

# Bienvenue dans le Crash Course LastWar Saison 3 - Empire d'Or

(Et donc encore : bienvenue dans la bataille du fleuret)

Avertissement : Tout cela se déroule sous la devise « apparence confiante avec une totale ignorance », après tout, je n'ai pas encore joué la saison moi-même.

Toutes les informations ont été compilées selon nos connaissances et convictions.

Néanmoins, je ne prends aucune responsabilité pour des conneries ou des informations obsolètes ;)

# Gorilla Overlord



Un nouveau grand compagnon poilu sera disponible à partir de vendredi prochain : Gorilla Overlord !

Kimberly vous présentera la mission dès qu'elle sera disponible. Une fois que vous les aurez débloqué, vous recevrez une mission radar spéciale.

Dans ce processus, il faudra sauver un petit gorille adorable. Dès que vous aurez fait cela, une seconde tâche radar apparaîtra, après quoi le Gorilla Overlord s'installera dans votre base. Avant que Gorilla Overlord puisse soutenir votre équipe au combat, vous devez d'abord le soigner.

Pour cela, il vous faudra de l'eau, de la nourriture et des médicaments. Vous pouvez obtenir ces ressources dans vos missions radar. Une barre de progression vous montera le niveau de santé de votre gorille. (cela prend environ 4 jours)


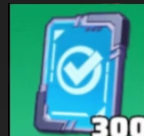
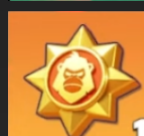
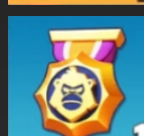
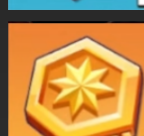
# Gorilla Overlord



Dès que le Gorilla Overlord sera de nouveau en forme, nous aurons à notre disposition l'Institut Tactique, où seront produits les manuels d'entraînement. Logiquement, ceux-ci sont nécessaires pour dresser le gorille.

Et avant que tout le monde ne coupe son cerveau et appuie frénétiquement sur les boutons : Améliorer le gorille fait partie du Duel de l'Alliance VS - le VENDREDI !

Dorénavant, vous aurez besoin des ressources suivantes pour améliorer le Gorilla Overlord :

-  Certificats de formation (gérés comme des pièces de drone)
-  Manuels d'entraînement (gérés comme des données de combat de drone)
-  Badges d'amitié (indispensables pour augmenter le niveau d'amitié)
-  Badges de compétence (nécessaires pour améliorer ses compétences)
-  Fragments de Gorille Universel

