

ESTA LINHAGEM FAZ PARTE DO LIVRO BLOODLINE: THE HIDDEN. TODO O CRÉDITO É DOS AUTORES.

AGRADEÇO A TODOS DA COMUNIDADE VAMPIRO: O RÉQUIEM PELAS SUGESTÕES. PEDRO, ALVÁRO, VINICIUS, RAFAEL, BEATRIX E ETC (DESCULPE-ME SE EU ESTIVER ESQUECENDO ALGUÉM). AO DIEGO MODE QUE POR MSN, ME SALVOU DE ALGUMAS FRASES CABELUDAS.

TRADUÇÃO E O RESTO: JOÃO PEDRO FERNANDES LOPES

CRÍTICAS, SUGESTÕES E PAPO FURADO: JOAOKID6@GMAIL.COM

VALEU MULANBADA DO DENTE GRANDE!

ESSE ANO VAI DAR VASCO!

ALUCINOR

Você provavelmente nunca me viu observá-lo enquanto dorme, mas tem medo de mim quando está acordado. Naqueles momentos entre a sonolência e a consciência, quando você está paralisado por todas as coisas ocultas à sua volta, antes que elas se esclareçam para o mundano.

Na ficção, a natureza voraz e canibal dos vampiros, lhes confere uma qualidade de pesadelo, contudo os Alucinor habitam o interior destes sonhos horríveis. Isso não significa que eles sejam nada mais do que invenções da imaginação. Pelo contrário, as Alucinor tem uma poderosa sensibilidade para sonhos e pesadelos. Embora a potente pisque da Fera permita que alguns vampiros invadam as mentes dos mortais, a mente de um "Sandman" percorre os sonhos de outros seres, coletando imagens e, às vezes, invadindo o repouso mortal com uma inquietação, um rastejante sentimento de horror.

Embora a evidência aponte para a fundação dos Alucinor por volta de 450 DC, a linhagem manteve-se sempre em pequenos números. Para a maioria, os Sandmen permaneceram nos bastidores, usando sua curiosa Oneiromancia para aconselhar Príncipes ou constranger inimigos. A mais importante, recente e conhecida aparição de um Alucinor focou-se em Ariadne Metaxas, uma cipriota grega Mekhet, que criou uma celeuma em 1931, quando evidenciou a capacidade incomum da linhagem. Ela foi acusada de ter enviado imagens em sonhos para muitos vampiros estabelecidos em Paris antes que ela chegasse ao primeiro salão da cidade, transmitindo uma imagem reconhecível de si mesma antes que a encontrassem. Em última análise, Metaxas provou ser um pouco mais do que uma borboleta social que tinha se sintonizado ao Sangue após uma série de sonhos assustadores. Em 1935, ela sucumbiu à pesadelos cada vez mais traumáticos. Após se tornar pouco mais que uma casca despedaçada de seu próprio eu, obcecada com os nascentes escritos de Carl Jung, ela desapareceu da cena social. Aparições de Alucinor tem permanecido desde então raras. Na última década, talvez uma dúzia deles tenha feito seu trajeto através das cidades norte-americanas.

Os Alucinor geralmente caem em uma destas duas categorias sociais: aqueles cuja obsessão com o sonho os leva a um aperfeiçoado desprendimento interior, e aqueles que mantêm uma aguçada percepção da psique dos outros. O moldador raramente interage com outros vampiros, distanciando-se do contato porque os sonhos febris de um membro em torpor muitas vezes transmitem imagens poderosas e aterrorizantes. Estes últimos tendem a ser parasitas em cortes, utilizando suas próprias percepções para jogar com os medos e desejos velados dos mortos-vivos. Mais de um Alucinor tem empregado suas visões, em uma vantajosa posição de conselheiro, para informar um príncipe ou ancião sobre seus inimigos em troca de proteção e favores.

Ainda mais do que a maioria Mekhet, os Alucinor tem uma inclinação para a profecia. Sua capacidade de interpretar sonhos roubados concede, aos membros da linhagem, a fronteira para penetrar nos motivos ocultos dos mortais e dos membros.

De qualquer forma, a superexposição aos sonhos dos outros pode causar problemas. Um Alucinor sofre invasões ocasionais de sonhos em seus momentos de vigília. Seus próprios pesadelos também podem se deformar devido à influência das fortes emoções de outros sonhadores, causando-lhes a experiência de falsas memórias. Muito parecido com os vampiros que passam muito tempo em torpor, um Alucinor pode estar incerto sobre quais memórias são factuais e quais são imaginárias. Os Sandmen que se tornam excessivamente sintonizados com os sonhos muitas vezes são reservados e enigmáticos, dado que

suas conclusões são baseadas menos na lógica do que em suas desvairadas visões. Um prenúncio dos pesadelos inevitáveis e do mais temido torpor.

Em uma ocasião recente, um Alucinator, em tom exclamatório, exigiu uma audiência em uma reunião da Família a fim de dar previsões terríveis baseadas nas tensões ocultas da elite política da cidade. Suas advertências provaram-se, ao menos, parcialmente corretas. Ele sofreu a morte final no prazo de uma semana, quando um pesadelo particularmente tórrido apoderou-se dele e, sonâmbulo, levou-o a andar durante o dia.

