

**Repaire des bandits**



Vos éclaireurs ont repéré une cabane secrète où, semble-t-il, se cachent les vils Chuck, Albert le Borgne et Dent d'Acier. Rendez-vous dans la partie sombre de la forêt et vérifiez cette rumeur. Si les malfrats infestent cette zone, attrapez-les et traînez-les devant les tribunaux.

**Informations**



Objectif : vaincre Chuck, Albert le Borgne et Dent d'Acier

Type : mission  
Thème : classique  
Récompense : beaucoup de ressources, de petites décorations, voire l'aventure

Nombre de joueurs : 1      Temps restant : 2 j 0 h. 0 min.

# Repaire des bandits

(Version avril 2019 – V01.03)

**Type** aventure

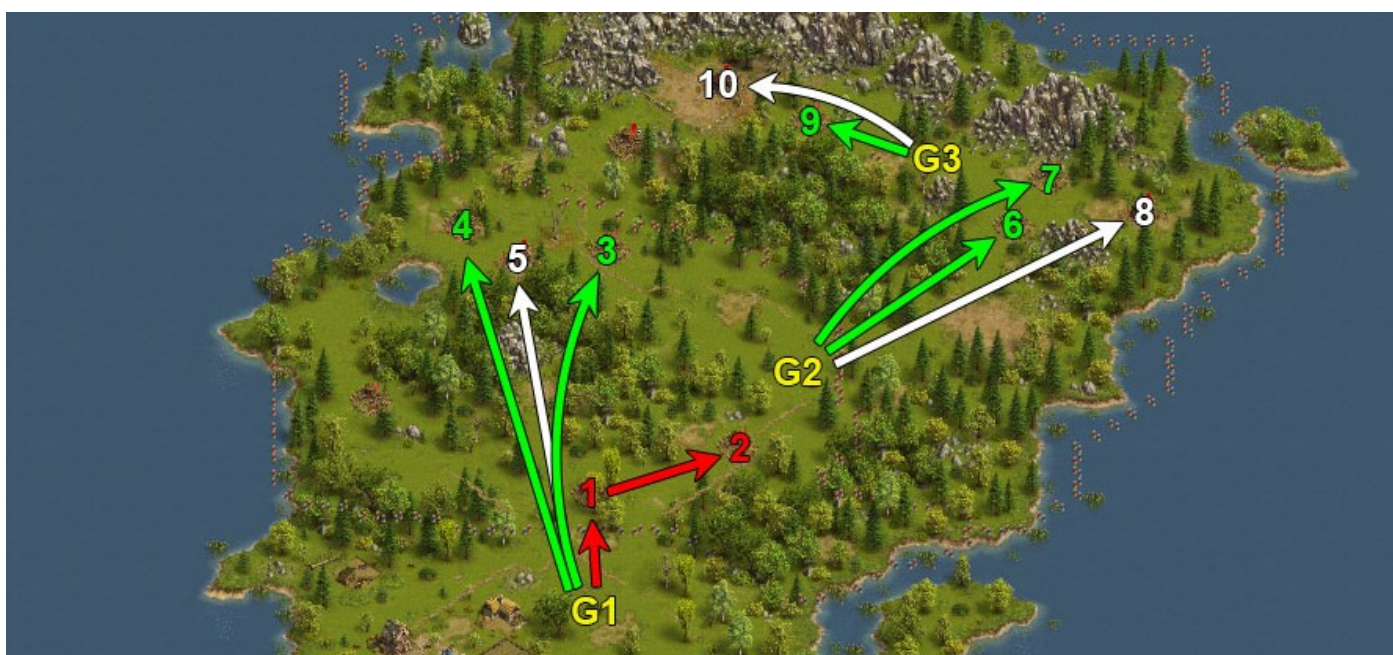
**Mission** : vaincre Chuck, Albert le Borgne et Dent d'Acier

Troupes : ANS, NUS, VAR, GDD, [x MAM], 2MDD ou 2GT  
250R (ou 650R) 330C 200E 120Xb 100K

Pertes : 220R, si pas de diversion 600R

*Ce tutoriel résulte d'un mix personnel de divers tutoriels et de mes expérimentations. Pour réussir vos diversions attendez la fin du roulement de tambour avant d'enchaîner avec le lancement du prochain général !*

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



Vous pouvez réduire les pertes avec des premières vagues de MAM 😊 !

Gx	#	Unités ennemies	Troupes d'attaque	Pertes
G1	1	100 Charognard, 100 Pisteur	NUS 35R 1E 144C	27R
G1	2	100 Charognard, 50 Pisteur, 50 Chien de garde	VAR 39R 1E 155C	32R
G1	3	100 Racaille, 50 Pisteur, 50 Chien de garde	MDD 50E 115C ou GT 60E 100C VAR 75R 1E 104C	div 75R
<b>Pour attaquer le camp #4 viser le #5 (le général sera intercepté).</b>				
G1	4	200 Racaille	MDD 135E 10C ou GT 120E 60C VAR 138R 1E 41Xb	div 138R
G1	5	100 Racaille, 100 Pisteur, Albert le Borgne	NUS 77R 1E 70C 32Xb	68R
G2	6	80 Racaille, 20 Pisteur, 100 Chien de garde	MDD 37E 154C ou GT 103E 1C ANS 62R 88K	div 62R

Gx	#	Unités ennemies	Troupes d'attaque	Pertes
G2	7	150 Racaille, 50 Pisteur	MDD 77E 88C ou GT 65E 135C	div
			VAR 110R 1E 69C	110R
G2	8	60 Coriace, 80 Pisteur, 50 Chien de garde, Dent d'Acier	V1 : ANS 5R	5R
			V2 : NUS 50R 80C 50Xb	35R
G3	9	90 Coriace, 100 Chien de garde	MDD 18R 97E ou GT 100E 20C	div
			VAR 63R 117Xb	63R
G3	10	100 Coriace, 50 Pisteur, 50 Chien de garde, Chuck	V1 : NUS 1R	1R
			V2 : VAR 50R 70Xb 75K	45R

## Diversions

### Camps 3 – 4 - 5



#3 : **MDD 50E 115C** ou GT 60E 100C  
viser le camp 5 avec le général #4  
#4 : **MDD 135E 10C** ou GT 120E 60C  
#5 : NUS 77R 1E 70C 32Xb

### Camp 6 – 7 - 8



#6 : **MDD 37E 154C** ou GT 103E 1C  
#7 : **MDD 77E 88C** ou GT 65E 135C  
#8 : V1 : ANS 5R  
V2 : NUS 50R 80C 50Xb

### Camp 9 – 10

#9 : **MDD 18R 97E** ou GT 100E 20C  
#10 : NUS 1R  
VAR 50R 70Xb 75K