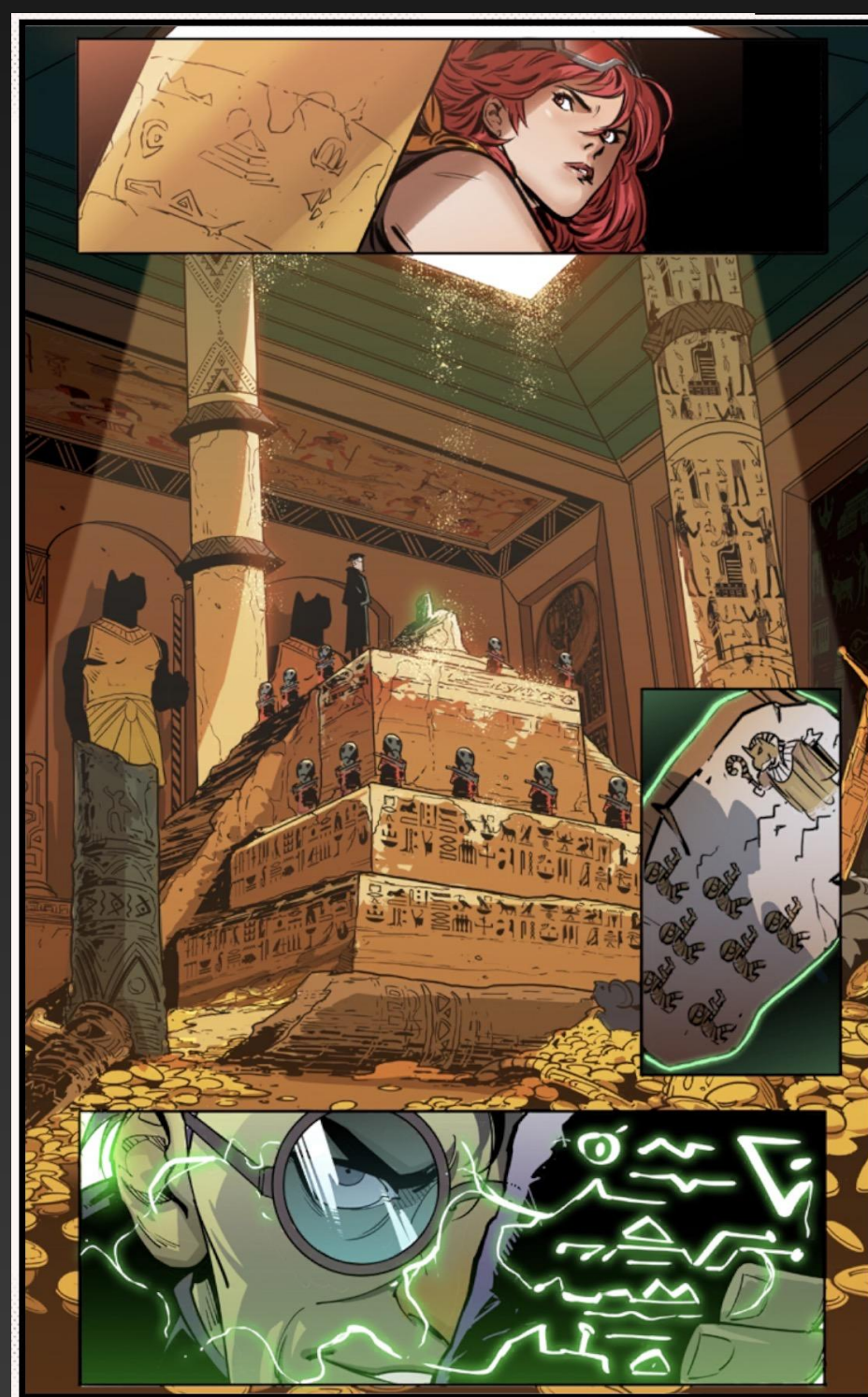
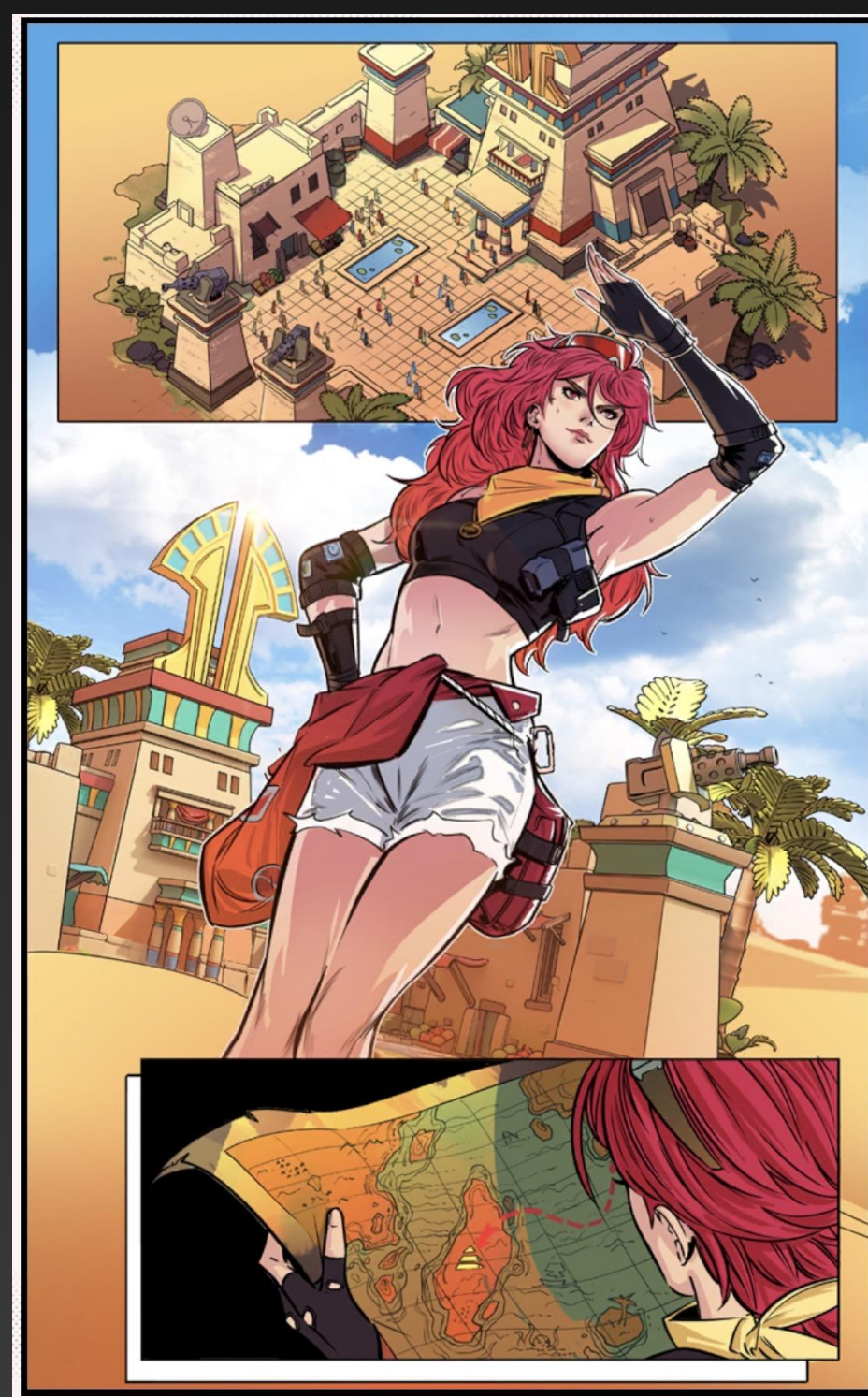
Pour les obtenir, vous disposez de diverses options comme par exemple des missions radar exclusives, la collecte via le camion vert devant votre base ou la boutique de campagne, VIP et alliance. Le gorille ne pourra être utilisé en combat que lorsqu'il atteint le rang de « Partenaire débutant 1 » et que les 3 items de l'entraînement spécialisé ont été améliorés au niveau 100.

# Intrigue...

Selon des sources peu fiables, la chère Scarlett est partie en vacances dans la belle Égypte pour trouver le Monument des Morts (vous savez : une pierre laide qui ramène les morts à la vie).

Elle rencontra le beau jeune homme ici en bas, au milieu.

Eh bien, ce n'était pas un rendez-vous, car le fou trouvait bien plus approprié d'invoquer une armée de momies zombies mangeuses de cerveaux.



