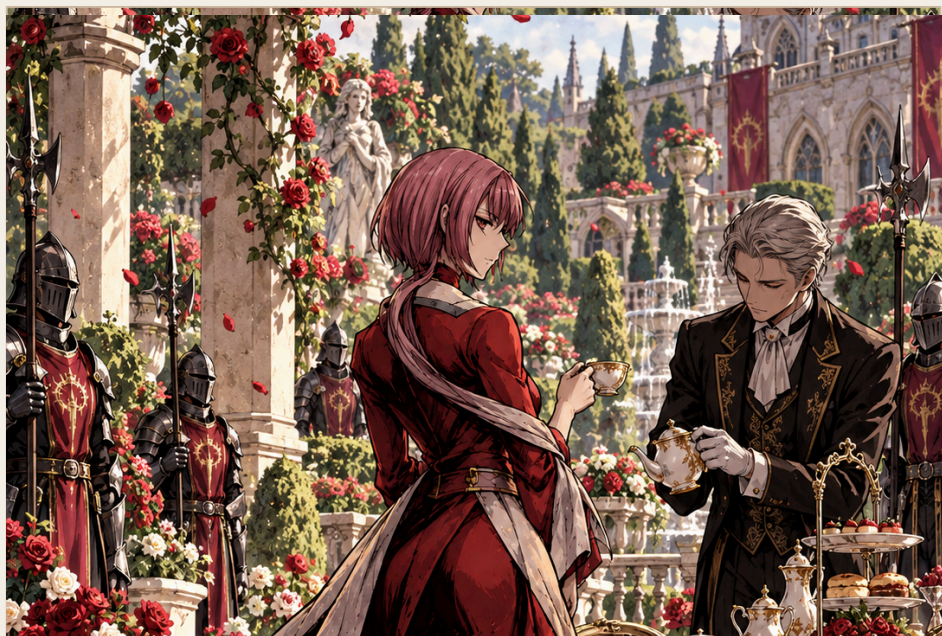
Elle conserve une certaine retenue, parle sans hausser la voix et n'humilie pas ceux qu'elle rencontre. Elle peut remercier un pèlerin ou échanger quelques mots avec un garde. Ce sont des pistes de jeu pour lui donner une présence réelle avant l'affrontement.

INTENTION MJ

Ly Li n'est pas une simple silhouette à supprimer : un bref échange peut rendre le contrat plus pesant, sans retirer aux joueurs leur initiative.

Irina Clockworker

La commanditaire, son majordome et ceux qui peuvent faire basculer la mission.



IRINA ET SON MAJORDOME · LES JARDINS DU DOMAINE

SECONDAIRE

Le majordome : discret, précis, il sert le thé, prépare les documents et peut remettre l'itinéraire ou la récompense. Il ne contredit pas Irina.

IRINA CLOCKWORKER

Qui est-elle ? Une aristocrate de LightWatch, vêtue de rouge, élégante et parfaitement maîtresse de la réception. Elle reçoit les aventuriers au milieu des gardes et des roses. Son majordome sert le thé et transmet ses instructions.

CE QU'ELLE VEUT

Faire éliminer Ly Li **sans compromettre son nom**. Elle choisit des aventuriers étrangers à la région parce qu'ils sont difficiles à relier aux rivalités locales. Elle ne leur révèle pas être candidate au Projet Ma.

COMMENT LA JOUER

Voix calme, phrases mesurées, regard attentif. Elle accepte les questions pratiques, élude ses motivations et insiste sur la discrétion. **Ne jamais révéler le Projet Ma spontanément.**

Les portes du domaine Clockworker

Première scène · La lettre n'est pas facultative : les gardes exigent une preuve.



01 / LES GRILLES DE LIGHTWATCH

CLÉ MJ · PASSAGE DU PORTAIL

Sur présentation de la lettre, le garde retrouve son professionnalisme : « Très bien. Vous êtes attendus. Suivez-moi. » Il les conduit à travers l'allée pavée, entre statues, fontaines et haies taillées, jusqu'à la terrasse où Irina prend le thé.

