

Hallucinations

Trait: Ame

Portée: -

Vitesse: 2

Durée: Concentration / 1 pt de Souffle par round

Hallucinations	
Mains	Effets
	Environnement plus vrai que nature. Perte totale de la notion de réalité.
Quinte flush	Jet d'Ame SD 9 pour folie.
	Sensation totale de réalité. Le sujet perd une partie de son rationalisme.
Carré	Jet d'Ame SD 7 pour folie.
	Immersion totale. Jet d'Ame SD 5 pour folie.
Full	
Flush	Immersion totale visuelle.
	Hallucination prenante (p. ex. sensation de blessure).
Quinte	
	Petites hallucinations avec tous les sens.
Brelan	
Deux paires	Petites hallucinations du toucher.
	Petites hallucinations visuelles (p. ex. un objet).
Valets	
Paire	Petites hallucinations auditives.

Hallucinations permet au huckster de faire subir des visions suivant la table ci-dessus. Elle peuvent être suffisamment réaliste pour réussir à ébranler la raison de la victime. On peut faire un jet sur la table des folies du bouquin ou adapter au contexte.