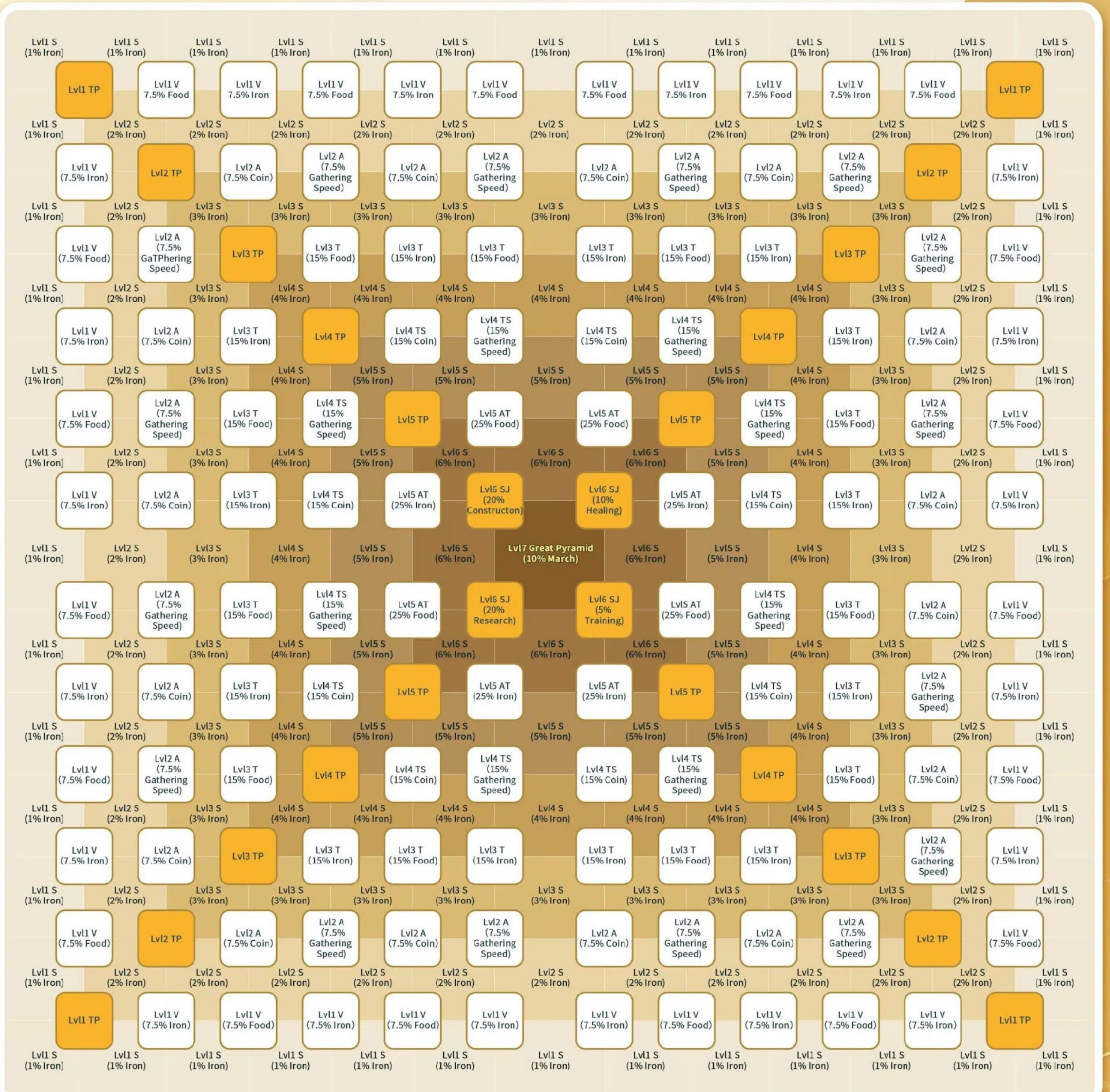
# Nouvelle carte

... Et ainsi, nous sommes une fois de plus installés sur une nouvelle carte et sommes censés sauver la fin du monde à nouveau.

Nous recommençons en bord de carte (comment cela pourrait-il être autrement, nous le savons déjà). Dans la saison 2, nous étions toujours contents que la carte soit devenue plus petite et maintenant... et bien... confus comme tout le reste, sinueux et énorme !



TP = Trade Posts / S = Stronghold / V = Village / A = Altar / T = Town / TS = Temple of the Sun / SJ = Square of Judgment / AT = Ancient Tombs



### Aperçu des bâtiments de carte :

- Villes
- Forteresses d'excavation = comme les sites d'excavation dans S2 (il faut 1h pour extraire 100 de Mitril, quel que soit le niveau)
- Poste de commerce (Nouveau)
- Capitole - Grande pyramide au centre

# Objectif saisonnier : Épices

Les terres rares étaient dans la S2, les épices sont dans la S3.

Comme lors de la saison précédente, plus une alliance a accumulé de gains à la fin de la saison, meilleures sont les récompenses.

On les obtient en conquérant des territoires puis plus tard lors de la « Guerre des Épices ».



## Season Boost (Pre-Season)

12d 13:08:32

Once the season starts, using these decorations and heroes will give you extra buffs!



## Meow-lody

1. Boosts Protector's Field capacity by 500 (Holding In Stock Attributes)
2. Unlocks **Summon Protectors** Base skill (Holding In Stock Attributes)
3. Like this Base to receive a **Desert Gift** (limit 1 per base for each Commander).



## Eternal Pyramid

1. After building, the Desert Protector conversion rate increases by 1%
2. Gain extra Pyramid special effects



## Scarlett

Reduces Damage Taken from Monsters by 5%



## Marshall

Increases Damage to Monsters by 10%

# Bonus de saison

Comme lors des saisons précédentes, divers objets apportent des avantages différents.

Le skin de base « Meow-lody » reçoit maintenant un nouveau look et une mise à niveau. Il augmente la capacité des Protectors du Désert sur le Champ Protecteur de 500 et possède la capacité de base « Invocation du Protecteur ».

La Pyramide Éternelle augmente le taux de conversion des protecteurs de 1 % (quel que soit le niveau de décoration)

Scarlett : Dégâts aux monstres +5 %

Marshall : Dégâts aux monstres +10 %

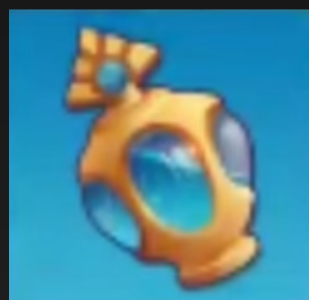
Schuyler : Dégâts aux monstres +10 %

McGregor : Dégâts aux monstres +10 %

# Nouvelles ressources et bâtiments de saison



Le Mithril : comme le charbon de la saison 2, l'obtention du Mithril se fait lors du 1er kill des Elite maudite, les petits zombies, les conquêtes, l'accomplissement de missions, etc.



L'Eau Bénite : est produite dans les Fontaines de Bénédiction (identique aux usines d'alliage de titane de la saison 2)



Fontaine de Bénédiction : produit de l'Eau Bénite sur le même principe que les usines d'alliage de titane de la saison 2. Le Mithril permet de monter de niveau. Comme dans la saison 2 : d'abord la 1<sup>ère</sup> fontaine jusqu'au déblocage de la 2<sup>ième</sup>, puis monte jusqu'à débloquer le 3<sup>ième</sup>, et ainsi de suite.