À LIRE AUX JOUEURS

« Après plusieurs heures de voyage, la caravane ralentit devant un immense portail de fer noir, décoré d'ornements dorés. Derrière les grilles, vous découvrez le domaine Clockworker : un château de pierre claire, de hautes tours et des jardins parfaitement entretenus. Deux gardes en armure montent la garde. L'un d'eux quitte son poste, s'avance et vous arrête d'une voix sèche. »

LE GARDE PARLE

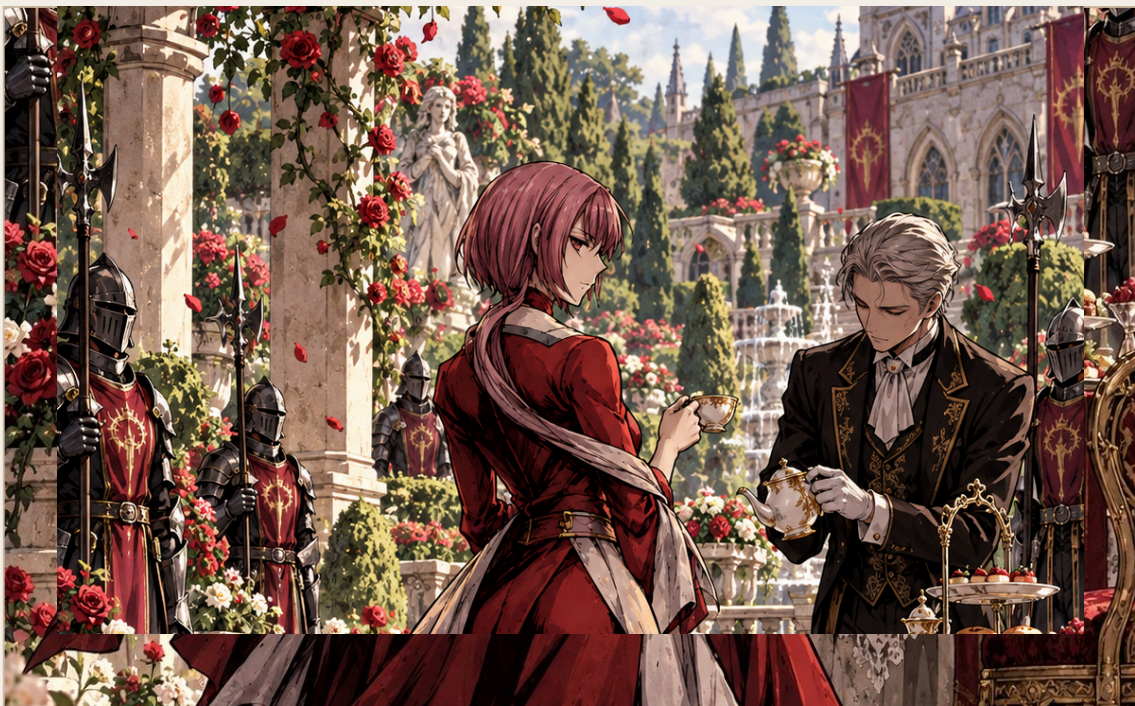
« Hé, vous ! Qu'est-ce que vous fichez ici ? Vous avez une raison de venir importuner les Clockworker ? »

LA LETTRE D'IRINA

La lettre porte le nom d'**Irina Clockworker**. Les aventuriers doivent la présenter. Sans elle, le garde garde les grilles fermées ; une vérification auprès du majordome peut débloquer la scène.

Le thé avec Irina

Deuxième scène · La mission se précise autour d'une table trop élégante.



02 / LE RENDEZ-VOUS DANS LES JARDINS

CLÉ MJ · L'OFFRE

Irina répond aux questions sur la route, la cible et les modalités du paiement. Elle ne révèle jamais qu'elle est une candidate du Projet Ma ; les raisons politiques demeurent « privées ».

À LIRE AUX JOUEURS

« Le garde vous conduit vers une terrasse fleurie. Une table a été dressée pour le thé : porcelaine, pâtisseries et couverts délicats. Un majordome impeccablement vêtu sert une femme dans une longue robe rouge. Plus loin, des gardes observent les jardins. La femme dépose sa tasse, vous examine un instant, puis sourit. »

« Bien. Vous êtes donc les aventuriers dont on m'a parlé. Installez-vous. Le voyage a dû être long... et nous avons beaucoup de choses à discuter. »

CE QU'IRINA EXPLIQUE

- Une femme nommée **Ly Li** emprunte le chemin du pèlerinage vers la Grande Église.
- Irina attend sa **mort**, que chacun devra pouvoir prendre pour un accident.
- Le travail doit rester discret ; une **forte récompense** est promise.

