



Le chaman

(Version 3.01 - août 2020)

Quête événement - Nombre de joueurs: 1 - Temps alloué: 3 jours

Pour réussir vos diversions attendez la fin du roulement de tambour avant d'enchaîner avec le lancement du prochain général ! 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.

Légende : R = recrue, E = soldat d'élite, C = cavalier, Xb = arbalétrier, K = canon

Troupes : BOR, GEM, 2-4GemJ2x, [NUS, 2GT], 250R, 140C, 235E, 80Xb, 195K

Pertes : ~40R

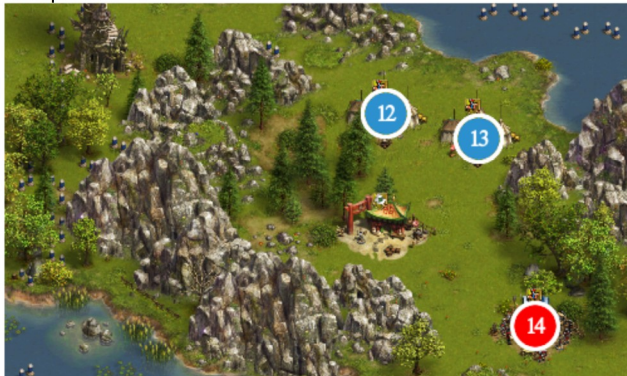


Gx	#	Ennemies	Troupes	Pertes
		Quête : cliquer sur les 2 rochers pour libérer le passage et transférez vos généraux dans la zone neutre au S-E en « G1 ». Nous attaquerons les camps 2 et 3 en les prenant à revers.		
G1	#1	100 Charognards 50 Pisteurs	En passant	-
G1	#2	80 Charognards	En passant	-
G1	#3	50 Charognards 50 Chiens 80 Lanceurs de pierre	GemJ 1R	-
		Cliquer sur les 2 rochers pour libérer le passage et transférez vos généraux dans la zone neutre au S-E en « G1 ».		
G2	#4	80 Charognards 80 Lanceurs de pierre	En passant	-
G2	#5	100 Charognards 80 Chiens 1 Putois	V1 : GemJ 1R V2 : BOR 60Xb	- -
		Quête : cliquer sur les 3 demeures et la taverne		
G3	#6	100 Charognards 80 Chiens	En passant	-
G3	#7	100 Chiens 80 Pisteurs	En passant	-
G3	#8	100 Charognards 40 Chiens 50 lanceurs de pierre	En passant	-

Gx	#	Ennemies	Troupes	Pertes
G3	#9	160 Racailles	V1 : GemJ 1R V2 : GemJ 25R	– 22R
G3	#10	80 Charognards 100 Pisseurs 1 Albert le Borgne	V1 : NUS 1R V2 : BOR 120R 75Xb ou V1 : GemJ 1R V2 : GemJ 1R ou GEM 60Xb	1R 20R – –
		<i>Quête : cliquer sur la tour de la sorcière</i>		
G3	#11	60 Membres de secte 80 Esclaves des ombres 60 Prêtres du mal	GemJ 1R ou V1 : NUS 1R V2 : BOR 140C	– 1R –
G3	#12	40 Esclaves des ombres 80 Danseurs fou +1 Derviches tourneurs	GT 200E	diversion
		Ou pour éviter la diversion	V1 : GemJ 1R V2 : GEM 80Xb	– –
G3	#13	80 Membres de secte 60 Esclaves des ombres 50 Danseurs fous	GT 70R 35E 95C	diversion
		Ou pour éviter la diversion	V1 : GemJ 1R V2 : GEM 40C 20K	– –
G3	#14	100 Membres de secte 1 Sorcière des marais 1 Chaman mystique	V1 : GemJ 1R V2 : GEM 100R 195K	– 16R

Diversions

Camps 15 – 17



[Retour](#)

#12 : GT 200E ou
V1 : GemJ 1R
V2 : GEM 80Xb

#13 : GT 70R 35E 95C ou
V1 : GemJ 1R
V2 : GEM 40C 20K

#14 : V1 : GemJ 1R
V2 : GEM 100R 195K