

Ange Gardien

Tout le monde a besoin de réconfort, d'une épaule sur laquelle pleurer. Un Ange Gardien aime à consoler les autres, et les gens viennent souvent à lui avec leurs problèmes. Les personnages avec un archétype d'ange gardien essayent souvent, du mieux qu'ils peuvent, de protéger les mortels dont ils se nourrissent. Les infirmières, médecins, psychiatres et psychologues sont des exemples d'anges gardiens.

Le **manque de confiance en soi**, car ce n'est pas l'amour qui motive les sacrifices, mais le sens du devoir mal compris et le désir d'être aimé.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous protégez ou consolez quelqu'un avec succès.

Architecte

L'Architecte a un sens du devoir surdéveloppé. Il n'est heureux que lorsqu'il crée quelque chose de durable et de valeur pour les autres. Les gens auront toujours des besoins, et l'Architecte est là pour répondre à au moins l'un d'eux. Inventeurs, pionniers, fondateurs de ville, entrepreneur et autres sont tous des architectes.

Pour l'architecte l'ambition tourne à l'**Obsession** devant ces projets il se laisse aveugler et reste concentré sur celui-ci.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous créez quelque chose de durable ou d'important.

Artiste

Vous dissimulez vos secrets des autres. Encore plus important, vous cachez votre propre personnalité. Tous ceux qui vous comprennent peuvent vous atteindre. Personne ne connaît votre vrai vous car vous ne laissez personne venir suffisamment près. Adoptez une fausse personnalité s'il le faut mais ne présentez jamais votre vraie personne. Le savoir c'est le pouvoir et ceux qui vous connaissent peuvent faire ce qu'ils veulent de vous.

L'artiste peut perdre rapidement de vue ce qu'il est vraiment, ce qui peut le pousser à de longs moments d'**introspection** pour se retrouver avec lui-même.

- Vous regagnez du Volonté quand un autre individu vous avoue qu'il ne vous comprend pas ou qu'un individu fasse une supposition erronée à votre sujet qui vous donne un avantage...

Autocrate

L'Autocrate veut le pouvoir. Il recherche la première place pour lui-même, pas parce qu'il a à cœur les intérêts de l'opération ou la meilleure idée (bien qu'il puisse sans aucun doute le penser). Il peut sincèrement croire que les autres sont incompetents, mais, en fait, il ne cherche que le contrôle et le pouvoir. Dictateurs, Chefs de Gang, Tyrans et autres hommes d'affaires sont des exemples d'Autocrate.

L'Autocrate peut aller jusqu'au **despotisme** pour atteindre les hautes sphères.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous prenez le contrôle d'un groupe ou d'une organisation.

Avant-Gardiste

Battant

Le Battant trouve son plaisir dans la recherche de la victoire. Pour lui, chaque tâche est un défi à relever et une nouvelle victoire à remporter. De fait, le battant voit dans toute interaction une possibilité d'être le meilleur: Le meilleur chef, le plus productif, le plus rentable, ou quoi que ce soit. Les hommes d'affaires, les athlètes professionnels et les chercheurs passionnés sont des exemples de Battants.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous réussissez dans un défi ou une compétition. Des victoires particulièrement méritantes peuvent, si le Conteur est d'accord, vous faire gagner plusieurs points de Volonté.

Bon Vivant

Le Bon Vivant sait que la vie est fade est dépourvue de sens. Et qu'il importe donc de profiter de son passage sur Terre. Le Bon Vivant n'est pas nécessairement irresponsable. Il a simplement tendance à prendre du bon temps quand et où il le peut. La plupart des bons vivants ont un faible score en maîtrise de soi, se laissant aller à tous les excès. Les Hédonistes, Dilettantes et autres Sybarites sont des exemples de Bon Vivants.

Le défaut est l'**Hédonisme**, privilégiant le plaisir et le pouvoir est un moyen de satisfaire vos plaisirs.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous vous amusez vraiment et que vous pouvez laisser éclater votre joie. Des réjouissances particulièrement fabuleuses peuvent, si le Conteur le permet, faire regagner plusieurs points de Volonté.

Bouffon

Le Bouffon trouve l'absurde dans chaque situation. Aussi tragique soit la vie (ou la non-vie), le Bouffon y découvre toujours un peu d'humour. Il ne supporte pas la souffrance ou le chagrin, et essaye constamment de chasser les idées noires des esprits qui l'entourent. Certains bouffons ont

même un idéal, défiant les dogmes en place en exposant par l'humour leurs défaillances. Les comédiens, satiristes et chroniqueurs sont des exemples de Bouffons.

