

CHOIX DE LA GUILDE

Quelle guilde sommeille en vous ?

Questions

Notez l'ensemble de vos réponses entre A, B, C, D ou E, pour découvrir quelle guilde vous siérait le mieux pour votre aventure !

1. Le rôle que j'aimerais que mon personnage incarne dans le monde du GN, c'est :

- A. Un gardien de la paix et des traditions
- B. Un érudit à la recherche de vérités interdites
- C. Un manipulateur qui tire les ficelles dans l'ombre
- D. Un rebelle provocateur qui bouleverse l'ordre établi
- E. Un druide sauvage en lien avec la nature

2. Mon personnage idéal est motivé avant tout par :

- A. Le devoir et l'honneur
- B. La curiosité intellectuelle
- C. Le pouvoir et l'ambition
- D. La passion et la liberté
- E. L'harmonie et l'instinct

3. Lors d'un conflit dans le jeu, je préfère :

- A. Trouver une solution équitable pour tous
- B. Analyser froidement la situation avant d'agir
- C. Utiliser les faiblesses des autres pour triompher
- D. Frapper vite et fort pour m'imposer
- E. Laisser le cours naturel des choses résoudre le problème

4. En GN, j'aimerais jouer un personnage qui :

- A. Protège les autres et maintient l'ordre
- B. Conçoit des artefacts ou des sorts complexes
- C. Fait des pactes sombres et des complots
- D. Met l'ambiance et renverse les codes
- E. Guérit ou vit en symbiose avec la nature

5. Mon personnage résoudrait une énigme en :

- A. Demandant l'aide du groupe pour réfléchir ensemble
- B. Recherchant des archives ou des indices
- C. Corrompant le gardien de la réponse
- D. Forçant la porte à coups de pied
- E. Observant les comportements naturels du lieu

6. Mon personnage est le plus à l'aise dans :

- A. Une communauté soudée
- B. Une bibliothèque magique
- C. Une salle d'interrogatoire
- D. Une taverne bruyante
- E. Une forêt profonde

7. Un bon leader doit surtout être :

- A. Juste et impartial
- B. Stratège et visionnaire
- C. Intimidant et calculateur
- D. Charismatique et motivant
- E. À l'écoute du vivant

8. Pour impressionner en jeu, je préfère :

- A. Un uniforme impeccable et un discours rassembleur
- B. Des artefacts étonnants et une logique implacable
- C. Un réseau d'espions et des secrets compromettants
- D. Un show théâtral et du panache
- E. Une communion avec les esprits de la nature

9. Mon personnage voit les règles comme :

- A. Un pilier nécessaire au vivre-ensemble
- B. Des structures utiles qu'on peut améliorer
- C. Des obstacles à contourner pour parvenir à ses fins
- D. Une contrainte à faire exploser
- E. Une adaptation aux lois naturelles

10. Dans une aventure, je veux que mon personnage soit :

- A. Un protecteur altruiste
- B. Un inventeur ou stratège
- C. Un seigneur de l'ombre
- D. Un incendiaire de l'ordre établi
- E. Un sage au contact des éléments

11. Si mon personnage avait un totem, ce serait :

- A. Une balance ou un bouclier
- B. Un œil ou une plume
- C. Un serpent ou une couronne
- D. Une torche ou un masque
- E. Un arbre ou un loup

12. Pour atteindre ses objectifs, il est normal de :

- A. Faire des compromis dans l'intérêt commun
- B. Tester toutes les hypothèses possibles
- C. Mentir et manipuler si nécessaire

- D. Agir sans se poser trop de questions
- E. S'adapter à ce que la vie propose

13. Mon personnage préfère apprendre :

- A. Auprès des anciens ou d'un mentor
- B. Par les livres et les expériences
- C. Dans les coulisses du pouvoir
- D. Sur le terrain, dans le feu de l'action
- E. Par la nature et les traditions orales

14. Ce que je veux vivre pendant le GN :

- A. Une aventure héroïque avec des enjeux moraux
- B. Des intrigues complexes et des énigmes
- C. Des coups tordus et des jeux d'influence
- D. Des scènes épiques et du chaos contrôlé
- E. Une expérience immersive proche de la nature

