



## HORS LA LOI

**Légende:** R = recrues, Ac = Archer court, C = cavalier, E = soldat d'élite, A = arbalétrier, K = canon  
 GT = Général Taverne, GDD = Général de division, MAM = Maître des Arts Martiaux,  
 NUS = Nusala, VAR = Vargus

**Troupes:** NUS, VAR, GDD, 3 GT, 350R, 367C, 131E, 180A, 80K

**Pertes:** ~175R avec flèches sur la zone centre ou ~240R

*Pour réussir vos diversions enchaînez le lancement des généraux à 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.*

### Descriptif

14020 / 141

Niveau minimum: 36+ - Difficulté: 4/10 - Nombre de joueurs: 1 - Temps alloué: 4 jours

Ci-dessous la carte du simulateur qui permet une identification des camps.

Abenteurer: Räuberbande



(zoomez pour examiner en détail)

### Zone Est 1 : 2 attaques simples

1. Camp 25: 50 lanceur de pierre avec attaque sur le 23 en passant:  
 MAM 10R 1E 209C → perte 6R

2. Camp 10 Chef de zone : 80 chien de garde 30 racaille 50 pisteur  
**NUS 40R 1E 80K** → **perte 29R**  
 GDD 190R 30K → 71R

ou





### Zone Est 2: 2 attaques simples et une double diversion

3. Camp 11  
**VAR 35R 160C** → Perte 26R ou  
 MAM 53R 1E 80K → Perte 53R
4. Camp 12  
**NUS 40R 1E 80K** → Perte 15R ou  
 V1: MAM 1Ac → 1Ac  
 V2: GDD 1E 230C →
5. Camp 13  
 GT 120C 31E → diversion
6. Camp 14  
 GT 120C 31E → diversion
7. Camp 15  
 VAR 114R 1E 80K → Perte 102R ou  
**V1: NUS 1R**  
**V2: VAR 114R 1E 80K** → **83R** ou  
 V1: MAM 1R →  
 V2: VAR 114R 1E 80K → 92R ou  
 GDD 172R 1E 97K → 163R

### Zone Nord : 3 attaques et une triple diversion longue sur le chef

*Pour diminuer les pertes sur les attaques 8 à 10 lancez une première vague avec MAM 1R*

8. Camp 1: 100 Racailles, 60 Pisseurs  
 NUS 59R 1E 120C → Perte 48R ou  
**VAR 35R 160C** → **30R** ou  
 GDD 70R 165C 35K → 62R
9. Camp 2: 60 Racailles, 100 Pisseurs  
**VAR 20R 1E 174C** → **14R** ou  
 GDD 40R 230C → 32R
10. Camp 3: 40 Racailles, 40 Coriaces, 80 Pisseurs  
**VAR 35R 160C** → **23R** ou  
 GDD 55R 185C 30K → 48R

**Attention : lancer dans le bon ordre et viser le bon camp**

11. Camp 6: 80 Chiens de garde, 60 Pisseurs, 40 Coriaces  
 GT 15E 157C 1-11 [8.56] → diversion
12. Camp 4: 100 Pisseurs, 80 Coriaces  
 GT 30E 145C 8-12 [9.60] → diversion
13. Camp 5: 150 Coriaces  
 GT 60R 85E 45C 9-14 [10.36] → diversion
14. Camp n° 7 : Chef des bandits : 2 Le Putois, 1 Dent d'Acier  
 VAR 1E 44C 150A [2 rounds] → Perte zéro ou  
**GDD 84R 1E 20C 180A [1 rounde]** → **zéro** ou  
 GV 1E 208A [2 rounds] → zéro

Volée de flèches liquide la zone sans combat



## Zone Ouest 1: 1 attaque et une diversion sur le chef



15. Camp 17: 50 Charognards 50 Lanceurs de pierre  
**NUS 1R 179C** → **Perte 1R** ou  
 GDD 5R 265C → 3R
16. Camp 18: 60 Charognards 60 Lanceurs de pierre  
 GT 130C → diversion ou  
 NUS 6R 172C 2K → Perte zéro ou  
 GDD 15R 255C → 10R
17. Camp 19: Chef des bandits: 50 Charognards 50 Chiens de garde 50 Lanceurs de pierre  
**VAR 25R 160C 10K** → **Perte 10R** ou  
 GDD 185R 40K → 67R

## Zone Ouest 2: double diversion sur le chef

18. Camp 20: 100 Charognards 50 Lanceurs de pierre  
 GT 60R 80C
19. Camp 21: 50 Charognards 50 Lanceurs de pierre 50 Chiens de garde  
 GT 20R 120C
20. Camp 22: Chef des bandits: 1 Le Putois, 80 Lanceurs de pierre, 100 Chiens de garde  
**NUS 50R 1E 40K** [1.0 cycle] → **Perte 21R** ou  
 GDD 230R 10K [2.0 cycles] → 76R