Clã de origem: Mekhet

Alcunha: Sandmen

Coalizão: Os Alucinator que se concentram sobre o simbolismo dos sonhos tendem a evitar as armadilhas sociais da sociedade da Família e permanecer nominalmente apartidários. No entanto, a necessidade de aceitação social (ou a pressão política), por vezes, conduz um Sandman ao contato esporádico com alguns outros. A Ordo Dracul tem mais contato com os Alucinator. A Ordem sai de seu caminho para decifrar os símbolos ocultos dos sonhos de um Alucinator, enquanto os Sandmen apreciam o foco desta sociedade em explorar os mistérios da condição vampírica. Os membros da Ordo Dracul suspeitam que a sintonia de um Alucinator com os sonhos pode refletir um nível superior de consciência, e poderia ser um passo importante no processo de aliviar a condição dos mortos-vivos.

Alguns Príncipes dos Cartianos ou Invictus procuram os Alucinator pelo seu discernimento sobre a psique da Família, um papel que um Sandman sem escrúpulos pode até apreciar. Membros da linhagem que não evitam a sociedade, muitas vezes caem em um desses campos, porque os contatos políticos resultantes são úteis para sobreviver noite após noite. O foco de ambas as coalizões mundanas também ajudam os Alucinator nos afazeres do mundo atual.

Pelo menos um membro da linhagem tomou seus sonhos como mensagens divinas e buscou adesão à Lancea Sanctum. A Lança como um todo ainda não decidiu se o Alucinator é tocado pela visão divina ou assombrado por demônios. Entanto, uma fração significativa argumenta que os sonhos de um Alucinator podem ser um sinal de inspiração divina, ou, eventualmente, visões do céu e do inferno, e por isso merecem uma investigação mais aprofundada.

O Círculo da Anciã vê a percepção de um Alucinator como um aspecto feminino, mas a própria linhagem é igualmente composta de homens e mulheres. Em todo caso, os Sandmen geralmente não possuem interesse particular nas filosofias dos Acólitos. Alguns Alucinator acreditam que o Círculo talvez possua um meio de controlar os pesadelos, e procuram esta informação, mas como ocultismo vampírico é tão zelosamente guardado, nenhuma cura foi revelada.

Aparência: Apesar dos membros mais novos da linhagem adotarem roupas adequadas ao momento de seu abraço, o preço de uma existência metade dominada pela fantasia e metade pela extravagância faz com que eles se tornem excêntricos ao longo do tempo. Novos Alucinator preferem o bom gosto, roupas descontraídas do mundo mortal. Eventualmente, as pressões dos pesadelos fazem com que estes mortos-vivos desenvolvam um ar distraído. Eles abrem mão de seguir a moda do gado e, em lugar, tornam-se presos ao mesmo estilo que usavam quando se juntaram a linhagem. Alguns vão tão longe que se abstêm completamente de cuidados com a sua aparência, tornando-se abatidos e despenteados. Os Alucinator que mergulham profundamente na disciplina Insomnium às vezes se tornam tão distantes de seus estados físicos que usam apenas camisolas rasgadas, conjuntos gastos ou antiguidades esfarrapadas, percebendo o mundo físico como algo menos real do que seus próprios sonhos. Os Sandmen que permanecem vinculados à política da Família, preferem a escuridão, e se vestem de forma sombria como o mais comum dos Mekhet.

Refúgio: Tanto jovens como antigos Alucinator preferem os locais seguros, antros secretos onde podem realizar seus estudos psicológicos em reclusão. Para um Alucinator com uma inclinação para a política, isso significa um complexo da cidade, geralmente um acadêmico, da alta classe local. Poucos Alucinator se recolhem em residências como "convidados permanentes" de seus clientes. Sandmen que se afastam da política movem-se em torno de propriedades rurais, onde podem evitar o contato com outros membros. Sandmen rústicos concentram-se cada vez mais em descascar as profundas camadas de significado de suas estranhas visões. Os Alucinator são bem parecidos com outros vampiros possuindo (ou não) vários serviços em suas casas. A maioria dos membros da linhagem evita o uso de armadilhas ou forte esquema de segurança; um único episódio alucinatório pode ser o suficiente para morrer em seu próprio refúgio.

Histórico: A linhagem Alucinator não possui exigências para se tornar um membro; Mekhet tornam-se Sandmen pela predileção pessoal, e não por algum tipo de iniciação. É impossível determinar o número exato de membros, na medida em que os Alucinator nunca se reúnem como um todo. Pelo contrário, elas tendem a nascer de Mekhets que possuem uma atração por simbolismo. Aqueles que se entregam às fantasias, aos vãos ilusórios e às distorções da imaginação. Um Alucinator investiga muitas vezes o sentido enigmático escondido em alguma forma de arte, seja buscando os fundamentos da escrita de James Joyce, pesquisando conexões com a realidade nas pinturas de Salvador Dalí, ou sussurrando preces para cada um dos santos católicos ao longo de um relicário salvo da destruição durante Idade das Trevas. Estas investigações por meio da abstração

podem levar ao discernimento ou a loucura. Um vampiro, qualquer que seja sua razão para entrar em sintonia com a linhagem, tende a ser consumido pelo simbolismo, a ponto de perder a funcionalidade. Para a maioria daqueles que desejam ser um Alucinator, isto é simplesmente uma jornada para uma maior compreensão do aspecto de sua própria natureza e dos impulsos subconscientes.

