

Sorcière des marrais

(Version 4.01 - décembre 2019)

Type mission : vaincre la tour de la sorcière

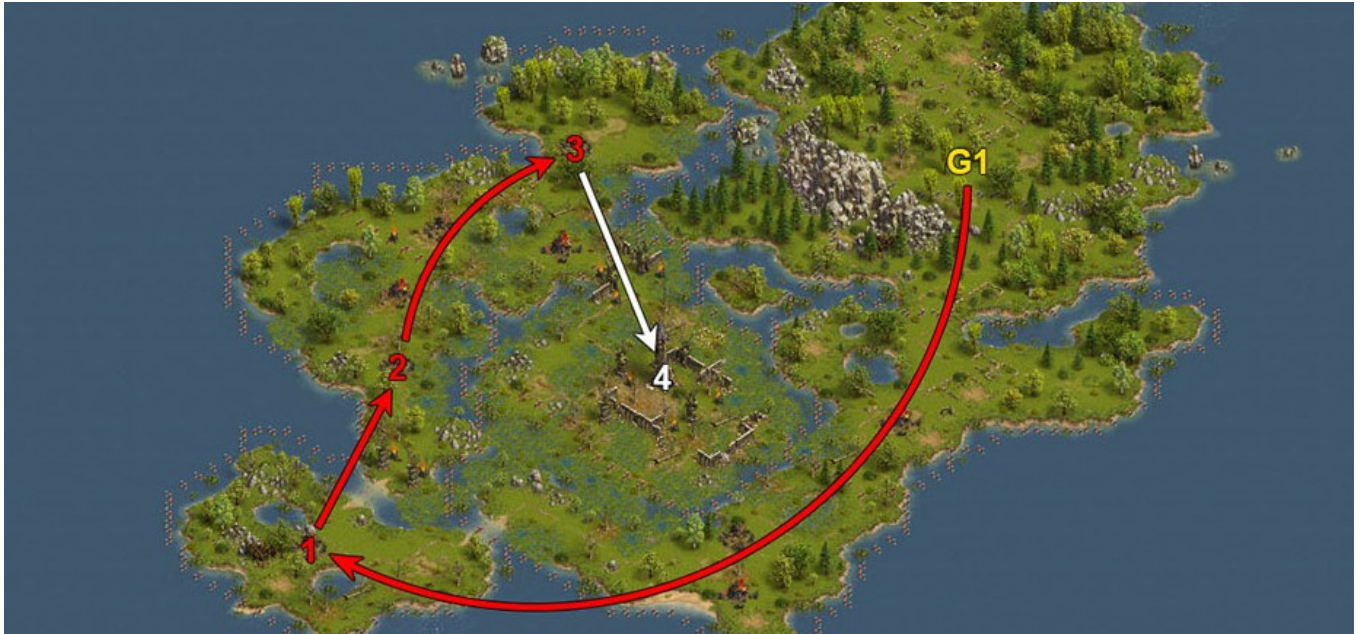
Troupes : BOR, 2GemJ, NUS, VAR, 2 MAM, 216R, 525C, 20K

Pertes : 191R

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.



Gx	#	Unités ennemies	Troupes d'attaque	Pertes
G1	1	50 Membre de secte + 60 Membre de secte	En passant	--
G1	2	40 Prêtre des ténèbres, 60 Esclave des ombres	En passant	--
G1	3	120 Membre de secte + 80 Membre de secte, 60 Prêtre des ténèbres	En passant	--
G1	4	100 Membre de secte, 99 Prêtre des ténèbres, Sorcière des Marais	V1-2 : GemJ 1R V2 : ANS 20R 80K	2R 10R