Son défaut est l'**Hypocrisie**. Il cherche à détourner le regard vers l'horreur mais peu aussi s'amuser du défaut des autres en leur faisant des "Bouffonnerie".

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous parvenez à soulager les autres par l'humour, surtout si vous parvenez dans le même temps à oublier votre propre souffrance.

Brute

La Brute, c'est le costaud, le dur, celui qui prend plaisir à tourmenter les faibles. Dans l'esprit d'une brute, la force est le droit, le pouvoir est la seule chose qui compte, et seuls ceux qui en disposent méritent le respect. Naturellement, la force physique est la meilleure, mais les autres types de pouvoirs conviennent également. La Brute voit dans la menace un moyen tout à fait raisonnable de forcer la coopération. Il n'est pas capable de pitié ou de gentillesse, il préfère simplement faire les choses à sa manière. Les Voleurs, Vandales, Hommes de main et ceux qui se sentent menacés sont des exemples de brutes.

Le défaut est la **Colère** est il la passe sur les autres plutôt que de s'en vouloir à lui-même.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous faites avancer votre plan par la brutalité ou l'intimidation. Ce n'est pas forcément physique, de nombreuses brutes agissent socialement ou verbalement.

Conformiste

Le Conformiste est un suiveur, laissant la direction aux autres et se sentant en sécurité lorsqu'il n'a pas à décider. Il préfère ne prendre aucune responsabilité pour faire comme le groupe et l'aider de son mieux. Le Conformiste est attiré par l'individu le plus dynamique ou celui qu'il pressent être "le meilleur". Être un conformiste n'est pas forcément une mauvaise chose : tous les groupes ont besoin de suivants pour assurer leur stabilité. Les Groupies, les Membres de partis politiques et les "masses" sont des exemples de conformiste.

Le défaut est l'**Auto-dépréciation**, manquant de confiance en lui.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que le groupe atteint un de ses objectifs grâce à votre aide.

Déviant

Le Déviant est un être anormal, rejeté par la société pour ses goûts étranges. Le Déviant n'est pas un rebelle ou un de ces "génies incompris", mais un penseur indépendant qui ne se satisfait pas de l'opinion générale. Ceux qui ont cet archétype pensent souvent que le monde est contre eux et refusent la morale traditionnelle. Certains ont des goûts ou des idées vraiment tordus. Les Extrémistes, les Célébrités excentriques et les fous furieux en sont des exemples.

Son défaut sera la **Perversion** et il utilisera toute son énergie pour défier l'ordre établi.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous pouvez enfreindre les conventions sociales sans rien y gagner ou y perdre.

Dirigiste

Pour les Dirigistes, rien n'est pire que le chaos ou le désordre. Ils cherchent les responsabilités, et adoptent une attitude autoritaire dès qu'il s'agit de prendre des décisions. Les dirigistes cherchent à organiser et faire fonctionner les choses plutôt que de contrôler ou commander. Les Entraîneurs, Enseignants et certains hommes politiques personnifient cet archétype.

Son défaut est l'**Intolérance**.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous influez sur un groupe de façon à remplir une tâche difficile.

Enfant

L'Enfant est immature. Ce qu'il veut, il le veut maintenant, et préfère encore quand quelqu'un le lui donne. Bien qu'il puisse en général se débrouiller tout seul, il y aura souvent quelqu'un pour répondre à ses caprices. Certains enfants sont en fait plus innocents qu'immatures et ignorants tout de la cruauté du monde. Les Enfants, les Individus dépouillés de tout et certains drogués sont des exemples de cet archétype.

L'Enfant peut être poussé à la **Méchanceté** quand on ne réalise pas ses désirs.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous réussissez à convaincre quelqu'un de vous aider gratuitement, ou de vous mater.

Fanatisme

Le Fanatique a un objectif, et cet objectif lui tient lieu d'existence. Il fait un avec sa cause, et va jusqu'à se sentir coupable s'il entreprend quelque chose d'autre. Pour le Fanatique, la fin justifie les moyens, la cause est plus importante que ceux qui la servent. Un Joueur qui choisit cet archétype doit définir la cause de son personnage. Les Révolutionnaires, les Zélotes et autres semeurs de troubles sont des exemples de fanatiques.

Son défaut, c'est l'**Entêtement**.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous accomplissez un acte en relation directe avec votre cause.

Grincheux

Un Grincheux est amer et cynique, voyant des défauts partout et ne trouvant rien de drôle dans la vie ou la non-vie. Il est souvent fataliste ou pessimiste, et a très peu d'estime pour les autres. Pour un Grincheux, le verre est toujours à moitié plein, mais il est quasiment vide dès que quelqu'un approche. De nombreux Anciens Vampires et Adolescents mortels sont des grincheux.