Valebrume, village des pèlerins

Troisième scène · Le dernier village avant l'ascension, tout près d'Asmouse.



03 / LE VILLAGE AU PIED DU SANCTUAIRE

CLÉ MJ · LA TAVERNE

C'est le meilleur endroit pour obtenir des informations sur la procession. Le mendiant connaît davantage de détails que la plupart des voyageurs, mais il ne livre pas gratuitement ce qu'il a vu.

À LIRE AUX JOUEURS

« Après avoir quitté les grandes routes vers Asmouse, vous arrivez à Valebrume. Des maisons de pierre bordent un cours d'eau, des marchands animent les ruelles et l'odeur du bois brûlé se mêle à celle des cuisines. Bien plus haut, un chemin serpente jusqu'à l'immense église dressée sur la montagne. »

« Près d'une taverne particulièrement animée, un homme aux habits sales reste assis contre le mur. Il ne demande rien, ne tend pas la main... mais il semble vous observer. »

CE QU'IL FAUT COMPRENDRE

Valebrume vit des **pèlerinages**. Asmouse, la grande cité du Patriarche Irta Li, se trouve non loin de là. Les habitants connaissent le chemin, les heures de passage et la réputation du sanctuaire.

L'homme près de la taverne

Un témoin qui observe les allées et venues et accepte de parler contre de l'argent.



VALEBRUME • DEVANT LA TAVERNE

PRIX INDICATIFS • AJUSTABLES

Pour animer l'échange, tu peux fixer un tarif progressif : **1 pièce d'or** pour la direction, **3** pour les horaires de passage, **5** pour des détails sur l'escorte. Ces montants sont des propositions MJ, non des faits du lore.

LE MENDIANT DE VALEBRUME

Assis sous sa capuche près de l'entrée, cet homme voit passer les pèlerins depuis des jours. Il ne se présente pas comme un informateur : **il juge les nouveaux venus** et attend qu'ils lui posent une question. Ses renseignements ont un prix.

RÉPLIQUE À JOUER

« Je pourrais avoir remarqué quelque chose. Mais le souvenir vient mieux quand on a de quoi manger, vous voyez ? »

CE QU'IL PEUT RÉVÉLER

- **Le parcours** : la route empruntée pour atteindre l'aire de repos et l'église.
- **La halte** : Ly Li a été aperçue sur le sentier, près du banc des pèlerins.
- **L'escorte** : la cible ne voyage pas sans protection.

Note : aucun nom ni identité secrète n'avait été fixé pour ce personnage.

La halte de Ly Li

Quatrième scène · Un repos au-dessus des nuages, avant les dernières marches.



04 / LE REPOS DES PÈLERINS

CLÉ MJ · À NE PAS MANQUER

C'est un bon moment pour que les aventuriers ralentissent, repèrent le terrain et choisissent leur approche. Le paysage est paisible, mais plusieurs passages descendent directement vers la falaise.

À LIRE AUX JOUEURS

« Le village a disparu au fond de la vallée. Le chemin de pierre longe parfois la falaise, avant de s'effacer entre les rochers et les arbres. Vous découvrirez enfin une petite plateforme aménagée sur le bord de la montée. Un banc de bois, un vieux muret, des lanternes et quelques symboles religieux marquent cette halte. »

