

**La funèbre confrérie**

De plus en plus de citoyens sont attirés par un ordre mystérieux qui opère non loin de votre château. Après enquête, il semble qu'une confrérie démoniaque tente de saboter votre régence. Vous ne pouvez tolérer de tels agissements ! Envoyez vos hommes et brisez cette ignominie dans l'oeuf.

**Informations**

Objectif : détruire toutes les tours de sorcière

Type : mission  
Thème : classique  
Récompense : beaucoup de ressources, des points d'expérience et peut-être un



## Funèbre Confrérie

(Version 3.01 – juillet 2019)

**Légende :** R = recrues, M = milicien, C = cavalier, S = Soldat  
E = soldat d'élite, A = arbalétrier, K = canon

**Mission :** détruire la tour de la sorcière

**Troupes :** BOR NUS VAR 3 MAM 2 GT ou 3 MDD  
500R 300C 1E 110Xb 210K  
[Assassin]

**Pertes :** 443-500R

*Pour réussir vos diversions **enchaînez le lancement du prochain général dans la fin du roulement de tambour !** Ce tutoriel résulte*

*d'un mix personnel de divers tutoriels et de mes expérimentations.*

*Vous trouverez l'[arbre de compétences de mes généraux ici](#). Comme il est peu probable que vous ayez adopté les mêmes compétences, je vous recommande de [vérifier avec un simulateur](#) si mes compositions sont aussi valable pour vous.*



Déplacer vos troupes en Base 1

Si vous faite précéder vos attaques sur les camps 1, 2 et 3 avec MAM 1R vous perdez ~30R de moins.

Bx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
B1	1	100 Membre de secte 100 Fanatique	BOR 30R 165C	26R
B1	2	80 Membre de secte 40 Esclave des ombres 80 Fanatique	NUS 140R	55R
B1	3	200 Membre de secte	BOR 65R 130C	38R
		<i>Vargus se fait intercepter par le camp 5. Il continue sur le camp 6 et libère la zone qui sert de Base 2 !</i>		
<u>B1</u>	<u>4</u>	60 Membre de secte 70 Esclave des ombres 70 Prêtre des ténèbres	V1 : GT 1R V2 : GT 1R ou V1-3 : MDD 1R	diversion
B1	5	120 Membre de secte 80 Fanatique	En passant	--
B1	6	850 Membre de secte 120 Esclave des ombres	VAR 35R 155C 5K	30R

Bx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
B2	7	50 Membre de secte 100 Esclave des ombres 50 Danseur de feu	BOR 135R 60C	58R
B2	8	60 Membre de secte 140 Prêtre des ténèbres	BOR 20R 175C	14R
B2	9	66 Prêtre des ténèbres 66 Membre de secte 66 Esclave des ombres	BOR 195R	64R
B2	10	2 Engeance démoniaque 66 Derviche tourneur 66 Danseur de feu 66 Esclave des ombres	V1-3 : NUS 1R V4 : MAM 1R (si nécessaire pour qu'il ne reste plus de danseur du feu) V5 : Assassin ou V5-9 : MAM 1R s'il ne reste que les derviches tourneurs V6 : GDD 110Xb s'il ne reste que les 2 Engeances V6/10 : GDD 75R 210K	3R 1R - zéro 57R

## Diversion

Camps 4 – 5 – 6	départ	Cible	Retour
 <p>#4 V1 : GT 1R V2 : GT 1R #5 en passant #6 VAR 35R 155C 5K <i>Vargus se fait intercepter par le camp 5. Il continue sur le camp 6 et libère la zone qui sert de Base 2 !</i></p>			