Quando um Alucinator cria um novo membro (um evento raro), é muito provável que o neófito não siga seu próprio caminho. A escolha da progênie pode variar entre os encantos que atraem vampiros normais – a utilidade, a sensualidade, a camaradagem - às escolhas esotéricas baseadas em um momento de simbolismo. Crias não são forçadas a aderir à linhagem, embora aquelas que saíam de seu caminho direcionem seu sangue à um rumo diferente, geralmente afastadas de seus senhores. Mekhets intrusos que forçam uma aliança com a linhagem podem obter certo grau de desprezo ou respeito, dependendo de sua abordagem. Aqueles que não apreciam a importância da interpretação dos sonhos são muitas vezes rejeitados, na rara ocasião de uma reunião de linhagem.

Criação de Personagem: A maioria dos Alucinator são surpreendentemente esclarecidos, ainda que a praticidade de sua erudição seja outro assunto. Como aventureiros buscando o autoconhecimento e a compreensão dos símbolos, os membros da linhagem normalmente possuem mentes aguçadas, intuitivas. Atributos Mentais costumam ser elevados, com Atributos Sociais medianos e atributos físicos que variam de fracos a médios. No entanto, muitos Alucinator têm uma Perseverança baixa devido à sua incapacidade de separar o fato da fantasia. Os Alucinator também contam com habilidades sociais e mentais, enquanto as físicas atrofiam-se para níveis rudimentares. Alucinator que tenham estado por aí durante qualquer período de tempo, muitas vezes investem um grande esforço no sentido de estabelecer um refúgio adequado, para que eles possam permanecer escondidos e afastados em segurança.

Disciplinas: Auspícios, Celeridade, Ofuscação, Insomnium

Fraqueza: Como herdeiros do sangue Mekhet, os Alucinator sofrem a fraqueza de seu clã de origem. Sempre que um Sandmen sofrer danos da luz solar ou fogo, eles recebem um ponto adicional de dano agravado daquela fonte.

No entanto, a cada dia estranhos sonhos e pesadelos inquietam o descanso cadavérico de um Alucinator. Com o tempo, essas visões penetram nas horas de vigília do vampiro. Sandmen às vezes têm dificuldade de se lembrar se um trauma em particular foi real ou apenas uma alucinação. Um Alucinator nunca recupera Força de Vontade como resultado do sono diurno. O vampiro pode também ter dificuldade em distinguir se ele está acordado ou, dormindo e sonhando. Uma cena por capítulo (sessão de jogo), o Narrador pode introduzir um fragmento de ilusão nas experiências do Alucinator, como ouvir o trecho de uma conversa que não parece real, ou um breve vislumbre de um evento que pode ou não ter realmente acontecido. Estas alucinações raramente duram mais que alguns segundos e, geralmente, apenas introduzem um único objeto ou uma frase na mente do Alucinator. Quando elas acontecem, no entanto, todas as jogadas feitas pelo personagem sofrem uma penalidade -1 pelo restante da cena.

De vez em quando, um Alucinator pode experimentar partes de sonhos rastejarem em seus momentos de consciência como um efeito colateral da Disciplina Insomnium, o que pode torná-lo mais confuso. Nem mesmo poderes como Auspícios ajudam a aliviar este problema (afinal de contas, a mente do alvo sobressai em se enganar).

Organização: Não há nenhuma organização entre os Alucinator além de sua conexão compartilhada em sonhos. Claro, Sandmen que estejam razoavelmente próximos tomam conhecimento um do outro rapidamente; a utilização dos mais básicos poderes de Insomnium lhes permite sentir a mistura de sonhos que aflige qualquer um de sua própria espécie. Os Alucinator são provavelmente uma das poucas linhagens com motivo para desencorajar ativamente a interação com os outros de seu sangue. Esses vampiros não gostam de ser lembrados de sua particular fraqueza, e tendem a ficar ressentidos quando forçados a companhia de outros que representam seus próprios defeitos. Mesmo senhores e crias tendem a tornar-se distantes após um curto período de tempo.

Conceitos: xamã aborígine, intermediador de informação, lunático, analista político, oráculo, psicólogo, terapeuta do sono, artista surrealista.

História

Apesar das poucas notícias sobre os Alucinator até 1931, a sua história remonta um tempo muito mais distante. Vagos, porém recorrentes, os pesadelo da linhagem sugerem que sua fundadora era do sexo feminino, e que ela diablerizou um vampiro ancião em algum momento durante a época do Império Romano. As impressões da personalidade do ancião distorceram permanentemente a psique da então infante, deixando-a sensível às emoções de outras personalidades fortes, enquanto dormia. Alguns Alucinator especulam que a personalidade diablerizada do ancião fragmentou-se e reside em cada Alucinator, emergindo durante o descanso para procurar pequenos pedaços de sonhos que a relembram de seu eu original. Desde

que seu fundador sumiu, o grupo usa o nome de Alucinator, o termo latino para o mundo dos sonhos. Nenhum outro nome apropriado é conhecido.

Lenda a parte, os Alucinator definitivamente são anteriores à era moderna. Os efeitos da sua disciplina *Insomnium* podem ter colaborado para as histórias medievais sobre os súcubos. (Com efeito, a *Lancea Sanctum* é rápida em advertir que essa plausível contribuição reforça a possibilidade de influência demoníaca sobre a linhagem.) Durante o Renascimento, quando os artistas clamavam pelas Musas e por sonhos inspiradores, os Alucinator podem ter dado uma mão a alguns dos perturbadores (e mais tarde surreais) trabalhos artísticos que saíram no período.