Ces choses n'existent plus, mais on a un autel qui fait exactement la même chose... (après avoir atteint le niveau 30 du laboratoire de recherche sur les malédictions)



Laboratoire de recherche sur les malédictions : l'Eau Bénite est la ressource te permettant de . Il permet d'augmenter la résistance à la malédiction. (exactement comme la résistance virale dans les saisons 1 et 2)

# Protecteurs du Désert

Ce sont les nouvelles unités dans la saison 3 (et seulement pendant les saisons). Un nouvel emplacement devant votre base apparaîtra. Il s'agit de l'Obélisque du Pharaon. Le champ protecteur de la base doit d'abord être réparé pour accéder à ses nouvelles unités.

(À partir du niveau 10 de ce bâtiment, vous aurez besoin de ressources saisonnières pour améliorer le Champ Protecteur. Par conséquent, vous ne devriez pas l'améliorer au-delà du niveau 10 au début.)



## Protector Conversion

Under the Pharaoh's Obelisk, a portion of fallen units will be reserved for future summoning.

**Units lost in the following situations will be added to the Protector conversion pool awaiting conversion:**



### Battle casualties

Units lost in battle: On troop return, 10% will be added to the pool.

[View](#)


### Hospital overcapacity

Severely wounded units that die because the hospital is full: 10% will be added to the pool.

[View](#)


### Base breached

Units lost in the Drill Ground during a base breach: 10% will be entered into the conversion pool.

[View](#)

Après cela, les unités tombées au combat peuvent être converties en protecteurs du désert.

% de conversion des unités basiques en protecteurs :

- 10 % des unités tuées au combat
- 10 % des unités blessées pour lesquelles il n'y avait plus de place à l'hôpital
- 10 % des unités tuées sur le terrain d'entraînement (si la base a été attaquée)

Ces derniers sont ensuite convertis par des membres de l'alliance qui viennent vous rendre visite brièvement avec leurs avions.

Vous pourrez aussi invoquer directement des Protecteurs du Désert avec l'objet « Corne du Protecteur ».

# Protecteur du Désert

Les protecteurs du désert peuvent être utilisés pour combattre les zombies et les ennemis.

Environ 10x moins de protecteurs entrent au combat comparé aux unités basiques. Leur puissance de combat dépasse celle des unités normales.

Vous pouvez donc vaincre des monstres ou des adversaires plus forts au combat.

Cependant après utilisation, les protecteurs du désert ne retournent pas à la base après la bataille. Seule exception si vous avez avec la capacité professionnelle « Volonté indomptable ») qui permettra jusqu'à 10 % de retour des protecteurs.

Par conséquent, les protecteurs du désert doivent être utiliser intelligemment et à privilégier pour les Guerres des Épices.

Einheitenanzahl: 2.260/2.260

Widerstand: 9.000

Erforderlicher Widerstand: 9.000

Unzureichende Fluchresistenz

Versammlungszeit: 1Min.

Versammlung

Einheitenanzahl: 230/230

Widerstand: 9.250

Erforderlicher Widerstand: 9.050

Ausgeglichene Stärke

Versammlungszeit: 1Min.

Versammlung



# Centre d'alliance

Une fois le centre construit, tous les membres de l'alliance dans la zone de captation recevront divers buffs, selon le niveau du centre.

Dès que le Centre de l'Alliance atteint un certain niveau, vous recevrez des bâtiments de production supplémentaires qui génèrent du mithril, de l'huile, de l'eau bénite et des Protecteurs du Désert.

Un des buffs garantit aussi que les alliés ne sont plus poussés à travers le désert par les vers des sables (je ne sais pas si c'est vrai, mais apparemment cela peut arriver... petites bêtes agaçantes)

De plus, le Centre d'alliance produit des épices, qui sont d'une grande importance au cours de la saison.

**Alliance Center** 1.6K +

**Lv.1 Alliance Center** #22(339.72)

Production Center Upgrade Relocation Spot

Lv.1 → Lv.2  
1,620/15,000 15.0K

Spices are needed for upgrades 15,000 → 45,000

Max. Durability 150,000 → 150,000

Produces Spices 200/h → 300/h

Boosts March Speed within the territory 10% → 10%

**Lv.1 Alliance Center** #22(339.72)

Production Center Upgrade Relocation Spot

**Alliance Center**  
Production Rate: +120/h  
Total Output: +120/h

**Mithril Plant** Unlock at Lv. 5

**Exploratory Well**  
Produces Oil for alliance members periodically once built. Unlock at Lv. 10

**Sacred Water Hut** Unlock at Lv. 15

**Obelisk** Unlock at Lv. 20

# Armes exclusives



Marshall  
De la semaine 1, jour 4



Shuyler

De la semaine 3, jour 4



McGregor

À partir de la semaine 6, jour 4

# Champs de ressources et Ruines



Comme dans les saisons précédentes, il y a une faible chance de découvrir un champ de ressources après la mort d'une Elite maudite. (1 fois/jour et par joueur)

Petit conseil : il pourrait être judicieux de désigner un joueur fort qui obtient initialement les ressources uniquement des champs de ressources, afin qu'il puisse rapidement augmenter sa résistance aux malédictions et ainsi entraîner les autres joueurs. Il va sans dire que cela devrait aussi être quelqu'un qui est souvent en ligne.

Des Artefacts du Désert (ruines) apparaîtront et pourront être pillés à partir de la semaine 2.



# Quoi de nouveau ?

- Nouvelle mission radar : Expédition des Ruines
- Les vers des sables (équivalent aux Marcheurs – attaque en rallye) - vous obtiendrez des écailles que vous pourrez échanger contre des objets dans la boutique Bazar du désert.
- Scarabée d'or- attaque en individuel



# Calendrier : Semaine 1

Dès le 1<sup>er</sup> jour :

- Faire un don aux bâtiments de la saison ! C'est la seule façon de les débloquer
- Tuer les monstres de la saison pour obtenir suffisamment de nouvelles ressources et de résistance
- Construire les bâtiments saisonniers et augmenter leurs niveaux
- Construire le Centre d'alliance
- Capturer les Forteresses de fouilles aussi vite que possible ! Beaucoup d'avantages et de buffs

Jour 3 :

- Les villes de niveau 1 peuvent être conquises

Jour 6 :

