



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : le requiem > Aides de jeu > Famille > Lignées
> **Alucinator**

Alucinator

vendredi 10 février 2006, par [Mercutio](#)

*Vous ne m'avez probablement pas vu vous observer
tandis que vous dormiez,*

Vous ne me craigniez plus maintenant que vous
êtes éveillés.

Mais quand votre conscience sombre dans le
sommeil.

Il y a des choses que je peux régler avec vous à ce
moment là...

La nature prédatrice et prompte au cannibalisme
des vampires fait d'eux d'excellents sujets d'horreur
dans les fictions, mais les Alucinator résident dans les
cauchemars qui en résultent. Les Alucinator ont une
sensibilité extrême aux rêves et aux cauchemars.
La psyché de ces vampires leurs permet d'envahir
l'esprit des mortels, tel des marchands de sable : ils
les poussent dans leurs rêves et y font surgir les
horreurs rampantes. On date leur apparition aux
alentours de l'an 450, où ils étaient assez peu
nombreux et ils semblent ne pas l'être beaucoup
plus en ces nuits.

Pour beaucoup, les Marchands de sable sont restés
dans les coulisses, en utilisant leur oniromancie
pour conseiller un prince ou pour mettre en
agitation des ennemis. Le rare Alucinator qui est sorti
s'est placé à la lumière était un certain Ariadne
Metaxas, une Mekhet chypriote, qui a créé des
agitations en 1931 où elle a démontré les
possibilités peu communes de sa lignée. Il a été
démonstré qu'elle a envoyé des images oniriques à
plusieurs membres de la famille parisienne. Leur
Donnant la possibilité de la reconnaître malgré
qu'ils ne l'avaient jamais vue. Avec le temps elle a
su démontrer qu'elle était plus qu'une « vip » après
une série de cauchemars. Au cours de 1935, elle a

succombée à de terribles cauchemars de plus en
plus traumatisants. Elle a fini par ne plus être
qu'une enveloppe vidée de son esprit et elle
disparut de la scène sociale.

Les signes de l'Alucinator sont très sporadiques mais
il y a une dizaine de témoignages au cours de cette
dernière décennie qui attestent d'avoir perçu dans
leurs rêves le visage de ce vampire accompagné de
texte provenant des écrits de Carl Jung. Les Alucinator
se dirigent en général vers les cauchemars ou les
rêves avec un certain détachement. Les anciens
évitent les interactions avec les autres vampires
pour ne pas être mêlé à leurs rêves et cauchemars
qui pourraient les entraîner en torpeur du fait de
leur sensibilité. Les plus jeunes n'étant que des
parasites utilisant leurs perspicacités particulières
dans un jeu de recherche de craintes et de désirs
cachés des membres de la famille. Plus d'un
Alucinator a joué sa vision dans le seul but de
vendre leurs visions, informant un Prince ou un
ancien sur les ambitions, les craintes de ces
ennemis en échange de protections et de faveurs.
Bien plus encore de membre de cette lignée jouent
un rôle de prophète en interprétant les rêves
auxquels ils ont assistés, qu'ils soient de la famille
ou de simples mortels. La surexposition aux rêves
peut très vite poser des problèmes. Les Alucinator
souffrent souvent de vision onirique alors qu'ils sont
éveillés, leurs propres cauchemars peuvent puiser
leurs sources dans celui d'autres, mélangeant leurs
rêves à celui des autres et parfois même leurs
souvenirs comme s'il avaient subi de longues
périodes de torpeurs. Les marchands de sable qui
ressentent l'infiltration des rêves ambiants dans
leurs propres rêves et survenant trop souvent alors
qu'ils sont éveillés.