Se existe um fundador na Antiguidade, a sua identidade real permanece encoberta. Ariadne Metaxas supostamente alinhou-se à linhagem após vários meses em comunhão com sonhos, perseguindo a imagem pouco visível de uma figura andrógina. Esta figura, presumivelmente a progenitora da linhagem, nunca foi encontrada pessoalmente na idade moderna – pelo menos, tanto quanto se sabe. Os Alucinator que cometem diablerie supostamente sofrem intensos pesadelos em que uma figura envolta em mortalha acena para eles, acusatoriamente ou esfomeada. É remotamente possível que a primeira Alucinator seja ela mesma nada mais que um vago pesadelo, em restrita comunhão com sua linhagem através de raros lampejos no interior de suas pisques adormecidas.

A história dos Alucinator na sociedade da Família diz respeito principalmente a alguns que vendem seus serviços para obter ganhos políticos. Esta prática rende aos Alucinator a reputação de mercenários. Tanto quanto se sabe, nunca houve um Príncipe Alucinator, mas existiram vários conselheiros do trono.

Sociedade e Cultura

Os Alucinator carecem de uma coesa organização com seus pares. Eles geralmente mantêm seus hábitos e vestimentas mortais por um tempo, abandonando esses comportamentos até que lhes restem apenas fragmentos e pedaços de sua antiga vida que um membro da linhagem já não consegue lembrar por que estes eram importantes. A perspectiva de cada Alucinator sobre a sociedade, os costumes e a moral é, portanto, um amálgama inconsciente de sua experiência mortal, seus desejos vampíricos, e das súbitas imagens que espreitam seus sonhos. O risco de entrar em conflito com outro Alucinator durante os sonhos significa que os Sandmen tendem a manter-se seguros e distantes uns dos outros.

A Dança dos Sonhos

Graça às alucinações provocadas pelos sonhos enquanto estão despertos, os Alucinator experimentam, por vezes, "eventos" que não são reais, ou os relembram de forma distorcida. Por fim, a responsabilidade de retratar a fraqueza exclusiva da linhagem pertence ao jogador, mas aqueles que se recusam a fazer certamente devem sofrer seus efeitos por decreto do Narrador – constantemente. Os Alucinator podem, afinal de contas, ser vitimados enquanto dormem pelos poderes de *Insomnium* de outros Sandmen, ou induzidos a não se lembrarem de fatos cruciais. Uma vez que o narrador é o árbitro do que qualquer personagem vê e ouve, ele pode seletivamente modificar as experiências de um personagem. Talvez um membro da linhagem possa encontrar uma solução para entender o que é verdadeiro ou falso, com fundamentação suficiente e registros cuidadosos, mas quem pode dizer que alguma estimada memória não é nada mais do que uma fantasia? Esta fraqueza pode ser tratada como algo parecido com a Amnésia (Livro de Regras do Mundo das Trevas, p. 218), mas sem qualquer ponto de experiência como recompensa por interpretar a característica.

Insomnium

A Disciplina que distingue os Alucinator não indica insônia, mas a tendência dos sonhos invadirem a mente do Sandmen, mesmo quando este está acordado. O Alucinator exerce um poder sutil sobre os sonhos, mas essa sutileza também significa que às vezes é impossível determinar os efeitos que, eventualmente, uma dada manifestação de *Insomnium* pode tomar. Como os próprios sonhos, os efeitos da disciplina são freqüentemente transitórios e efêmeros. Mesmo um Alucinator de alta Potência de Sangue dificilmente consegue exercer um controle perfeito. Em vez disso, os poderes dos Anciões têm uma suave influência em sua consciência.

Naturalmente, a habilidade de um Alucinator de manipular o sono e o sonho tem suas deficiências. A Disciplina *Insomnium* não pode alterar seus próprios sonhos; um Sandman pode conseguir puxar o sonho dos outros e dar-lhe um conteúdo específico, mas ele continua subordinado aos seus temores, quando está preso em seu próprio pesadelo.

0 Sonhos dos Muitos

O primeiro sinal de alinhamento com o sangue dos Alucinator é a manifestação desta habilidade básica da Disciplina Insomnium. O vampiro consegue sintonizar-se aos sonhos das pessoas que estão ao seu redor. Visto que o Alucinator geralmente está ativo à noite, os sonhos dos mortais são uma constante, uma inundação subconsciente, que normalmente é ignorada. Outros vampiros tendem a tecer misteriosos sonhos de seus vícios pessoais, e estes podem afetar um Alucinator durante seu sono diário. Os Alucinator são especialmente sensíveis aos sonhos de sua própria linhagem; suas visões aparentemente se mesclam em poderosos pesadelos.

Apesar da pressão dos sonhos exteriores serem normalmente uma mera distração, um Alucinator também pode capturar pequenos fragmentos de emoções a partir deles. Concentrando-se nas impressões deixadas por estes sonhos passageiros, o vampiro pode enxergar uma informação útil ou recolher pensamentos recorrentes de sonhadores próximos. No entanto, a mente se defende, mesmo quando o alvo dorme; decifrar os sonhos de indivíduos com grande fortaleza mental pode ser um desafio.

Um Alucinator pode se sintonizar apenas com os sonhos das pessoas que estão dormindo, e somente com aquelas dentro de um número de quilômetros igual ao nível do personagem de Insomnium (que é o alcance de todos os poderes desta Disciplina). Tal como acontece com todas as habilidades vampíricas, este alcance está sujeito a caprichos. Em raras ocasiões, um Alucinator pode deixar de notar o delicioso sonho de alguém próximo, ou pode sentir a angústia de um poderoso sonho a uma distância maior. Utilizar Sonhos dos Muitos não faz o personagem saber a localização de um alvo. O Sandman simplesmente "nada" através de um mar de sonhos até encontrar fragmentos de características, similares à idéia que ele faz do alvo desejado. Em algumas ocasiões, um Alucinator consegue reunir fragmentos de visão profética de sonhos coletivos.