- Les villes de niveau 2 peuvent être conquises

# Règles de conquête

## Villes et forteresses de fouilles

- Chaque alliance peut obtenir jusqu'à 8 villes et 8 forteresses d'excavation (les villes ne peuvent être conquises qu'après les événements correspondants).
- Les Forteresses d'excavation produisent 100 Mithril/h, quel que soit le niveau, alors capturez-les dès que possible !
- Les villes et forteresses de fouilles produisent des épices (la quantité dépend du niveau)
- Capitole = Grande Pyramide. Ne peut être conquis que par des alliances qui détiennent une ville de niveau 6
- 2 forteresses de fouilles peuvent être capturées par jour (phase de protection de 36h)
- 2 déclarations de guerre par jour pour conquérir des villes. (phase de protection de 6 jours)
- En général, les mêmes règles s'appliquent que dans la saison 2 : seules les zones adjacentes, il faut commencer par une forteresse de creusement de niveau 1 (la diagonale compte comme « adjacente »)

# Autres événements : Semaine 1

Nettoyage : Dès le 1<sup>er</sup> jour

- Les commandants sont classés selon le 1<sup>er</sup> kill des zombies.
- En résumé, celui qui tue le zombie le plus gros en premier gagne. Plus le classement est élevé, meilleures sont les récompenses

Bataille de la Forteresse de Fouille : Dès le 1<sup>er</sup> jour

- Même principe que dans le nettoyage, sauf que le temps nécessaire aux alliances pour capturer les forteresses est évalué.

Crise des vers des sables : Dès le 1<sup>er</sup> jour

- Lorsque vos troupes s'engagent dans des combats, elles créent des ondes de choc. Ces ondes de choc remplissent une barre de progression et le commandant qui l'a remplie complètement reçoit la visite d'un mignon petit ver des sables. Si la base est entourée par un ver des sables, vous ne pourrez plus rejoindre les rallyes. (Indice : la téléportation fonctionne)
- Les gros vers des sables peuvent être vaincus par des rallyes (ce qui donne de belles récompenses)
- La capacité professionnelle « Mine de Trapland » peut aussi être utilisée pour attraper de gros vers des sables si elle est placée près ou directement au-dessus du ver des sables. L'Alliance dispose alors de 5 heures pour le vaincre, sinon le ver des sables disparaîtra à nouveau.

# Calendrier : Semaine 2

Dès le 1<sup>er</sup> jour :

- « Construire une oasis » : Les ruines sont en gros comme des collections de fournitures dans la saison 2. Pour les découvrir, cependant, nous n'avons pas besoin de faire un feu de camp cette fois, mais nous pouvons regarder l'herbe pousser. (Sans blague, il faut verdir le désert avec des avions. Pour cela, vous devez posséder les compétences professionnelles appropriées). Si suffisamment d'espaces verts ont été créés aux coordonnées respectives, une oasis apparaît où vous pouvez récupérer des récompenses.
- Trésors du désert : Explication sur la diapositive suivante
- Le Retour des Morts : Nous le connaissons déjà... Des morts-vivants sifflants et sifflants joyeux se promènent vers notre Centre d'alliance les mardis et vendredis, où ils recevront gentiment une correction de mâchoire de notre part.
- Échange de héros : ATTENTION ! C'est le « Level Swap 2.0 », car le système a été complètement remanié. Désormais, les étoiles des héros peuvent aussi être échangées. (Le niveau dans le Mur d'Honneur est conservé même si le héros n'a plus 5 étoiles après l'échange. Les améliorations ne sont plus possibles tant que le héros n'a pas à nouveau 5 étoiles. Même principe pour les armes exclusives. L'arme est désactivée jusqu'à ce que le héros ait à nouveau 5 étoiles.)

Jour 3 :

- Les villes de niveau 3 peuvent être conquises

Jour 6 :

- Les villes de niveau 4 peuvent être conquises
- Il est également désormais possible de capturer les postes de traite. Cependant, des joueurs d'autres serveurs peuvent désormais aussi venir.

# Trésors du désert



L'équivalent des mini-jeux précédents

- Il y a deux trésors, chacun avec une limite de temps (un personnel et un pour l'Alliance). Si le minuteur est écoulé, les récompenses sont perdues.
- Si vous choisissez une chambre au trésor, la tâche consiste à obtenir les reliques et donc les récompenses qui en découle. Pour cela, il faut un nouvel article. Ça s'appelle le Marteau de l'Archéologue et tu peux l'acheter au Bazar du Désert (la boutique où tu peux payer en écailles de ver des sables)
- Dans le Trésor de l'Alliance, chaque joueur peut vider une seule case. Les récompenses ne sont disponibles que si vous avez capturé une partie de la relique. (Tout cela me rappelle un peu le jeu « Sink Ships »)
- Dans votre propre chambre au trésor, vous pouvez obtenir de l'aide d'alliés pour obtenir les récompenses.
- Pour trouver et ouvrir des chambres au trésor personnelles supplémentaires, il vous faut l'objet « Boussole du désert », que vous pouvez acheter (qui l'aurait cru...) au bazar du désert.
- La boussole pour les trésors supplémentaires de l'alliance peut être obtenue, entre autres, grâce aux nouvelles missions radar.



# Règles de conquête Poste de Commerce

- Il n'est pas nécessaire d'être adjacent au territoire de l'alliance et n'a pas de limite de nombre
- Ces éléments sont capturés par un seul joueur
- Les joueurs propriétaires d'un poste de commerce ouvrent leur propre marché où d'autres joueurs peuvent acheter des items. Les offres sont mises à jour chaque semaine. (L'offre exclusive dans la boutique n'est valable que pour le joueur qui possède le Poste de Commerce)
- Si la boutique est vide, le joueur peut envoyer une caravane commerciale une fois par jour pour remplir la boutique.
- Le joueur qui possède le comptoir de commerce gagne des impôts sous forme d'œufs d'or
- Les postes commerciaux peuvent bien sûr être attaqués et conquis par d'autres joueurs.
- Pour capturer un Poste de Commerce, la base de l'attaquant doit être située dans la zone contaminée autour du Poste de Commerce, où elle peut donc aussi être attaquée.
- Période de protection après la conquête : 17 jours (mais l'information n'est pas certaine)
- En pratique, il est probable que quelques clowns sans scrupules viennent d'autres serveurs et achètent nos ressources.