Son défaut est le **Manque d'Imagination**, il a perdu l'étincelle qui faisait de vous quelqu'un de grand intérêt et vous le niez en rabaisant les réussites des autres.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que quelqu'un fait quelque chose de stupide, comme vous l'aviez prévu. Vous devez annoncer cet échec à voix haute (ou au moins le chuchoter à l'oreille du Conteur).

Individualiste

Une seule chose compte pour le dissident: lui-même. Chacun pour soi, et ceux qui ne peuvent pas protéger ce qu'ils revendiquent n'ont aucun droit dessus. L'Individualiste n'est pas nécessairement un vandale ou un bandit. Il refuse simplement de se soumettre aux caprices des autres. L'Individualiste possède un sens de l'indépendance très développé et a toujours ses intérêts à l'esprit. Les Prostituées, les Capitalistes et les Criminels sont de parfaits exemples d'Individualiste.

L'Individualiste ne voit les gens que comme des moyens pour atteindre ses objectifs. Il est **incapable de sensibilité**.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vos dispositions égocentriques vous conduisent au profit, matériel ou autre. À l'appréciation du Conteur, accumuler des gains sans exposer vos faiblesses peut vous faire regagner deux points de Volonté.

Juge

Le Juge cherche constamment à améliorer le système. Il tire du plaisir de sa nature rationnelle et de sa capacité à tirer les bonnes conclusions face à des faits. Le Juge respecte la justice comme étant le système le plus efficace pour résoudre les crises. Les Juges, en rationalisant et simplifiant tout problèmes, sont rarement Visionnaires, et préfèrent les systèmes éprouvés à l'intuition. Les Ingénieurs, Juristes et Médecins ont souvent cet archétype.

Il souffre de l'**Etroitesse d'Esprit**.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous résolvez un mystère en rassemblant les indices, ou lorsque vous persuadez deux partis opposés de s'entendre.

Manipulateur

Les gens vous fascinent. Pourquoi les gens agissent de cette façon? Quelles pensées et émotions affectent leurs comportements? Le processus qui affecte les choix vous passionne. Vous passez beaucoup de temps à questionner les gens sur leur action. Le plus intéressant c'est que cette information vous est utile par la suite. Le problème c'est que les gens, dans la majorité des cas, ne comprennent pas leurs propres motivations. Vous essayez donc d'ajuster les situations pour connaître les réactions des individus. Certains disent que c'est cruel...mais la science a ses besoins !

Il souffre d'une trop **haute estime** de lui-même et peut oublier qu'il n'est pas le seul à jouer à ce petit jeu.

- Vous gagnez du Volonté quand vous réussissez à créer une situation qui vous donne un nouvel aperçu de la psyché de votre sujet d'étude.

Martyr

Le Martyr souffre pour sa cause, supportant le pire avec la certitude que son sacrifice sera récompensé par l'amélioration du sort des autres. Certains martyrs veulent simplement attirer l'attention ou la sympathie par leur sacrifice, tandis que d'autres sont sincèrement convaincus de la justesse de leur cause. De nombreux inquisiteurs, idéalistes, activistes et exclus sont des martyrs.

Son défaut est le **Pessimismes**, Les émotions extérieures qui l'envahissent l'empêchent d'éprouver un sentiment de paix intérieur.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous vous sacrifiez (ou votre bien-être) pour votre cause ou un autre gain immédiat.

Masochiste

Le Masochiste existe pour repousser ses limites, pour voir quelle douleur il peut supporter avant de perdre conscience. Il ressent du plaisir à subir des humiliations, des brimades, des vexations ou même des douleurs physiques. Le masochiste se définit lui-même par sa capacité à supporter la souffrance. Il se lève pour découvrir une nouvelle forme de douleur. Certains sportifs de l'extrême, les amateurs de piercing et une partie des malades mentaux incarnent l'archétype du masochiste.

Le Masochiste veut toujours aller plus loin et souffre d'un besoin d'Autodestruction

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous subissez une souffrance encore jamais éprouvée.

Monstre

Le Monstre sait qu'il est une créature des ténèbres et agit en conséquence. Le mal et la souffrance sont ses outils, et il s'en sert partout où il va. Aucune vilénie ne lui est étrangère, aucun coup n'est épargné, aucun mensonge évité. Le Monstre ne fait pas le mal par plaisir, mais pour comprendre ce

qu'il est devenu. De nombreux Vampires du Sabbat, des Anciens dégénérés et des individus instables présentent les caractéristiques du monstre.