Ainda que nadar através dos sonhos não exija nada mais do que alguns momentos de concentração, muitos Alucinator acham útil segurar e acariciar um item de valor do alvo pretendido. A boneca de infância preferida, um frasco de Vitae ou alguma lembrança que corresponda ao alvo pode atuar como um foco que ajuda na perseguição dos sonhos de um indivíduo.

Custo: 1 ponto de Força de Vontade

Parada de dados: Para ler os sonhos dos outros se joga Raciocínio + Empatia + Insomnium contra a parada de Perseverança + Potência de Sangue do alvo. Oneromancia (veja abaixo) utiliza Raciocínio + Ocultismo + Insomnium.

Ação: Leitura de sonhos é uma ação disputada; a resistência é reflexa. Oneromancia é instantânea.

Resultado dos Testes

Falha dramática: Pedacos de sonhos inundam a mente do Alucinator, causando alucinações e fantasias artificiais. Estas alucinações podem incluir ruídos estranhos, alterações no cenário, vozes distantes ou outros assombrosos efeitos. Todas as jogadas envolvendo Perseverança ou Autocontrole sofrem -1 de penalidade no restante da cena. Múltiplas falhas dramáticas na mesma cena causam uma penalidade cumulativa, como se seu personagem se tornasse mais e mais absorvido pela fantasia.

Falha: Sua personagem perde ou empata a ação disputada. Ele sente apenas o balbuciar incoerente do subconsciente universal. Outra tentativa pode ser feita ao custo de mais um ponto de força de vontade.

Êxito: Sua personagem ganha à ação disputada. O Alucinator recolhe um momento simbólico dos sonhos observados, roubando, com brevidade, um vislumbre dos sentimentos íntimos guardados pelo alvo. Sua personagem pode aprender sobre um item ou uma pessoa de valor para o alvo, ou sobre um medo secreto. O Narrador decide o que é visto e qual importância da visão. Em termos práticos, você ganha + 1 de bônus nos testes que envolvam algum atributo Social com o alvo durante um mês. Este bônus não é cumulativo para sucessos sucessivos deste poder.

Como alternativa, o Alucinator pode simplesmente filtrar em sua totalidade as ondulações dos sonhos, obtendo uma visão do futuro. A interpretação é muitas vezes difícil, mas às vezes fornece uma imagem surpreendentemente clara de alguns eventos que estão por vir. Realizar este tipo de "oneiromancia" concede uma nova jogada em qualquer parada de dados pelo resto da noite. Não mais do que uma nova jogada pode ser efetuada por noite.

Êxito excepcional: Percrutando os medos e desejos mais íntimos do alvo, sua personagem imediatamente descobre a Virtude, o Vício, ou a pontuação de Moralidade ou Humanidade do alvo, ou se ele é um diablerista (à sua escolha). Repetidas aplicações do poder e repetidos sucessos excepcionais em um único mês não permitirão que outras informações sejam aprendidas. Se o Alucinor empregar Sonhos dos Muitos sobre um alvo como um prelúdio para a utilização de um poder superior de Insomnium, um bônus de +1 é obtido na ativação do poder, durante um mês. Não mais do que +1 de bônus pode ser adquirido para a ativação de outros poderes contra o alvo.

Um Alucinor que nada no mar dos sonhos ainda está consciente de seu próprio ambiente. Se ele executar uma ação além de imiscuir-se em um sonho, sua conexão com o alvo é interrompida imediatamente.

Modificadores sugeridos

- + 2 O poder é utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (Vampiro, pág 162)
- + 1 O Alucinor detém um item de especial importância para o alvo
- 1 O Alucinor não conhece, nunca viu ou nunca se encontrou com o alvo
- 1 O Alucinor não pode ver o alvo quando o poder é utilizado

00 Sonho Lúcido

Com este poder, um Alucinor aprende a aplicar sua vontade aos sonhos dos outros. O vampiro pode determinar o rumo ou ser uma personagem basilar neles. Claro, é apenas uma mudança pontual no mundo imaginário de um alvo, mas isso ainda pode ter efeitos profundos, quer através do envio de mensagens, ao criar pesadelos ou simplesmente ao desorientar um alvo na hora em que ele vai despertar.

Antes de se manifestar no sonho de alguém, um Alucinor deve primeiro sentir o alvo através do uso de Sonhos dos Muitos. Depois de sintonizar-se com êxito, o Sandman pode exercer sua influência para alterar esses sonhos. Em quase todos os casos, o vampiro faz uma rápida aparição nos sonhos, no momento da mudança. Esta aparição é geralmente sutil; sonhadores podem experimentar algo estranho na paisagem, o repentino aparecimento de um estranho animal ou pessoa, ou de um item desconhecido - na maioria das vezes, isso é algo que tem significado para o Alucinor em questão. Muitos Sandmen assumem certos temas “marcados”, e os usam repetidamente quando se comunicam ou assombram as visões de um alvo. A estranha aparição em sonho de um gato albino, ou a visão recorrente de uma antiga espada cerimonial não precisa ser uma simples coincidência.