# Calendrier : Semaine 3

Depuis le premier jour :

- Promotion héroïque : Scarlett devient dorée. Ça fonctionne exactement comme Violet dans la saison 2.
- Récompense de faction : (Légion écarlate contre tribu dorée) La sélection de faction est faite par le président comme dans la saison 2, mais avec un léger changement.
  - La phase 1 dure 2 jours. Les serveurs qui dirigeront les factions correspondantes sont déterminés. (Basé sur la force combinée des serveurs au début de la saison)
  - Les présidents des deux serveurs « décident » à quelle faction ils veulent appartenir (\*tousse\* La distribution se décide par un tirage ou face \*tousse\*).
  - À partir du 3<sup>ième</sup> jour de la phase de sélection, les serveurs restants pourront choisir à quelle faction ils veulent appartenir. (Comme dans la saison 2)
- Chasseur de vers : De manière générale, il s'agit de pêcher les vers géants des sables avec la Trapland Mine et de les éliminer. Plus vous en attrapez ou tuez, plus le classement est élevé et meilleures sont les récompenses.

Jour 3 :

- Les villes de niveau 5 peuvent être conquises

Jour 6 :

- Les villes de niveau 6 peuvent être conquises.

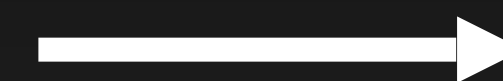
# Calendrier : Semaine 4

Dès le 1<sup>er</sup> jour :

- Guerre des épices : Le principe reste le même que dans la saison 2 : pas de conquêtes inter-guerres et donc pas de quarts de nuit.
- Overlord Handbook : Pour ceux qui ont le gros portefeuille avec eux et veulent pousser un peu plus leur Tamagotchi poilue

Jour 6 :

- Le Capitole peut être conquis (ou un jour plus tard à cause du retard de l'événement)



**MALL**

Weekly Deal   Super Monthly Pass   **Overlord Growth Handbook**   Weekly Pass   Pack

**Overlord Growth Handbook**  
2025/1/27-2025/2/25  
25d 06:11:07

Reward Preview

**10268%**

Day 1	Day 2	Day 3	Day 4	Day 5
40	1.0K	10	1.0K	5
Day 6	Day 7	Day 8	Day 9	Day 10
5	1.0K	5	1.0K	5
Day 11	Day 12	Day 13	Day 14	Day 15
5	1.0K	5	1.0K	5
Day 16	Day 17	Day 18	Day 19	Day 20
5	1.0K	5	1.0K	5
Day 21	Day 22	Day 23	Day 24	Day 25
5	1.0K	5	1.0K	5

Buy anytime during the event for all rewards.

Instant Gain on Purchase

2.5K   500   5   1

← The Overlord must meet the Requirements to buy

# Guerre des épices

(J'ai pu laisser les diapositives presque exactement comme dans la saison 2...)

De loin l'événement le PLUS important de la saison !

- Nous le savons déjà : pas de nuit, mais une fraude horaire de travail.
- Le principe reste aussi presque le même que dans la saison 2 : nous battons avec les alliances opposées pour jusqu'à 30 % des épices collectées jusqu'à présent.
- La plupart de ce qui suit maintenant n'est que pour la complétude. Il y a de petits changements, mais le processus est exactement le même.
- Chaque manche comprend 4 phases :
  - Déclaration de guerre
  - Inviter les Alliés
  - Préparation au combat
  - Phase de combat
- Il y a un total de 8 rounds de 2 combats par semaine (donc ça prend 4 semaines)
- L'événement se termine en même temps que la fin de la saison

Battle Time	Scarlet Legion		Golden Tribe
Round 1			
Round 2			
Round 3			
Round 4			
Round 5			
Round 6			
Round 7			
Round 8			

# Guerre des épices : 4 phases



Les alliances sont divisées en différents groupes selon la quantité d'épices collectées au sein des factions.

## 1. Déclaration de guerre

- Commence mardi pour le premier tour et vendredi pour le deuxième tour de la semaine. Durée : 24 heures
- La direction respective de l'alliance peut (si nous appartenons à la faction attaquante) déclarer la guerre à une autre alliance.
- Vous ne pouvez déclarer la guerre qu'aux alliances qui sont du même rang que votre propre alliance.
- Jusqu'à 3 alliances peuvent déclarer la guerre à une alliance défensive.
- Pendant la phase de déclaration de guerre, la cible peut être modifiée à tout moment. Après l'expiration du minuteur, cela n'est plus possible.

# Guerre des épices : 4 phases

## 2. Phase d'invitation

- Cela commence toujours le mercredi pour le 1<sup>er</sup> tour et le samedi pour le second. Durée : 12 heures
- Si plusieurs alliances ont déclaré la guerre à une alliance défendante, le camp défensif peut demander le soutien d'autres alliances de la même faction. Uniquement celles qui n'ont pas reçues de déclaration de guerre.
- Si 3 alliances ont déclaré la guerre, un maximum de 2 alliances peuvent être invitées pour le soutien. (Pour créer un 3 vs 3)
- Si seulement 2 alliances ont déclaré la guerre, une alliance peut soutenir (2 vs 2) et personne ne peut aider avec une seule déclaration de guerre (1 vs 1)
- Le R5 de l'alliance invitée peut voter pour savoir si l'invitation sera acceptée.

## 3. Phase de préparation

- Elle commence à 12h00 (heure du serveur) toujours le mercredi pour le 1<sup>er</sup> tour et le samedi pour le second.  
Durée : 30 minutes
- Pendant ce temps, la guerre est confirmée et ne peut plus être modifiée.

# Guerre des épices : 4 phases

## 4. Phase de combat

- Elle commence à 12h30 (heure du serveur) le mercredi pour le 1<sup>er</sup> tour et le samedi pour le second. Durant cette phase, le Centre d'alliance ne peut plus être repositionné.
- Durée de combat : 40 minutes (si le nombre d'attaquants et de défenseurs est identique)
- Si les défenseurs autour d'une alliance sont en infériorité numérique, la durée de combat est réduite à 30 minutes.
- Si les défenseurs sont seuls et affrontent 3 assaillants, la durée de combat est réduite à 20 minutes.

Ce qui est nouveau par rapport à la saison 2 : Le Centre d'alliance se compose de plusieurs bâtiments, chacun pouvant être attaqué individuellement. Chaque bâtiment doit aussi être défendu individuellement ! Pour chaque dépendance détruite, l'attaquant obtient 5 % des épices pillables.

