

NOM : L'Elue

TYPE : Seigneur de Guerre

PENCHANT : Reine Mère

COMPTEUR :

3H00 Fleur rejoint le culte du Grand Désherbant

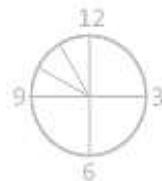
6H00 Baptême. Au cours de la cérémonie, Fleur ouvre son esprit au Maelstrom. **Quelque chose s'implante dans son esprit, tandis qu'une partie d'elle reste bloquée dans le Maelstrom.**

9H00 Progressivement, Fleur perd le contrôle, au profit de ce quelque chose implantée dans son esprit. Elle rallie à elle quelques fidèles. Elle a quelques moments de lucidité.

10H00 Fleur, de plus en plus **sous l'emprise de ce quelque chose**, profite de la situation pour attiser, à l'aide des adeptes de plus en plus nombreux, les tensions dans Crépuscule. Opposition plus ou moins ouverte à Putride, le Prophète du culte.

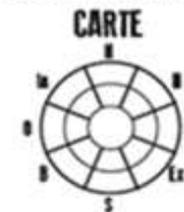
11H00 Fleur sous l'emprise total du quelque chose, tandis que son esprit est entièrement bloqué dans le Maelstrom. Élimination de Putride et prise de contrôle du culte

12H00 Fomente un coup de force contre le Shérif, semant le chaos dans Crépuscule.



DESCRIPTION & PNJ :

- Fleur
- Putride (Prophète du culte)
- Adeptes du culte (petit gang)
-
-
-
-



MENACES LIÉES

NOTES :

Lorsque Fleur te fixe dans les yeux et qu'elle te parle, lance +Zarb.

- Sur 10+, on n'est pas des PDs, tu fais ce que tu veux.
- Sur 7-9, tu fais ce que tu veux mais tu ne peux pas t'en prendre à elle, ni physiquement ni verbalement.
- Sur 6-, tu es prêt à donner ta vie pour elle.