



## Le chaman

(Version 2,02 - septembre 2018)

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, K = canon

Troupes : NUS, VAR, 4-7 MAM, 2 GT, 270R, 370C, 235E, 60K





Pertes : 170-190R



Gx	#	Ennemies	Troupes	Pertes
		<i>Quête : cliquer sur les 2 rochers pour libérer le passage et transférez vos généraux dans la zone neutre au sud est « G1 ». Nous attaquerons les camps 2 et 3 en les prenant à revers.</i>		
G1	#4	80 Charognards 100 Racailles	ignoré	
G1	#5	90 Charognards 80 Pisseurs	ignoré	
<u>G1</u>	<u>#6</u>	80 Charognards 80 Lanceurs de pierre	GT 200C	diversion
G1	#7	100 Charognards 80 Chiens 1 Putois	V1 : MAM 1R V2 : VAR 36R 158C 1K	1R 14-22R
G1	#1	100 Charognards 50 Pisseurs	Ignoré [ou V1 : MAM 1R V2 : VAR 33R 162C]	[15R]
<u>G1</u>	<u>#2</u>	80 Charognards	GT 200C VAR 27R 168C	diversion 5R
G1	#3	50 Charognards 50 Chiens 80 Lanceurs de pierre	V1 : MAM 1R V2 : VAR 20R 10E 163C 2K	1R --
		<i>Quête : cliquer sur les 3 demeures et la taverne</i>		

Gx	#	Ennemies	Troupes	Pertes
G2	#8	100 Charognards 80 Chiens	V1 : MAM 1R V2 : VAR 29R 166C	1R 17R
G2	#9	100 Chiens 80 Pisteurs	V1 : MAM 1R V2 : NUS 180E	1R --
G2	#10	100 Charognards 40 Chiens 50 lanceurs de pierre	V1 : MAM 1R V2 : VAR 37R 158C	1R 16R
<a href="#">G2</a>	<a href="#">#11</a>	160 Racailles	GT 100R 50C 50E	diversion
G2	#12	80 Charognards 100 Pisteurs 1 Albert le Borgne	V1 : MAM 1R V2 : VAR 50R 100C 45K	1R 30-35R
		<i>Quête : cliquer sur la tour de la sorcière</i>		
G3	#13	60 Membres de secte 80 Esclaves des ombres 60 Prêtres du mal	V1 : MAM 1R V2 : VAR 37R 158C	1R 9-16R
G3	#14	80 Membres de secte 80 Fanatiques	ignoré	
<a href="#">G3</a>	<a href="#">#15</a>	40 Esclaves des ombres 80 Danseurs fou +1 Derviches tourneurs	GT 200E	diversion
G3	#16	80 Membres de secte 60 Esclaves des ombres 50 Danseurs fous	GT 70R 35E 95C	diversion
G3	#17	100 Membres de secte 1 Sorcière des marrais 1 Chaman mystique	VAR 117R 18C 60K	73-77R

### Diversions

<p>Camps 2 – 3 <a href="#">Retour</a></p>  <p>#2 : GT 140C #3 : V1 : MAM 1R V2 : VAR 20R 10E 163C 2K</p>	<p>Camps 6 – 7 <a href="#">Retour</a></p>  <p>#6 : GT 200C #7 : VAR 36R 158C 1K</p>
<p>Camps 11 – 12 <a href="#">Retour</a></p>  <p>#11 : GT 100R 50C 50E #12 : V1 : MAM 1R V2 : VAR 50R 100C 45K</p>	<p>Camps 15 – 17 <a href="#">Retour</a></p>  <p>#15 : GT 200E #16 : GT 70R 35E 95C #17 : VAR 117R 18C 60K</p>