Alguns vampiros antigos que sofreram a desolação do torpor murmuram que os Alucinor empregam esse poder para manipular os pesadelos do descanso vampírico. Os anciãos alegam que, ao repetir de forma constante cenas que nunca existiram, os membros da linhagem podem induzir outros vampiros à conclusões irreais sobre o passado, acentuando o efeito das alucinações do torpor. Se os Alucinor possuem algum motivo para fazê-lo, permanece um mistério.

Custo: 1 ponto de Vitae

Parada de dados: Manipulação + Astúcia + Insomnium contra Perseverança + Potência de Sangue do alvo

Ação: Disputada e prolongada; a resistência é reflexa (é exigido um número de sucessos igual à Força de Vontade do oponente; cada rolagem representa um turno)

Resultado dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos acumulados são perdidos pelo Alucinator. Aterrorizantes imagens de pesadelo flertam com os sentidos despertos do vampiro e causam distração, medo e paranóia. O Alucinator sofre uma penalidade de -1 para jogadas envolvendo Perseverança ou Autocontrole pelo resto da noite. Múltiplas falhas dramáticas deste poder na mesma noite causam uma penalidade cumulativa, como se sua personagem se tornasse mais e mais absorvida pela fantasia. Uma falha dramática jogada pelo alvo automaticamente concede ao Alucinator uma bem sucedida aplicação do poder, independentemente de quantos sucessos foram acumulados por ele.

Falha: Nenhum sucesso é acumulado neste turno. O Alucinator ainda não é capaz de orientar os sonhos do alvo.

Êxito: Os sucessos são reunidos quando o número necessário para superar está acumulado. Se o alvo ganha, o poder não tem efeito. Se o Alucinator ganha, ele faz uma mudança sutil no sonho do alvo. O Sandman escolhe um elemento e pode adicionar ou mudar algo de forma sutil. Por exemplo, o céu de repente se torna nublado ou dezenas de olhos felinos podem espreitar os cantos escuros do sonho. O controle do Alucinator não é grande o bastante para provocar alterações radicais, como transformar um habitual céu diurno em um pastiche verde, ou colocar um sonho inteiro dentro de uma violenta fogueira. Como alternativa, o Alucinator poderia intencionalmente inserir ele mesmo, algum objeto ou criatura que tenha significado (qualquer item ligado a ele ou a uma de suas perturbações, Méritos ou Desvantagens seria adequado). O Alucinator pode optar por empregar uma mensagem direta de três palavras, durante o sonho, seja falando ou escrevendo. Mensagens simbólicas, como o aparecimento de um gato preto para sugerir má sorte, não apresenta esse limite de tamanho, mas eles estão conseqüentemente abertos a interpretação. Os efeitos forjados em um sonho persistem até que este acabe ou por um número de turnos igual aos pontos do vampiro em Insomnium, o que ocorrer primeiro.

Porque os sonhos deixam apenas memórias fugazes, uma jogada de Raciocínio + Investigação pode ser necessária para que o alvo lembre integralmente o que aconteceu. O alvo certamente se lembrará da aparência do Alucinator com um êxito excepcional (mesmo que o Alucinator não tenha a intenção de ser reconhecido). O Alucinator também pode causar um sobressalto repentino que imediatamente desperta o alvo (embora não se possa despertar um vampiro em torpor). Tentativas de influenciar o alvo podem alterar seu humor e causar uma estranha sensação de déjà vu que concede um bônus de +1 ou -1 de penalidade na próxima rolagem de degeneração feita pelo alvo.

Êxito excepcional: Um progresso importante é feito para realizar ou desafiar a influência. Cinco ou mais sucessos são acumulados além do necessário para o poder fazer efeito (ou para resistir aos esforços do vampiro). O Alucinator assume um sólido controle do sonho e pode reformular alguns de seus elementos de forma acentuada. Isto pode significar alterar a existência da gravidade, a remoção de uma pessoa de uma seqüência, ou de repente, a transposição do sonhador para uma nova cena. Se o Alucinator optar por inserir-se no imaginário dos sonhos, ele poderá entregar qualquer mensagem que desejar naquele momento (um parágrafo de informação útil é possível, mas um longo discurso não seria). Se o alvo se lembrará de tudo perfeitamente ou agirá sobre o ocorrido é outro assunto. Uma Alucinator também pode causar provisoriamente um grande desconforto ao alvo, distorcendo um sonho de maneira desagradável. Ela inflige uma perturbação (Fobia ou Paranóia), que persiste até que o alvo durma novamente na noite seguinte (ou dia para outro vampiro).

Um Alucinator que influencia o sonho de alguém ainda está consciente de seu próprio ambiente. Se ele executar uma ação além de interferir em um sonho, sua conexão com o alvo é interrompida imediatamente.

Modificadores Sugeridos

- + 2 O poder é utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (Vampiro, pág 162)
- + 1 Um êxito excepcional foi recentemente alcançado no uso prévio de Sonhos dos Muitos
- 1 O Alucinator não conhece, nunca viu ou nunca se encontrou com o alvo
- 1 O Alucinator não pode ver o alvo quando o poder é utilizado

Na literatura medieval, muitas vezes vítimas de súcubos descreviam uma sensação de paralisia combinada com uma presença maléfica do sexo feminino. Embora a psicologia moderna considere que os terrores noturnos sejam apenas um produto da mente no limite da consciência, o Alucinator pode infligir esse estado à uma vítima adormecida. O Alucinator simplesmente se concentra nos sonhos do alvo e funde essa fantasia com a realidade do mesmo. Executado de forma correta, Acorrentar Mente Adormecida permite que a vítima esteja acordada e consciente e, no entanto, dificultada pelo sono atrasado.

