

HORS LA LOI

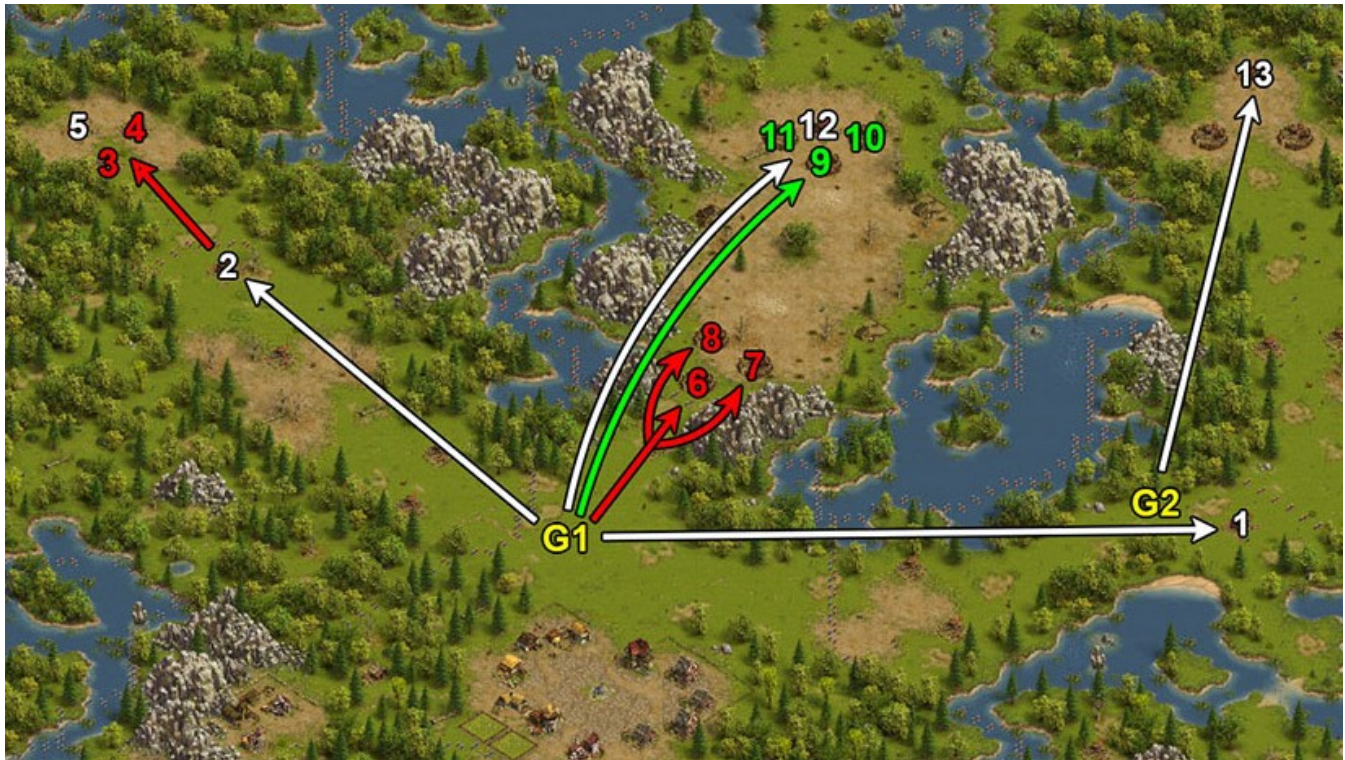
(Version 2.01 mars 2020)

Troupes : VAR 2 GemJ_{2x} Q-M (pour transporter les troupes nécessaires)
Pluie de flèches ou flèches enrobées de chocolat
220R 165C 95K

Pertes : 5R + pluie de flèches ou flèches enrobée de chocolat
~ 200R si pas de volée de flèches sur le camp # 12

Ce tutoriel, volontairement sans diversion vu les nouveaux généraux, 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.



Gx	#	Unités ennemies	Troupes d'attaque	Pertes
G1	1	30 Racaille, 80 Chien de garde, 50 Pisteur	GemJ 1R	1R
G1	2	50 Charognard, 50 Chien de garde, 50 Lanceur de pierre	GemJ 1R	1R
G1	3	100 Charognard, 50 Lanceur de pierre	en passant	--
G1	4	50 Charognard, 50 Chien de garde, 50 Lanceur de pierre	en passant	--
G1	5	100 Chien de garde, 80 Lanceur de pierre, Putois	V1 : GemJ 1R V2 : GemJ 1R	1R 1R
Version rapide : Pluie de flèches ou Flèches enrobées de chocolat sur le camp # 12				
G1	6	100 Racaille, 60 Pisteur	VAR 55R 140C	15R
G1	7	60 Racaille, 100 Pisteur	VAR 35R 160C	30R
G1	8	40 Racaille, 40 Coriace, 80 Pisteur	VAR 35R 160C	25R
G1	9	80 Coriace, 100 Pisteur	VAR 60R 135C	35R
G1	10	80 Chien de garde, 40 Coriace, 60 Pisteur	VAR 30R 165C	27R
G1	11	150 Coriace	VAR 70R 30C 95K	60R
G1	12	Dent d'Acier, 2 Putois	GemJ 5R	5R
G2	13	180 Racaille, Albert le Borgne	V1 : GemJ 1R V2 : GemJ 1R V3 : GemJ 1R	1R 1R 1R