Clan d'origine : Mekhet



Surnom : Les Marchands de sable

Ligues : Les Alucinor qui se concentrent sur l'interprétation des rêves ont tendance à éviter les relations sociales trop poussées. Mais ils ont néanmoins besoin de ces interactions sociales ce qui conduit parfois les marchands de sable à avoir des relations sociales, même sporadiques. L'Ordo Dracul semble être la ligue qui attire le plus la lignée de par leur recherches occultes et explorer les mystères du vampirisme. Ils voient dans les Anneaux du Dragon un moyen de transcender leur état et atteindre un état de conscience supérieur. Ils sont quelques uns à rejoindre le Mouvement Carthien ou l'Invictus pour jouer avec les rêves de leurs ennemis pour eux ou au service d'un Prince ou d'un Ancien s'intégrant donc complètement à la vie sociale des membres de la famille. Quelques uns voient les rêves qu'ils captent comme des messages du divin et adhèrent à la Lancea Sanctum, mais leur position reste sensible car les autres bénis ne savent pas s'ils ont de vrais messages divins ou si leurs rêves sont inspirés par le malin. Le Cercle de la Sorcière voit la capacité de percevoir des messages comme un attribut typiquement féminin, et les membres de cette lignée sont composés d'autant de femme que d'hommes, de manière général de la lignée s'intéresse assez peu à la philosophie des Acolytes si ce n'est que certains pensent que le cercle pourrait trouver un moyen de les soulager de leurs cauchemars.

Apparence : Bien que les plus jeunes tendent à s'habiller de la même façon qu'à leur étreinte mais le fait de vivre entre la réalité et leur monde onirique ils finissent souvent par s'habiller de façon excentrique et les moins touchés ont des préférences pour les vêtements sombres.

Refuge : Que ce soit les anciens ou les plus jeunes les Alucinor ont une préférence pour les refuges sécurisés ou ils peuvent étudier sans être dérangés. Pour les membres de la lignée tournés vers la politique ils ont une préférence pour les lieux d'éruditions tel que les universités ou un havre dans un quartier bourgeois. Certains habitent avec leur « patron » dans une pièce qui leur est réservée. Les

autres marchands de sable qui évitent les cercles politiques préfèrent de manière générale les milieux ruraux ou ils ont peu de chance de tomber sur un membre de la famille.

Background : La lignée n'a pas de règles sur l'étreinte possible, ils étreignent en général une personne pour lequel ils ressentent une certaine affinité. Ils apprécient les personnes ayant un attrait avec les symboles et le symbolisme de manière général.

Création de personnage : La plupart des Alucinor ont un profil d'érudit, polyvalent et autodidacte. Les attributs mentaux sont primaires suivis de près des attributs sociaux négligeant de manière générale les attributs physiques. Ils ont tendance à acheter à un haut niveau l'atout refuge pour être en sécurité.

Disciplines de la lignée : Auspex, Célérité, Insomnium, Occultation

Faiblesse : Ils ont la même faiblesse que leur clan d'origine. Cependant, les rêves et les cauchemars les hantent continuellement qui peuvent les hanter de jours comme de nuit. Ils ont tendance à ne pas savoir si des chocs particuliers sont liés à leur propre histoire ou à une hallucination. Un Alucinor ne regagne jamais de volonté après avoir trouvé le sommeil et peut être incapable de savoir si elle est éveillée ou encore en train de dormir. Un fois par partie le Conteur peut glisser des souvenirs fantasmés ou des visions de choses qui pourraient se passer... ou pas. Quand ces visions nocturnes surgissent l'Alucinor souffre d'une pénalité de 1 dé pour le reste de la scène. L'utilisation de l'augure ne lui permettra pas non plus de distinguer rêve et réalité son esprit le trahissant malgré lui.

Organisation : Il n'y a aucune organisation dans la lignée si ce n'est un lien onirique qu'il les relierait. Naturellement, les Marchands de sable prennent très vite conscience de la présence d'un autre membre de leur lignée.

Concepts : Shaman, vendeur d'information, fou, analyste politique, oracle, psychologue, thérapeute du sommeil, artiste surréaliste.