Este poder pode ser aplicado apenas sobre um alvo que esteja dormindo e que foi detectado primeiramente através do uso de Sonhos dos Muitos. A maioria dos Alucinator usa este poder quando está perto de uma vítima mortal, para manter o alvo retido durante a alimentação. No entanto, também pode ser utilizado em qualquer pessoa cujos sonhos possam ser detectados.

Custo: 1 ponto de Vitae

Parada de dados: Inteligência + Empatia + Insomnium contra a Perseverança + Potência de Sangue do alvo.

Ação: Disputada; a resistência é reflexa

Resultados dos testes

Falha dramática: O Alucinator faz com que o alvo acorde imediatamente e se comporte com normalidade. Um ponto de Vitae ainda deve ser gasto para que um vampiro que esteja dormindo acorde, como de costume (o teste de Humanidade não é necessário, consulte Vampire, p. 184). Um vampiro em torpor não acordará.

Falha: O personagem perde ou empata a ação disputada. O vampiro não consegue influenciar o sonho do alvo. Outra tentativa pode ser feita com o gasto de mais um ponto de Vitae.

Êxito: O Alucinator ganha a ação disputada. Os músculos da vítima ficam debilitados e sua mente torna-se vagarosa, mesmo quando ela se esforça para acordar e agir. A vítima sofre uma penalidade de -1 em todas as suas ações ao acordar (as ações reflexas geralmente não são afetadas) por um número de horas equivalente ao de sucessos obtidos para a ativação do poder. Esta penalidade aplica-se no momento em que o poder é ativado, e não quando o alvo desperta. Assim sendo, caso o poder seja utilizado no início da noite, seu efeito poderia desaparecer antes que o alvo despertasse. Em condições ideais, um Alucinator utiliza este poder pouco antes do alvo se levantar, ou emprega a sua ligação por meio de Sonhos dos Muitos para acordá-lo tão logo Acorrentar Mente Adormecida produza efeito. As penalidades do uso deste poder sobre um mesmo alvo não são cumulativas. O efeito da primeira aplicação deve passar para que outra possa ser feita.

Êxito excepcional: O Alucinator consegue cinco ou mais sucessos. Ele faz com que o alvo seja subjugado pela paralisia do sono. A vítima fica fisicamente imóvel por um número de turnos equivalente ao de sucessos alcançados na jogada de ativação. Sua Defesa não pode ser aplicada caso algum ataque seja feito. Ele também não pode esquivar-se. Quando o período inicial de paralisia acabar, a vítima ainda permanecerá grogue pelo número de horas igual ao de sucessos. A vítima paralisada ainda poderá usar poderes e habilidades mentais, porém eles continuam a sofrer uma penalidade -1.

Modificadores Sugeridos

- + 2 O poder é utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (Vampiro, pág 162)
- + 1 Um êxito excepcional foi recentemente alcançado no uso prévio de Sonhos dos Muitos
- 1 O Alucinator não conhece, nunca viu ou nunca se encontrou com o alvo
- 1 O Alucinator não pode ver o alvo quando o poder é utilizado

0000 Repouso Abençoado

Como guardiões entre o mundo desperto e o mundo dos sonhos, e viajantes freqüentes de ambos, os Alucinator têm a capacidade de facilitar essa transição sobre os outros. Para os mortais, isto significa uma inclinação para o descanso e o sono. Para os vampiros, esse poder traz a lentidão do dia.

A maioria dos Alucinor cantarola uma tranqüila canção de ninar enquanto evoca Repouso Abençoado, no entanto isto não é necessário. Um Alucinor só precisa ser fisicamente capaz de ver ou tocar o alvo para utilizar o poder.

Custo: 1 ponto de Vitae

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Insomnium contra Perseverança + Potência de Sangue do alvo.

Ação: Disputada; a resistência é reflexa.

Resultado dos testes

Falha dramática: O Alucinor não só não consegue hipnotizar o alvo para que ele durma como faz com que o subconsciente do indivíduo torne-se cauteloso com seus truques. O vampiro não pode utilizar novamente este poder sobre o alvo na mesma noite.

Falha: O personagem perde ou empata a ação disputada. O Alucinor falha em tornar o alvo sonolento, mas outra tentativa pode ser feita com o gasto de mais um ponto de Vitae.

Êxito: O Alucinor influencia o alvo em direção a sonolência. Um mortal adormece e permanece adormecido pelo restante da cena, a menos que ele sofra dano (o ato de alimentar não acorda a vítima).

Quando esse poder é usado com sucesso contra outro vampiro, aplicam-se as limitações na parada de dados como se fosse de dia (os dados não pode exceder os pontos Humanidade; ver Vampiro, p. 184). Estes efeitos duram pelo restante da cena. Vampiros que não sofrem penalidades para agir durante o dia (por qualquer motivo, seja ela uma Vantagem, um Poder ou uma Humanidade alta) são imunes a este poder.

Os efeitos do poder não se acumulam com os de outras habilidades de Insomnium. Assim, Repouso Abençoado e Acorrentar Mente Adormecida não podem ser aplicados a um vampiro, ao mesmo tempo, por exemplo. Um poder deve seguir seu curso antes que outro possa ser aplicado.

Êxito excepcional: O Alucinor consegue cinco ou mais sucessos. Uma vítima mortal permanece adormecida por um número de horas equivalente aos pontos de Insomnium de um Sandman, a não ser que seja prejudicado de alguma forma (mais uma vez, a alimentação não acorda a vítima).

