

# Tuto Aventure : Nid de Bandits

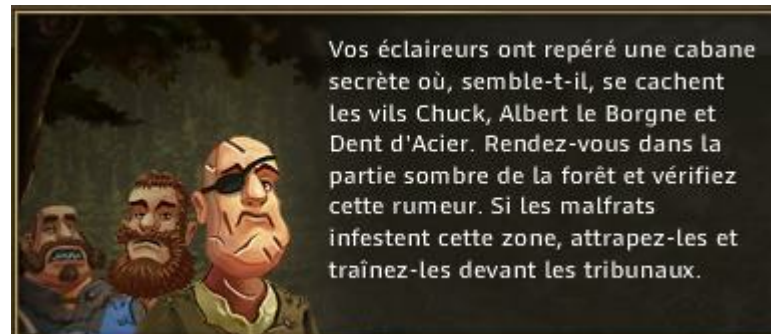
(Réalisé avec 4 généraux dont un vétéran)

## Description :

Difficulté : 5

Nombre de joueurs : 1

Durée : 2 jours



Troupes susceptibles d'être nécessaires :

 500,  270,  60,  210,  100

## Troupes rencontrées :

1. 100 Charognards - 100 Pisseurs
2. 100 Charognards - 50 Chiens de garde - 50 Pisseurs
3. 100 Racailles - 50 Chiens de garde - 50 Pisseurs
4. 200 Racailles
5. 1 Albert le borgne - 100 Racailles - 100 Pisseurs
6. 80 Racailles - 100 Chiens de garde - 20 Pisseurs
7. 150 Racailles - 50 Pisseurs
8. 1 Dent d'acier - 50 Chiens de garde - 80 Pisseurs - 60 Coriaces
9. 100 Chiens de garde - 90 Coriaces
10. 1 Chuck - 50 Chiens de garde - 50 Pisseurs - 100 Coriaces
11. 70 Chiens de garde - 50 Pisseurs - 70 Coriaces
12. 120 Racailles - 80 Pisseurs



Carte :



Combats :



3 secteurs, 12 camps dont 3 boss.  
Il est possible d'éviter les camps 11 et 12.

Secteur 1

- Camp 1 : 100 Charognards - 100 Pisseurs  
50R - 40S - 160C (pertes 43R)
- Camp 2 : 100 Charognards - 50 Chiens de garde - 50 Pisseurs  
110R - 140S (pertes 104R)
- **Diversión 1 :**
  - Camp 3 : 100 Racailles - 50 Chiens de garde - 50 Pisseurs  
**Général 1 (Diversión longue) :** 46S - 154C (pertes 0)
  - Camp 4 : 200 Racailles  
**Général 2 (Diversión longue) :** 155S - 3C (pertes 0)
  - **Camp 5 (Boss) : 1 Albert le borgne - 100 Racailles - 100 Pisseurs**  
**Général 3 (1ère vague) :** 200R (pertes 200R - Général perdu)  
**Général 4 (2ème vague) :** 30R - 9S - 111C - 100AB (pertes 0)

Lancer dans l'ordre : le général 1 sur le camp 3 et les généraux 2,3 et 4 sur le camp 5 (le général 2 sera intercepté et attaquera le camp 4).



\*\*\*\*\*Pertes 347 recrues\*\*\*\*\*

Secteur 2



- **Diversión 2 :**
  - Camp 6 : 80 Racailles - 100 Chiens de garde - 20 Pisseurs  
**Général 1 (Diversión longue) :** 119S (pertes 0)
  - Camp 7 : 150 Racailles - 50 Pisseurs  
**Général 2 (Diversión longue) :** 82S - 111C (pertes 0)
  - **Camp 8 (Boss) :** 1 Dent d'acier - 50 Chiens de garde - 80 Pisseurs - 60 Coriaces  
**Général 3 (1ère vague) :** 155C (pertes 155C - Général perdu)  
**Général 4 (2ème vague) :** 85R - 56M - 9S - 100AB (pertes 82R)

Lancer dans l'ordre : le général 1 sur le camp 6, le général 2 sur le camp 7 et les généraux 3 et 4 sur le camp 8.



\*\*\*\*\*Pertes 82 recrues - 155 cavaliers\*\*\*\*\*


























- **Diversión 3 :**
  - Camp 9 : 100 Chiens de garde - 90 Coriaces  
**Général 1 (Diversión longue) :** 118S (pertes 0)
  - **Camp 10 (Boss) :** 1 Chuck - 50 Chiens de garde - 50 Pisseurs - 100 Coriaces  
**Général 2 (1ère vague) :** 115C (pertes 115C - Général perdu)  
**Général 3 (2ème vague) :** 40R - 60M - 50S - 100AB (pertes 40R - 50M)

Lancer dans l’ordre : le général 1 sur le camp 9, les généraux 2 et 3 sur le camp 10.



\*\*\*\*\*Pertes 40 recrues - 115 cavaliers - 50 miliciens\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*Pertes totales 469 recrues - 270 cavaliers - 50 miliciens\*\*\*\*\*

Résultat :

Slot 1	Slot 3 & 4	Logement 5	Logement 6
<div>1100  (22,2%)</div> <div>1300  (11,1%)</div> <div>600  (22,2%)</div> <div>700  (11,1%)</div> <div>300  (22,2%)</div> <div>400  (11,1%)</div>	<div>1600  (25%)</div> <div>1800  (25%)</div> <div>1600  (25%)</div> <div>800  (25%)</div>	<div>700  (25%)</div> <div>500  (25%)</div> <div>400  (25%)</div> <div>400  (25%)</div>	<div>1800 +  (26,3%)</div> <div>+ 500  (19,7%)</div> <div> (2,6%)</div> <div> (5,3%)</div> <div>150  (26,3%)</div> <div>300  (19,7%)</div>
	Slot 2	Emplacement 7	
	<div>1000  (50%)</div> <div>1000  (50%)</div>	<div>jusqu'à 9880 </div>	

Exemple :