Le Monstre perd vite conscience de ce qu'il est

- Un comportement mauvais renforce le sentiment d'une raison d'être chez le monstre. Un tel personnage devrait choisir une atrocité particulière, regagnant de la Volonté chaque fois qu'il se laisse aller à cette pulsion. Par exemple, un tentateur gagnera de la volonté en poussant quelqu'un vers le mal, tandis qu'un apostat le fera en faisant douter quelqu'un de sa foi. Choisissez votre destin et accomplissez-le.

Opportuniste

Pourquoi faire quelque chose alors que vous pouvez convaincre quelqu'un d'autre de le faire ? L'Opportuniste essaye toujours de trouver le chemin le plus facile et le plus rapide vers le succès et la richesse. Certains l'appellent voleur, escroc ou par d'autres termes moins aimables, mais il sait que tout le monde en ferait autant à sa place. Il se trouve qu'il l'a fait le premier, et mieux que les autres. Criminels, Vendeurs, Escrocs et Entrepreneurs sont des exemples d'opportunistes.

Il ne recule devant rien, et vendre les siens n'est pas une difficulté

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous trompez quelqu'un pour qu'il fasse quelque chose à votre place.

Optimiste

Comme ont dit : « Tout tourne toujours pour le mieux » ceci est le fondement de votre vie. Les gens vous appellent fou mais même eux doivent admettre que vous êtes plus heureux qu'eux. Don't worry...Be happy !

Quand les choses tournent mal vous tendez à ne pas vouloir voir ces choses

- Vous regagnez un Volonté quand les choses tournent pour le mieux comme vous l'aviez prédit.

Passionné

Le Passionné ne trouve de joie que dans sa passion. Que celle-ci soit la bagarre, la ferveur religieuse, la destruction de rivaux ou la lecture de chefs-d'oeuvre littéraires, elle lui donne toujours la force de faire face. S'il en a l'occasion, le passionné s'adonnera à sa passion autant que possible, Contrairement au Fanatique (*Voir plus haut*), le passionné n'agit pas par devoir, mais par plaisir. Les Croisés, Hippies, Activistes politiques et Amateurs d'art sont des passionnés.

Ne pas vous laisser agir à votre guise en ce qui concerne votre passion vous pousse à la plus mesquine méchanceté.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous vous adonnez à votre passion où que vous convertissez un autre personnage à celle-ci. A contrario, vous perdez un point de volonté chaque fois qu'on vous empêche de vous laissez aller.

Pédant

Le Pédant sait tout, et veut désespérément en informer les autres. Que ce soit par sens du devoir ou par volonté d'aider son prochain, le Pédant fait tout pour que son message soit écouté, à l'usure s'il le faut. Les Pédants vont du Mentor bien intentionné au bavard assommant qui s'écoute parler. Les Formateurs, les Surdiplômés et le "Vétérans dans le domaine" sont des exemples de pédants.

Son défaut est le **snobisme**

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous voyez ou entendez parler de quelqu'un qui a profité de votre sagesse.

Perfectionniste

Un Perfectionniste ne veut que le meilleur. Un travail seulement bien fait ne lui apporte aucune satisfaction, et il demande aux autres le même degré d'implication et de précision qu'à lui-même. Bien que le Perfectionniste soit maniaque et précis, c'est l'accomplissement d'une tâche qui le guide, ainsi souvent que ceux dont il est responsable. Les Artistes conceptuels, les Designers et les *Prime Donne* sont des exemples de cet archétype.

Vous n'êtes jamais satisfait de vous-même

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous accomplissez quelque chose sans le moindre défaut perceptible.

Poltron

Affronter les problèmes en face c'est la tactique des fous. La meilleure façon d'éviter les problèmes c'est de lui enlever sa victime. Bien des gens disent que vous vous cachez la tête dans le sable face à vos problèmes mais au moins vous l'avez encore votre tête. Vous ne confrontez rien que vous pouvez éviter sauf s'il n'y a pas d'autres options. Le courage n'est pas une vertu essentiel pour vous et même que vous croyez que la ligne entre le courage et la folie n'est pas grande !

Le Poltron évite toutes situations conflictuelles, préférant la fuite à celle-ci

- Vous regagnez un Volonté quand vous pouvez éviter une situation sans avoir à vous en occuper.

Rebelle

Le Rebelle n'est jamais satisfait du système. Il déteste l'autorité et fait tout ce qui est en son pouvoir pour la défier ou la saper. Il croit peut-être vraiment en son idéal, mais tout se passe comme s'il accusait toutes les figures d'autorité d'être responsables d'une faute lui ayant causé du tort dans le passé. Les Adolescents, les Non-Conformiste et les insurgés incarnent cet archétype.