Os pontos de Humanidade de outro vampiro são reduzidos em um dado para determinar sua parada de dados pelo restante da cena. Assim, um vampiro com uma Humanidade 6 tem a parada de dados limitada a 5.

Modificadores Sugeridos

+ 2 O poder é utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (Vampiro, pág 162)

00000 Trabalhos de Morfeu

A lenda afirma que caso alguém que esteja dormindo não acorde de um sonho no qual morre, o corpo morre. Este poder faz da lenda, realidade. Uma vez capaz de perceber a mente adormecida de alguém com Sonhos de Muitos, o Alucinor exerce uma súbita, terrível e dolorosa mudança na continuidade do sonho. O alvo pode acreditar que uma amena pancada de chuva seja uma saraivada de lâminas de barbear, ou que uma sala cheia de fumaça seja um Inferno do qual não se pode escapar. Em todas as direções que a vítima se vira, o sonho continua a distorcer-se, moldando-se irracionalmente, para horrorizá-lo. Seus mais terríveis medos sairão para matá-lo.

Felizmente para aqueles que dormem ao redor, a mente reflexivamente tenta acordar quando está ameaçada dessa maneira, porém ainda é uma experiência desconfortável, na melhor das hipóteses. Combinado com o torpor de outro vampiro, este poder pode ser um temível ataque.

Custo: 1 ponto de Vitae

Parada de dados: Manipulação + Astúcia + Insomnium contra o Autocontrole + Potência de Sangue do alvo.

Ação: Disputada e prolongada; a resistência é reflexa (o número de sucessos deve ser igual à Força de Vontade do oponente; cada rolagem representa um turno.)

Resultado dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos acumulados pelo Alucinator são perdidos e o poder não pode ser usado novamente sobre o mesmo alvo até o próximo pôr do sol. Uma falha dramática rolada pelo alvo significa que o poder tem êxito automaticamente, independentemente de quantos sucessos o Alucinator acumulou até o momento.

Falha: Nenhum sucesso é acumulado no turno.

Êxito: O número de sucessos exigidos são acumulados. Quando o total é alcançado primeiramente pelo Alucinator, ele faz a vítima sofrer um ponto de dano contundente de Vitalidade para cada ponto de inteligência que ele possui. Uma pessoa não pode ser vítima deste poder mais de uma vez por noite (para um mortal) ou dia (para um vampiro).

Êxito Excepcional: O jogador faz um progresso significativo para o total de sucessos necessários. Se cinco ou mais sucessos são acumulados, o dano causado é letal.

Um Alucinator que influencia o sonho de alguém ainda está consciente de seu próprio ambiente. Se ele executar uma ação além de interferir em um sonho, sua conexão com o alvo é interrompida imediatamente.

Modificadores Sugeridos

- + 2 O poder é utilizado num vampiro que tem alguma relação de parentesco com o usuário (Vampiro, pág 162)
- + 1 Um êxito excepcional foi recentemente alcançado no uso prévio de Sonhos dos Muitos
- 1 O Alucinator não conhece, nunca viu ou nunca se encontrou com o alvo
- 1 O Alucinator não pode ver o alvo quando o poder é utilizado

Devoções

O poder que se segue é uma habilidade desenvolvida pela linhagem Alucinator. Na verdade, habilidades como esta surgem entre a estirpe da linhagem, uma vez que apenas alguns membros manifestam as competências necessárias para atingir estas primorosas habilidades.

Sonâmbulo (Dominação 00, Insomnium 000)

Vampiros que praticam a disciplina Dominação desfrutam de dispositivos secretos que forçam as vítimas a executarem comportamentos incomuns. Combinada com a disciplina Insomnium, estes dispositivos funcionam na mente adormecida, sendo utilizados para impor comandos enquanto um alvo dorme.

Custo: 1 ponto de Vitae

Parada de dados: Inteligência + Expressão + Insomnium contra Perseverança + Potência de Sangue do alvo.

Ação: Disputada; a resistência é reflexa.

O Alucinator pode dar um comando para uso posterior, como com o poder Mesmerismo da disciplina Dominação, mas faz com que isto ocorra enquanto o alvo está dormindo. (Colocar o comando demanda contato ocular assim como com outros poderes da disciplina Dominação; o comando não pode ser colocado enquanto um alvo dorme.) A mente adormecida do alvo

pode obedecer apenas tarefas muito simples, de modo que a ordem não pode ser mais complicada do que uma simples combinação substantivo – verbo como "Levante - se e abra a porta" ou "Abra sua janela."

O advento pode ser no momento em que o alvo cai no sono, durante seus sonhos iniciais, ou quando o alvo ouve algum barulho lá fora, voz ou fala (enquanto dorme). O alvo não realizará qualquer ato perigoso ou fatal (como um vampiro sair à luz do dia). Nem pode empreender ações que demandam pensamentos complexos (como montar um artigo e enviá-lo, ou caçar uma pessoa em particular e atacá-la). Este comando pode ser cancelado através do uso habitual de Mesmerismo, e pode, potencialmente, ser descoberto com Telepatia. O alvo não possui lembrança do comando ou de executar a ação exigida. A ação é realizada apenas uma vez por emprego desta devoção, e não mais que um comando pode ser administrado em um alvo ao mesmo tempo.

Se o poder for utilizado em um vampiro com quem o membro tem uma relação de parentesco, um bônus de +2 é adquirido para o teste de ativação.

Para aprender este poder, é necessário o investimento de 15 pontos de experiência.