

Hallucinations

Trait: Ame

Portée: -

Vitesse: 2

Durée: Concentration / 1 pt de Souffle par round

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