Son défaut est la **Dispersion**, il n'a aucun but, et ne peut pas mûrir pas la réussite d'un objectif.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vos actions s'opposent efficacement à votre ennemi. Les Rebelles peuvent s'opposer au Gouvernement, à l'Église, à un Prince Vampire, à n'importe qui. Le Joueur doit choisir, lorsqu'il adopte cet archétype, contre quoi ou quoi son personnage se rebelle.

Risque-Tout

Le Risque-Tout vit pour la sensation du danger. Contrairement à ceux qui ont des dispositions plus saines, le risque-tout cherche activement les situations dangereuses et potentiellement mortelles. Il n'est pas suicidaire pour autant, il cherche simplement la stimulation du désastre imminent. Les Membres de Gang, les petits Voleurs et les Exhibitionnistes en sont des exemples.

Vous appréciez menez les autres à tout risquer.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous réussissez une tâche dangereuse que vous vous êtes délibérément attribuée. Les Risque-Tout ne sont pas stupide, et le Conteur peut choisir de ne pas récompenser un joueur qui a envoyé son personnage tête baissée vers le Danger dans le seul but de regagner de la volonté.

Séducteur

Un Séducteur est une âme enflammée, cherchant toujours à attirer l'attention et à être brillant. Il recherche la compagnie des autres, mais uniquement pour gagner leur admiration. Séduire est la base de son comportement, et la chasse est souvent aussi importante que la victoire. Rien ne l'excite autant qu'un nouveau groupe à captiver et envoûter. Les Acteurs, les Enfants et ceux qui ont peu d'estime de soi ont souvent l'archétype de séducteur.

Il abandonne souvent juste après le fuit de sa séduction et agit de façon blasé

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous réussissez à faire bonne impression sur quelqu'un. Le Conteur est seul juge pour déterminer si vous avez fasciné quelqu'un, même dans le cas d'un autre personnage de joueur.

Solitaire

Le Solitaire est seul, même dans la foule. Les autres le considèrent comme un paria, un oublié ou un exclu, mais en fait, le solitaire préfère sa compagnie à celle des autres. Quelle qu'en soit la raison, le solitaire n'aime pas les gens, et ce sentiment est souvent réciproque. Les Criminels, Libres Penseurs et Extrémistes politique sont des exemples de solitaires.

Son défaut et son **Manque d'Empathie**.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous accomplissez quelque chose par vous-mêmes, mais au bénéfice de la coterie. Un succès impressionnant ou face à une opposition déterminée peut vous permettre de regagner deux points, si le Conteur l'estime approprié.

Survivant

Quoi qu'il arrive, quels que soient les risques et les ennemis, le survivant réussit toujours à s'en sortir. Qu'il soit seul ou dans un groupe, son refus farouche d'accepter la défaite fait souvent la différence entre l'échec et la réussite. Le survivant ne supporte pas ceux qui s'en remettent au destin, ou qui se contentent de ce qu'ils ont sans combattre. Les Exclus, les Idéalistes et les SDF font de très bons survivants.

Son défaut, c'est la **Méfiance**.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous vous sortez d'une situation dangereuse par votre ténacité, ou que d'autres font face à une opposition grâce à vos conseils.

Traditionaliste

La méthode orthodoxe est la seule qui satisfasse le Traditionaliste, qui préfère agir selon les moyens éprouvés. Pourquoi changer alors que la bonne vieille manière a fait ses preuves. Le Traditionaliste trouve le *statu quo* acceptable, et même préférable aux changements qui peuvent avoir des résultats imprévisibles. Les Conservateurs, les Juges et les Notables incarnent très bien cet archétype.

Son défaut est la **Complaisance**.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que la méthode éprouvée s'est montrée la meilleure. De plus, regagnez un point de Volonté chaque fois que vous vous opposez avec succès au changement pour le seul plaisir de changer.

Visionnaire

Le Visionnaire est assez solide pour voir au-delà du quotidien et y percevoir des merveilles. Il repousse les limites imposées par la société, et recherche ce que peu on le courage d'imaginer. Il est rarement satisfait de ce que la société lui offre, il ne la voit pas telle qu'elle est, mais telle qu'elle devrait être. La société est rarement reconnaissante envers les Visionnaires, malgré les progrès et les changements qu'ils initient. Philosophe, Inventeurs et Artistes de Génie incarnent cet archétype.

Votre défaut, c'est la **Fierté** que vous tirez de votre faculté à voir et à comprendre ce qui échappe aux autres.

- Regagnez un point de volonté chaque fois que vous êtes capable de convaincre les autres d'avoir foi en votre rêve et d'entreprendre les actions nécessaires à votre vision.