Donc, si les 4 dépendances sont détruites, les attaquants obtiennent déjà 20 % des 30 % du total.

Le Centre d'alliance lui-même a une durabilité de 200 000, les dépendances seulement 30 000.

# Warlord Missile

Bien entendu ce vilain missile redouté revient en S3 réduisant nos bases au néant mais sur une surface élargie de 35x35 au lieu des 25x25 de la S2.

Les points les plus importants :

- Comme son nom l'indique, seul le seigneur de guerre (Warlord) d'une alliance attaquante peut tirer le missile. La destination doit se situer dans la zone de captation du Centre d'alliance.
- Lorsque la fusée est activée, un minuteur de 3 minutes commence
- Pendant ce temps, le Seigneur de Guerre est « une cible équitable » pour tout le monde et ses coordonnées sont affichées dans le chat mondial. Si le seigneur de guerre quitte sa position pendant le minuteur ou est mis à zéro, le missile est désactivé et bénéficie d'un temps de recharge de 72 heures.
- Lorsque le missile est tiré, des terrains contaminés sont créés dans un rayon de 35x35 cases pendant 1h et toutes les bases qui s'y trouvent sont déplacées à un endroit aléatoire sur la carte (les boucliers existants ne sont pas détruits)
- Le missile peut être tiré par n'importe quelle alliance attaquante. Il peut donc être judicieux de coordonner l'objectif et le moment d'activation avec les autres alliances attaquantes.
- De plus, cela peut aussi être lancé lors de la phase de préparation, c'est-à-dire jusqu'à 30 minutes AVANT la phase de combat, afin que les attaquants puissent obtenir une loge.

## Warlord Missile



Blow up all commander bases within a specified area! It will leave Contaminated Land for a period.

**During the war preparation and battle stages, you cannot change officials or leave the Alliance.**

- ◆ Skill prep duration: 180s
- ◆ Skill cooldown: 72-hr
- ◆ Explosion radius: 35\*35
- ◆ Contaminated Land remains for: 1-hr
- ◆ Damage to Alliance Center durability: 30000

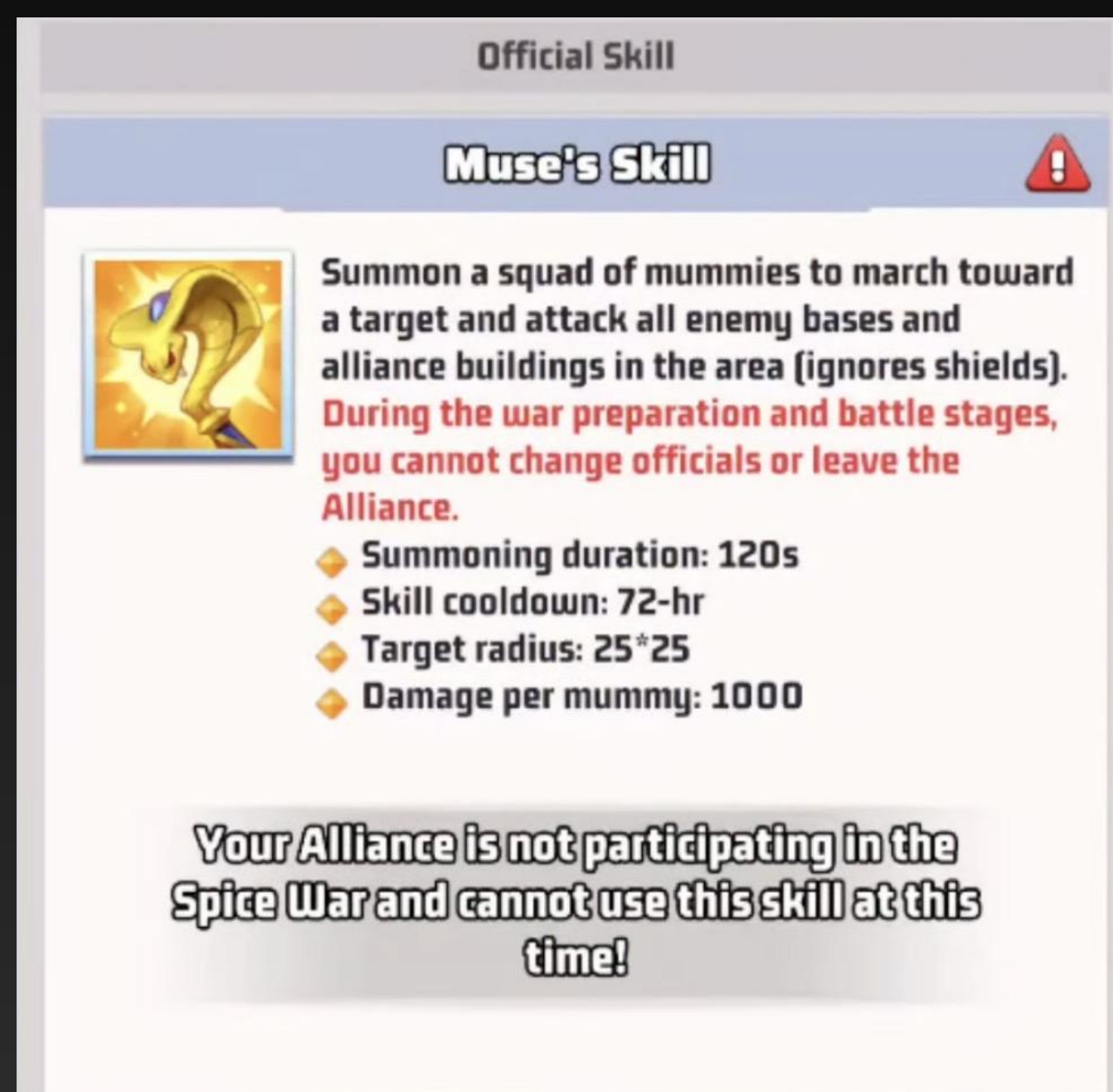
Battle begins at

**22:24:12**

# Capacité de la Muse : l'armée des momies

Zewa était vraiment content d'avoir éliminé la fusée.