15. Si mon personnage avait un métier, ce serait :

- A. Prêtre, juge, chef de village
- B. Alchimiste, bibliothécaire, arcaniste
- C. Assassin, nécromancien, banquier
- D. Barde, gladiateur, révolutionnaire
- E. Herboriste, chamane, protecteur des bois

16. En GN, j'adore quand :

- A. Il y a des dilemmes moraux ou des alliances
- B. On doit résoudre des mystères ou faire de la magie
- C. Je peux influencer en douce sur l'histoire
- D. On hurle, on rit, on boit, on court
- E. On incarne un peuple ou une culture

17. Si je devais choisir une devise, ce serait :

- A. « Unis nous triomphons »
- B. « Savoir, c'est pouvoir »
- C. « Le monde appartient à ceux qui osent »
- D. « Liberté ou rien »
- E. « Tout est cycle »

18. La magie, pour moi, c'est :

- A. Une force à encadrer
- B. Un champ d'étude infini
- C. Une arme redoutable
- D. Une explosion d'émotion
- E. Une puissance ancestrale et instinctive

19. Mon personnage ferait tout pour :

- A. Sauver sa communauté

- B. Découvrir un savoir perdu
- C. S'élever au-dessus des autres
- D. Vivre sans chaînes
- E. Préserver un équilibre naturel

20. En fin de GN, j'aimerais que mon personnage soit vu comme :

- A. Un héros respecté
- B. Un esprit brillant ou visionnaire
- C. Une figure crainte et influente
- D. Une légende enragée
- E. Un sage que la nature protège

Calcul Final

Additionnez vos points pour chaque couleur :

Réponse A :

Réponse B :

Réponse C :

Réponse D :

Réponse E :

Puis combinez vos deux couleurs les plus hautes pour découvrir la guilde qui vous correspond le mieux :

A & B : Le Sénat Loizorius

A & C : L'Église Morzhov

A & D : L'Ordre Rouge

A & E : Le Conclave Félesnya

B & C : La Chambre Dorémir

B & D : Les Zizzet

B & E : Les Mismic

C & D : Les Crakd'Os

C & E : L'Humus

D & E : GROOL !

CHOIX DE LA RACE

Si vous hésitez encore sur quelle race incarner dans le jeu, vous pouvez vous reporter au document « Lore Approfondi » dans la partie « Règles & Documents utiles ».

Attention : Les Esprits sont la seule race à commencer le jeu sur le plan Immatériel et ont donc 3PV sur ce plan et 1 sur le plan matériel, à l'inverse des autres.

Ce tableau permet de visualiser quelles races sont présentes majoritairement dans quelles guildes afin de vous aider dans la création de votre personnage.

Code Couleur :



Race habituellement présente dans la guilde



Race peu probablement présente dans la guilde (à justifier)



Race jamais présente dans la guilde (impossible)

	Humains	Anges	Dryades	Elfes
Crakd'os	Green	Black	Yellow	Yellow
Dorémir	Green	Black	Yellow	Yellow
Félesnya	Green	Yellow	Green	Green
Grool	Green	Yellow	Yellow	Green
Humus	Green	Black	Green	Yellow
Loizorius	Green	Green	Black	Yellow
Morzhov	Green	Green	Yellow	Black
Ordre Rouge	Green	Green	Black	Black
Mismic	Green	Yellow	Green	Green
Zizzet	Green	Yellow	Black	Black

	Esprits	Gobelins	Gorgones	Vedalken
Crakd'os	Green	Green	Green	Black
Dorémir	Green	Black	Yellow	Green
Félesnya	Black	Black	Yellow	Yellow
Grool	Black	Green	Green	Black
Humus	Yellow	Yellow	Green	Black
Loizorius	Green	Black	Black	Green
Morzhov	Green	Yellow	Yellow	Yellow
Ordre Rouge	Yellow	Green	Black	Yellow
Mismic	Black	Yellow	Black	Green
Zizzet	Yellow	Green	Black	Green