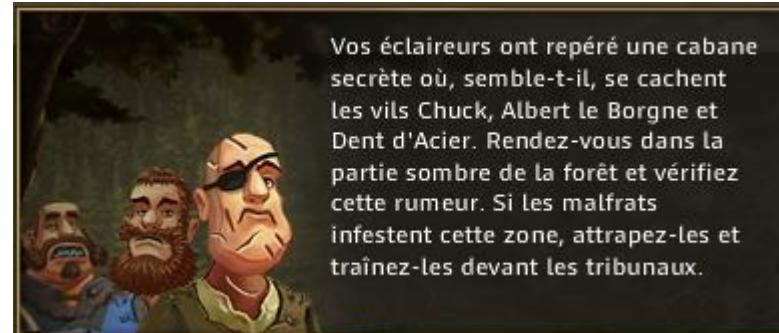


Tuto Aventure : Nid de Bandits

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

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 Pisteurs
50R - 40S - 160C (pertes 43R)
- Camp 2 : 100 Charognards - 50 Chiens de garde - 50 Pisteurs
110R - 140S (pertes 104R)
- **Diversion 1 :**
 - Camp 3 : 100 Racailles - 50 Chiens de garde - 50 Pisteurs
Général 1 (Diversion longue) : 46S - 154C (pertes 0)
 - Camp 4 : 200 Racailles
Général 2 (Diversion longue) : 155S - 3C (pertes 0)
 - Camp 5 (Boss) : 1 Albert le borgne - 100 Racailles - 100 Pisteurs
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

- **Diversion 2 :**

- Camp 6 : 80 Racailles - 100 Chiens de garde - 20 Pisteurs
Général 1 (Diversion longue) : 119S (pertes 0)
- Camp 7 : 150 Racailles - 50 Pisteurs
Général 2 (Diversion longue) : 82S - 111C (pertes 0)
- **Camp 8 (Boss) : 1 Dent d'acier - 50 Chiens de garde - 80 Pisteurs - 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*****

● **Diversion 3 :**

- Camp 9 : 100 Chiens de garde - 90 Coriaces
Général 1 (Diversion longue) : 118S (pertes 0)
- Camp 10 (Boss) : 1 Chuck - 50 Chiens de garde - 50 Pisteurs - 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
1100 (22,2%)	1600 (25%)	700 (25%)	
1300 (11,1%)	1800 (25%)	500 (25%)	1800 + (26,3%)
600 (22,2%)	1600 (25%)	400 (25%)	+ 500 (19,7%)
700 (11,1%)	800 (25%)	400 (25%)	(2,6%)
300 (22,2%)			(5,3%)
400 (11,1%)			150 (26,3%)
			300 (19,7%)
Slot 2	Emplacement 7		
	1000 (50%)	jusqu'à 9880	
	1000 (50%)		

Exemple :

