



BONABERTI

(version 1.01 – novembre 2020)

Mission : détruire tous les camps de bandits sur l'île

Troupes : 2FAN_{2x} 4-5GemJ_{2x} 6GT NUS et/ou en option des MAM et 3-6 MDD et/ou 6-12 Aguerri
1'200R 700MSW 100KNG 200AMR 210MMR 90BSG

Pertes : 1'975-2'000R 660MSW 36KNG
1150R 475MSW 36KNG



Une grande catapulte est votre assurance tout risque pour les cas où vos diversions rencontrent un problème !

Gx	#	En0nemis	Troupes	Pertes
G1	1	110 DefensiveMiner 150 RecklessRider	V1 : GemJ 155R V2 : FAN 40MSW 190MMR	141R 27MSW
G1	2	40 DefensiveMiner 80 GoldenGuard 90 RecklessRider	V1 : MDD ou 2 Aguerri 1R V2-3 : GT 1R	1R -
			V1 : GemJ-155R V2 : FAN-160AMR-70MMR	141R -
G1	3	1 Chuck 60 BlondeBowman 100 RecklessRider 100 FirmDefender	V1 : GemJ 155R V2 : FAN 20MSW 210MMR	141R 13MSW
G2	4	105 BlondeBowman 115 GoldenGuard 60 RecklessRider	V1 : GemJ 155R V2 : FAN 20MSW 160AMR 50MMR	141R 12MSW
G2	5	90 GoldenGuard 140 FirmDefender	V1-3 : GT 1R	-
			V1 : GemJ-155R V2 : FAN-60MSW-170MMR	141R 38MSW
G2	6	Dent d'Acier 200 RecklessRider 70 FirmDefender	V1 : NUS 1R V2 : FAN 120MSW 60MMR 50BSG	- 86MSW

Gx	#	En0nemis	Troupes	Pertes
G3	7	160 BlondeBowman 50 GoldenGuard 105 RecklessRider	V1 : GemJ 155R V2 : FAN 60KNG 100AMR 70MMR	141R -
G3	8	160 DefensiveMiner 90 GoldenGuard	V1 : GT 1R V2 : MDD ou 2 Aguerri 1R	- 1R
			V1 : GemJ 155R V2 : FAN 40MSW 45AMR 145MMR	141R 14MSW
G3	9	Marie la Sauvage 45 BlondeBowman 185 DefensivMiner	V1 : GemJ 155R V2 : FAN 80MSW 150AMR	141R 38MSW
G4	10	260 RecklessRider	V1 : NUS 1R V2 : FAN 120MSW 20AMR 90BSG	- 79MSW
G4	11	70 BlondeBowman 15 GoldenGuard 125 RecklessRider 105 FirmDefender	V1 : MDD ou 2 Aguerri 1R V2-3 : GT 1R	1R -
			V1 : GemJ 155R V2 : FAN 40MSW 190MMR	141R 27MSW
G4	12	Putois 100 BlondeBowman 100 GoldenGuard 95 FirmDefender	V1 : NUS 180R V2 : FAN 80MSW 150MMR ou V1 : GemJ 155R V2 : FAN 60MSW 170MMR	180R 58MSW ou 141R 44MSW
G5	13	50 DefensiveMiner 100 GoldenGuard 75 FirmDefender	V1 : GemJ 1R V2 : FAN 60MSW 170MMR	- 44MSW
G5	14	85 BlondeBowman 85 GoldenGuard 90 RecklessRider	V1 : MDD ou 2 Aguerri 1R V2-3 : GT 1R	1R -
			V1 : GemJ 155R V2 : FAN 160AMR 70MMR	141R -
G5	15	Albert le Borgne 130 GoldenGuard 100 FirmDefender	V1 : GemJ 155R V2 : FAN 60MSW 170AMR	141R 48MSW
G6	16	115 DefensiveMiner 75 RecklessRider 120 FirmDefender	V1 : GemJ 155R V2 : FAN 40MSW 190MMR	141R 28MSW
G6	17	85 DefensiveMiner 110 BlondeBowman 75 GoldenGuard 45 RecklessRider	V1-3 : GT 1R	-
			V1 : GemJ 155R V2 : FAN 40MSW 40AMR 150MMR	141R 22MSW
G6	18	SlickBanditBoss 100 DefensiveMiner 65 BlondeBowman 120 FirmDefender	V1 : GemJ 155R V2 : FAN 80MSW 60KNG 90BSG	141R 56MSW 36KNG

Diversions (blocs courts)

- si votre diversion ne tient pas – liquider le camp avec une grande catapulte est une bonne assurance
- la V1 avec MDD ou 2 Aguerri n'est pas toujours nécessaire, mais ça assure contre un mauvais timing de lancement de vos attaques;)

Camps 2 - 3



- #2 V1 : MDD ou 2 Aguerri 1R
V2-3 : GT 1R
#3 V1 : GemJ 155R
V2 : FAN 20MSW 210MMR

Camps 5 - 6



- #5 V1-3 : GT 1R
#6 V1 : NUS 1R
V2 : FAN 120MSW 60MMR 50BSG

Camps 8 - 9



- #8 V1 : GT 1R
V2 : MDD ou 2 Aguerri 1R
#9 V1 : GemJ 155R
V2 : FAN 80MSW 150AMR

Camps 11 - 12



- #11 V1 : MDD ou 2 Aguerri 1R
V2-3 : GT 1R
#12 V1 : GemJ 155R ou NUS 180R
(Attention : laisser passer le GemJ et enchaîner avec FAN)
V2 : FAN 60MSW 170MMR FAN 80MSW 150MMR

Camps 14 - 15



- #14 V1 : MDD ou 2 Aguerri 1R
V2-3 : GT 1R
#15 V1 : GemJ 155R
V2 : FAN 60MSW 170AMR

Camps 17 - 18



- #17 V1-3 : GT 1R
#18 V1 : GemJ 155R
(Attention : laisser passer le GemJ et enchaîner avec FAN)
V2 : FAN 80MSW 60KBG 90BSG