Mais, tadaaaa : la muse obtient aussi une capacité de guerre



Les points les plus importants :

- Le principe fonctionne comme le missile du seigneur de guerre
- Les momies sont invoquées pendant 2 minutes avant d'attaquer l'alliance adverse.
- Pendant ce temps, la muse est « une cible » pour tout le monde et ses coordonnées sont affichées dans le chat mondial. Si la muse quitte sa position ou est mise à zéro pendant le minuteur, la capacité est désactivée et bénéficie d'un temps de recharge de 72 heures.
- Si le compte à rebours a expiré avec succès, les momies retireront toutes les défenses des bases et de tous les bâtiments de l'alliance dans un rayon de 25x25 cases. Cela laisse aux assaillants une courte fenêtre de temps pendant laquelle le Centre d'Alliance, ainsi que ses dépendances, sont sans défense.

## Season II: Polar Storm

Declare War   Rebels   Gendarmerie   **War Status**

#18 [NaW]  
THe Squad

#22 [Rgs]  
Rogues

#18 [NaW] THE SQUAD

14



#18 (X:508 Y:602)

Alliance Furnace   Lv. 14  
 Rank:   27  
 Durability:   100% ⓘ  
 Total Held  
 907.2K  
 Can be Looted     
 181.4K

Rewards ⓘ

Claim

Kill Rewards



Earn points by completing these actions

Kill Lv. 1 Unit from Enemy Faction	+ 6
Kill Lv. 2 Unit from Enemy Faction	+ 9
Kill Lv. 3 Unit from Enemy Faction	+ 12
Kill Lv. 4 Unit from Enemy Faction	+ 15

Record

Battle Record

# Guerre des épices : Récompenses de bataille

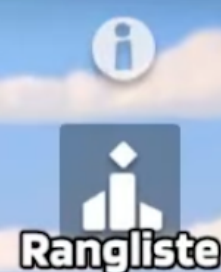
Le système de récompenses pour les récompenses personnelles de chaque bataille est similaire à celui de la Guerre du Capitole : Des points sont attribués pour les unités tuées. C'est pour ça que ça vaut TOUJOURS la peine de participer au combat. (Je n'arrive pas à croire que je doive vraiment écrire ça...)

Si plusieurs alliances participent à l'attaque d'un centre d'alliance, les épices capturées sont divisées selon les dégâts de durabilité infligés. Par exemple, si l'Alliance A infligeait 80 % de dégâts et l'Alliance B 20 %, l'Alliance A recevait 80 % du butin et l'Alliance B 20 %.

## Baue eine Oase

21d 06:43:06

Stufe 2: Begrüne die Kriegszone, baue eine Oase!



131/150

Kriegszonenfortschritt

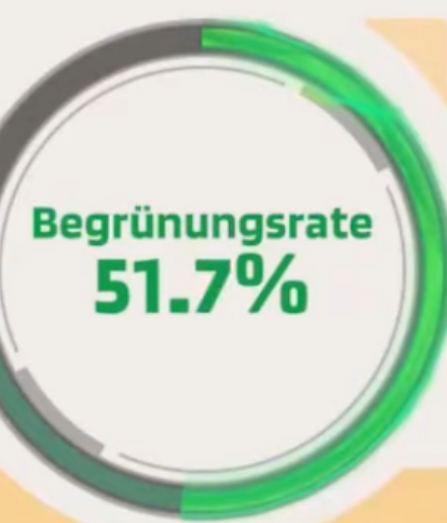
Allianzfortschritt

Artefakte

## Lv. 1 Region

Begrünungsfunktion freischalten

Schalte die nächste Region für die Begrünung frei, wenn die Begrünung 80 % erreicht.



Unentdeckte Artefakte: 1533

# Calendrier : Semaine 5 à 8

À partir du 1<sup>er</sup> jour de la semaine 5 :

- « Construire une oasis » se poursuit : Bien que nous n'ayons planté que nos propres zones jusqu'à présent, le projet entre maintenant dans sa 2<sup>ième</sup> phase et nous refaisons toute la carte. Nous commençons avec des zones de niveau 1 à l'extérieur et nous progressons progressivement vers l'intérieur. Cela permet bien sûr de découvrir davantage de ruines. Dorénavant, les commandants des autres zones de guerre sont également autorisés à verdir les autres zones de guerre. Cela signifie qu'ils attaquent nos récompenses comme des vautours...
- Les Guerres des Épices se poursuivent et se terminent par un affrontement final (duel de factions), où la faction la plus victorieuse obtient une grosse part d'épices (exactement comme dans la saison 2)  
Il y a un changement sérieux : les usines de fusées et les fusées associées. Celles-ci se trouvent autour du Capitole (entre les canons) et peuvent être conquises. Les missiles peuvent être tirés à intervalles réguliers par le seigneur de guerre de l'alliance qui a capturé l'usine de fusées. Lorsque le missile est tiré, il inflige des dégâts importants aux bases situées dans la zone d'effet.

À partir du 1<sup>er</sup> jour de la semaine 7

- Soirées de guerre : Vous recevez une boîte de récompense chaque jour pour aider les membres de l'alliance à convertir des unités tombées. De plus, le taux de conversion augmente de 5 % et la probabilité de compléter les niveaux individuels dans la nouvelle mission radar augmente.

# Intersaison

Le stress de saison surmonté, les vautours disparaissent et ainsi :

Bienvenue dans l'intersaison !

Après les saisons 1 et 2, les festivités commenceront, incluant le marché noir.

Le duel de champions revient également et le transfert de serveur est de nouveau possible.

L'exercice d'alliance atteint un nouveau niveau de difficulté : les Murphy sont remplacés par des vers des sables, plus difficiles à tuer, coûtent plus d'unités mais offrent des récompenses nettement meilleures. (Quelqu'un s'est-il déjà demandé pourquoi on l'appelle « Marshall Guard » alors qu'il y a 5 Murphy ?!)

L'une des plus grandes refontes est notre unité mobile secrète, incluant les trésors cachés. Lors de l'échange des cartes au trésor, vous recevez désormais aussi des marteaux d'archéologie, que vous pouvez utiliser pour fouiller à la recherche de trésors dans les ruines. (->Plus de récompenses pour le même effort)



Et ainsi :

Merci à tous et posez vos  
questions <3