

Archétypes *(Nature & Attitude)*

(Livre de base, pages 140 à 143)

Autocrate :	Vous êtes fait pour régner.
Barbare :	La civilisation est la canne des faibles.
Bouffon :	Les vrais fous sont ceux qui ne voient pas en eux les défauts que vous leur montrez.
Défenseur :	Vous protégez ce qui vous tient à cœur.
Juge :	Parfois, quelqu'un doit décider, doit faire les choix difficiles.
Passionné :	Vous cherchez l'excitation dans toute chose.
Pédagogue :	Le monde a besoin d'instruction.
Pénitent :	Vous êtes un pécheur. Pouvez-vous vous le faire pardonner ?
Protecteur :	Vous êtes le protecteur de votre frère.
Rebelle :	L'ordre du monde est corrompu. Et vous ?
Séducteur :	Quoi que vous fassiez, faites-le avec style.
Survivant :	Lorsque sonneront les trompettes du Jugement Dernier, vous serez là.

Historiques

(Livre de base, pages 155 à 160)

Alliés :	Des individus de confiance qui partagent votre cause.
Contacts :	Des sources d'informations.
Domaine :	Territoire sur lequel vous vous nourrissez et réglez.
Génération :	Force du sang.
Influence :	Autorité et statut parmi les mortels.
Mentor :	Protecteur ou guide parmi les vampires.
Ressources :	Propriétés et autres sources de revenus.
Serviteurs :	Assistants personnels, vivants ou autres.
Statut :	Autorité et renom parmi les vampires.
Troupeau :	Mortels désireux d'offrir leur sang régulièrement.

Atouts et Handicaps

(Livre de base, pages 311 à 318)

Physique

<u>Atouts</u>		<u>Handicaps</u>			
Ambidextrie	+1	Odeur de la tombe	-1	Estropié	-3
Manducation	+1	Petite taille	-1	Lente guérison	-3
Teint frais	+2	Morsure profonde	-2	Monstrueux	-3
Digestion efficace	+3	13 ^{ème} génération	-2	Enfant	-4
Taille gigantesque	+4	Lépreux	-2 ou -3	Muet	-4
		Blessure permanente	-3	Surdité	-4
		Dépendance	-3	Chair cadavérique	-5
				Cécité	-6

Mental

<u>Atouts</u>		<u>Handicaps</u>			
Bon sens	+1	Cauchemars	-1	Territorial	-2
Concentration	+1	Sélectivité	-1	Vengeur	-2
Sensibilité céleste	+1	Sommeil lourd	-1	Interdit religieux	-2 à -4
Mémoire eidétique	+2	Amnésie	-2	Cannibale	-4
Sommeil léger	+2	Dérangé	-2		

Social

<u>Atouts</u>		<u>Handicaps</u>			
Croisé	+1	Hostilité du père	-1	Ennemi	-1 à -5
Père prestigieux	+1	Père infâme	-1	Apostat	-2
Gratitude	+1 à +3	Sosie	-1	Païen	-4
		Terrible secret	-1	Parjure	-4
				Proie	-4

Surnaturel

<u>Atouts</u>		<u>Handicaps</u>	
Réaction normale des animaux	+1 à +2	Allergie à l'ail	-1
Médium	+2	Contact glacé	-1
Résistance à l'occulte	+2, +4, +5	Initié d'une Voie	-1
Chanceux	+3	Sans reflet	-1
Esprit mentor	+3	Pourchassé par un démon	-1 à -4
Inaliénabilité	+3	Malédiction	-1 à -5
Oracle	+3	Dérange les animaux	-2
Grand amour	+4	Etreinte impossible	-2
Neuf vies	+6	Présence dérangeante	-2
		Folie sanglante	-2 à -4
		Hanté	-3
		Etreinte des damnés	-4
		Incapacité de traverser l'eau vive	-4
		Sang faible	-5
		Sensibilité à la lumière	-5
		Sombre destin	-5