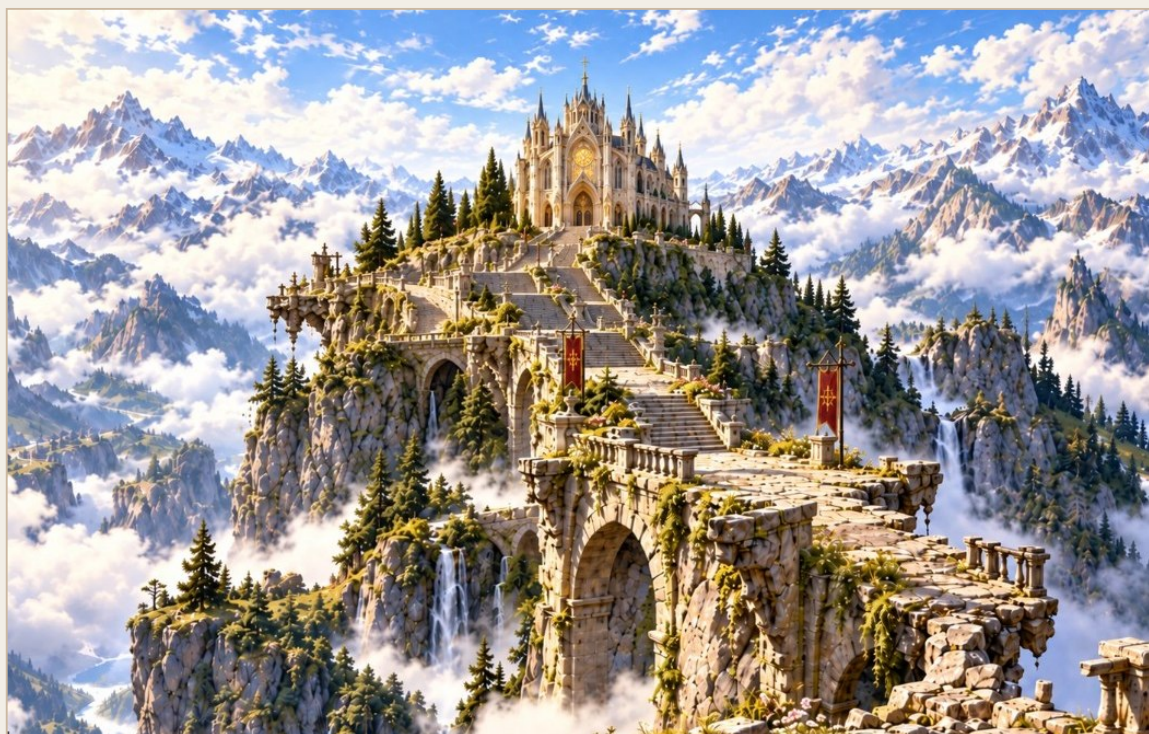
« Ici, le vent et les oiseaux remplacent les bruits de Valebrume. Au-dessus de vous, les dernières pentes conduisent au sanctuaire. »

LA TRACE DE LY LI

Ly Li a fait une pause à cet endroit pendant son pèlerinage. Les aventuriers peuvent apprendre qu'elle y est passée en interrogeant d'autres marcheurs ou en observant l'escorte. Une trace matérielle peut être ajoutée si nécessaire.

La Grande Église

Cinquième scène · Le terminus du pèlerinage. La montagne devient un piège.



05 / LE SANCTUAIRE AU SOMMET

À FAIRE RESENTIR

Le contraste entre la beauté sacrée du lieu et les conséquences de la mission. Le vide est immense et les témoins peuvent être proches.

À LIRE AUX JOUEURS

« Après une longue ascension, les derniers escaliers débouchent sur une immense plateforme de pierre. Devant vous se dresse la Grande Église. Ses hautes fenêtres et ses arches dominent la vallée. Autour du sanctuaire, d'anciennes terrasses et des passages permettent de circuler sur le sommet. »

« Certaines barrières ont résisté aux années. D'autres sont brisées, ou complètement absentes. Au-delà, il n'y a que les nuages... puis la vallée, plusieurs centaines de mètres plus bas. Quelques pierres dévalent parfois dans le silence. »

CLÉ MJ

Ly Li et son escorte achèvent leur pèlerinage ici. Prévois une zone fréquentée devant les portes, des terrasses latérales et des passages plus isolés. **Les balustrades dangereuses sont un indice visible** ; ce n'est pas une chute obligatoire.

Faire disparaître Ly Li

Une mission de meurtre camouflé en accident : les choix des joueurs ont un coût.

01 / OBSERVER

Les aventuriers repèrent Ly Li, les gardes, les pèlerins, les escaliers, les terrasses et les passages dangereux. Leur méthode doit leur appartenir.

02 / APPROCHER

La conversation, la diversion ou l'attaque directe peuvent ouvrir la confrontation. Ly Li n'est pas nécessairement seule ; les gardes protègent leur charge et peuvent alerter les pèlerins.

03 / LA MORT

Au cours de cette version de l'histoire, Ly Li meurt par l'action des aventuriers. Une chute peut servir de couverture à l'assassinat, mais le moyen exact dépend de la scène jouée. Résous les actions selon les règles de ta table.

