



Voodoo-Lady™



Rollenbild/Archetypus Baujahr: 1990

Die Voodoo-Lady ist eine Rolle welche (ev. ohne das selber zu wissen) dabei half, den Jungs einzureden es sei Hexerei und nicht Stimoceiver Häckserei, und "half" den 1980er Jungs auch beim "Spontan-Kaufentscheid" für z.B. die "Voodoo-Grafikkarte" des Abzockers. Hier im Film **Monkey Island™**

Etwas genau so sah es auch im Film **Pirates of the Caribbean™** aus bzw. auch das Orakel im Film **Matrix** war der selbe beratende Archetyp



Krieger-Archetyp 2



The Big Five

N Neurotizismus: wenig
E Extraversion: zurückhaltend
O Offenheit: offen
C Gewissenhaftigkeit: gewissenhaft
A Verträglichkeit: nicht wenn man Mist baut

Baujahr: v.Chr.

Wichtigste Errungenschaft(en): Verteidigung

Kurzprofil:

Humanismus: ★★★★★ (5/5)
Technischer Background: ★★★★★ (3/5)
Grössenwahn: ★☆☆☆☆ (1/5)
Militärischer Hintergrund: ★★★★★ (5/5)
Problem auf Patienten projizieren: (n/a)