

**CARTE** **PERSONNAGE** **PANTHEON** **FORUM**

**TERRA IDR**

**RÉSOURCES** **Terres** **Désert**

**Nouveau sujet**

**Epinglé**

**Lancement de Terra V2**

mercredi 14 janvier 2026

Supprimer mon compte

mardi 16 septembre 2025

Terra 2 - quelques infos

dimanche 23 mars 2025

a quelqu'un à la barre?

lundi 14 octobre 2024

Bug?

lundi 23 septembre 2024

Compte-rendu du 24/09

dimanche 8 septembre 2024

[Hotline MJ] Service de repop des bâtiments

samedi 24 août 2024

[Caché]:

jeudi 22 août 2024

Terra 2

Merci!

dimanche 4 août 2024

Les sorts de Younick

mercredi 24 juillet 2024

Point actualisé sur l'état du projet

vendredi 19 juillet 2024

[Event #05] Projet Renaissance - Sujet explicatif

66 Darkens

9 Batman

25 Velleus Mya

16 Velleus Mya

Velleus Aura

15 Velleus Mya

40 Havil

17 Whitemy la tour

12 Belzebul

16 Belzebul

40 Balmy

40 Velleus Aura

11 2 3 4 >>

**Calembredaine**

Dans un élan de charité témoignant d'une bienveillance sans borne, le bon Calembredaine réunit une nouvelle fois ses élèves pour un cours magistral qu'onoublierait pas de sitôt. Il s'agit aujourd'hui du choix cornélien du premier clan, une angoisse bien naturelle pour les nouveaux joueurs, les bacheliers et les gens qui découvrent la vie carcérale.

Il va de soit que si vous avez un complément d'information que ce cours ne contient pas vous pouvez m'en faire part via un mp.

Bien, vous pouvez vous asseoir.

Bonjour à tous. À toutes aussi, tant qu'à faire.

Je vous remercie d'être venus si nombreux pour cette présentation rapide des clans en présence sur le jeu et de l'intérêt que chacun représente pour vos styles de jeu personnels. Ce guide a vocation à éviter aux nouveaux joueurs la corvée de choisir un clan en se basant uniquement sur une présentation oiseuse et sur des messages de propagandes malhabiles.

Par ordre alphabétique :

**Caravane**

Principaux RP : diplomatiques et événementiels.

Focalisation : Vie nomade. Aucune construction.

Organisation : Très horizontale.

Les plus :

- Contact facile avec tous les autres clan
- Peu de restriction sur le style de jeu
- Beaucoup d'opportunité de rp

Le moins :

- Pratiquement aucun accès à la construction de ville

**la Faille**

Principaux RP : diplomatiques et événementiels. Quelques participations involontaire au RP militaire.

Focalisation : Vie de clan classique. Futur virage militaire probable

Organisation : ?

Les plus :

- Un petit clan : hiérarchie facile à grimper
- Un bébé clan : tout est à faire

Le moins :

- Assez loin de la pyramide blanche et du reste de la civilisation

**l'Oasis**

Principaux RP : diplomatiques et événementiels.

Focalisation : Construction et pacifisme.

Organisation : ?

Les plus :

- Un bon moyen d'apprendre tous les styles de jeu.
- Pas de guerre offensive.
- Paix durable depuis le tour 1.

Le moins :

- Peu d'opportunité de découvrir la guerre.

**Ordre du feu secret**

Principaux RP : Aucun public; peut être en intra-clan.

Focalisation : ?

Organisation : ?

Les plus :

- Mystérieux vu de l'extérieur

Le moins :

- Mystérieux vu de l'extérieur

**Polaris**

Principaux RP : diplomatiques et événementiels. Quelques participations involontaire au RP militaire.

Focalisation : Construction et pacifisme. Guerre défensive.

Organisation : Cadre, didactique.

Les plus :

- Un bon moyen d'apprendre tous les styles de jeu.
- Peu de guerre offensive.
- Déjà deux chansons.

Le moins :

- Plus cadré que la moyenne.

**Princes du nord**

Principaux RP : diplomatiques, militaire et événementiels.

Focalisation : Beaucoup de guerre offensive.

Organisation : ?

Les plus :

- Omniprésents sur les événements RP publics.
- Voisin de Polaris avec qui ils sont en guerre, combats faciles à trouver.
- Rp très établi.

Le moins :

- Plus de restrictions que la moyenne sur la race du personnage.

**Saint Siège**

Principaux RP : diplomatiques et événementiels.

Focalisation : Vie de clan classique. Futur virage militaire probable

Organisation : Horizontale, pas trop de hiérarchie.

Les plus :

- Assez présent aux événements malgré un nombre de joueur limité
- Beaucoup de raisons d'entrer en conflit/diplomatie avec tous les clans du jeu
- Petit clan où beaucoup de rôle importants restent à pourvoir

Le moins :

- Situé dans une épouvantable zone de non droit, aux portes d'Ubar

**Ubar**

Principaux RP : diplomatiques, militaire et événementiels. Peu de RP intra-clan.

Focalisation : Guerre offensive au mépris de la plupart des autres facettes du jeu.

Organisation : Complètement déstructurée, indépendance totale.

Les plus :

- Très actif pendant les périodes de conflit.
- Grande liberté de jeu
- Possibilité de créer votre tribu seul ou avec d'autres nouveaux et de jouer en marge du reste du clan.

Le moins :

- Le clan s'essouffle et son activité diminue beaucoup en temps de paix

11 Réagir Cacher Éditer Citer

19/05/23 02:39 - #1300

[Sujet d'utilité publique, merci Cal ! Et j'épingle, pour que les nouveaux arrivants le trouvent plus facilement]

1 Réagir Cacher Éditer Citer

05/06/23 20:48 - #1533

[Pour en savoir plus il va falloir venir toquer à la porte et demander :p ]

1 Réagir Cacher Éditer Citer

06/06/23 00:49 - #1536

Asurian

[Pour en savoir plus il va falloir venir toquer à la porte et demander :p ] ils ont fait plus que toquer apparemment...

1 Réagir Cacher Éditer Citer

06/06/23 19:00 - #1539

Asurian

Y'a des gens qui en font toujours trop XD Après ça m'a permis de faire un peu de RP et du coup certains commencent à comprendre un peu ce qu'on fait ^^

1 Réagir Cacher Éditer Citer

Répondre

1 Réagir Cacher Éditer Citer

**Equipe Terra/DR**

**Conditions Générales d'Utilisation**

**Conditions Générales de vente**

© 2021 - 2026 Terra/DR, Droits réservés - Rejoignez-nous sur Discord

Facebook Instagram