04 / LES TÉMOINS

Un garde survivant, un pèlerin ou une trace laissée sur les lieux peut soulever des soupçons. Irina exige l'absence de lien avec elle, pas l'impossibilité absolue de toute enquête.

PRINCIPE DE MAÎTRISE

Le résultat prévu pour enchaîner sur la mission II est la mort de Ly Li, officiellement traitée comme une chute accidentelle. Ne transforme pas ce résultat narratif en absence de choix : laisse les aventuriers décider de leur approche, puis fais vivre les conséquences.

Mener la session en 2 h à 2 h 30

Une progression en sept séquences, avec plus de temps pour le contrat et le final.

01 La caravane et les gardes

10 min

Les aventuriers arrivent au portail. Un garde les interpelle et exige la lettre d'Irina avant de les laisser entrer.

02 Le thé avec Irina

20 min

La commanditaire expose la cible, l'itinéraire, la discrétion exigée et la récompense, tout en taisant le Projet Ma.

03 La route de Valebrume

15 min

Le groupe rejoint le village des pèlerins près d'Asmouse et observe le chemin qui mène à l'église.

04 Le mendiant informateur

15 min

Près de la taverne, le mendiant vend les renseignements sur Ly Li, la halte et l'escorte.

05 La halte sur la montagne

15 min

Ascension, repos, indices du passage de Ly Li et repérage des chemins dangereux.

06 La Grande Église

45 min

Arrivée au terminus, mise en place, confrontation avec Li Ly et ses gardes, décès et conséquences.

07 La suite du contrat

15 min

Irina apprend le résultat. Les soupçons éventuels demeurent. Le nom de Milky Eights ouvre la seconde mission.

Une mort, trois conséquences

La disparition de Ly Li prépare directement la mission consacrée à Milky Eights.

CONSÉQUENCE A

Mort discrète

La version officielle parle d'un accident sur le pèlerinage. L'identité des exécutants n'apparaît pas dans les premiers rapports. Irina paie, sans manifester de compassion.

CONSÉQUENCE B

Un témoin parle

Un garde ou un pèlerin a observé des faits troublants. Le nom des aventuriers pourrait émerger ; Irina veut avant tout que son rôle demeure secret.

CONSÉQUENCE C

Des traces demeurent

La mort de la fille d'Irta Li inquiète les proches du Patriarche. La situation peut compliquer les déplacements et contrats suivants.

DERNIER ÉCHANGE AVEC IRINA

« Irina écoute votre récit sans vous interrompre. Lorsqu'elle comprend que Ly Li ne reviendra pas, elle repose sa tasse sur la soucoupe. "Et peut-on remonter jusqu'à vous ?" Son majordome dépose ensuite une nouvelle enveloppe devant vous. Sous le sceau figure un nom : **Milky Eights**. »

La seconde mission commence après la disparition de Ly Li ; Irina reste une candidate secrète.

Ce que les joueurs peuvent savoir

Une page à garder sous les yeux pendant la maîtrise.

INFORMATIONS ACCESSIBLES

- Ils possèdent une lettre envoyée par **Irina Clockworker**.
- Irina les reçoit dans les jardins de son domaine à **LightWatch**.
- La cible est **Ly Li**, une noble de la famille Li d'Asmouse.
- Valebrume vit du **pèlerinage** vers la Grande Église.
- Le mendiant informe le groupe **en échange d'argent**.
- Ly Li a fait halte avant le sanctuaire et voyage avec une escorte.

SECRETS RÉSERVÉS AU MJ

- Le royaume mène le **septième Projet Ma** en E.C. 013.
- Irina, Ly Li, Elluka et Milky sont les **quatre candidates**.
- Ly Li est la **deuxième fille du Patriarche Irta Li**.
- Irina fait éliminer une **rivale à son propre projet**.
- La mort de Ly Li doit sembler **accidentelle**.
- Après Ly Li, la prochaine cible est **Milky Eights**.

PRÉPARATION ET FIDÉLITÉ

Les cinq descriptions des lieux s'appuient sur le PDF « **JDR - LightWatch, Scènes 1 à 5** ». L'exigence de montrer la lettre, le rôle rémunéré du mendiant et les six illustrations reprennent tes indications. Les tarifs, les exemples d'indices et certains dialogues sont des propositions de maîtrise ajoutées pour rendre la mission directement jouable.