



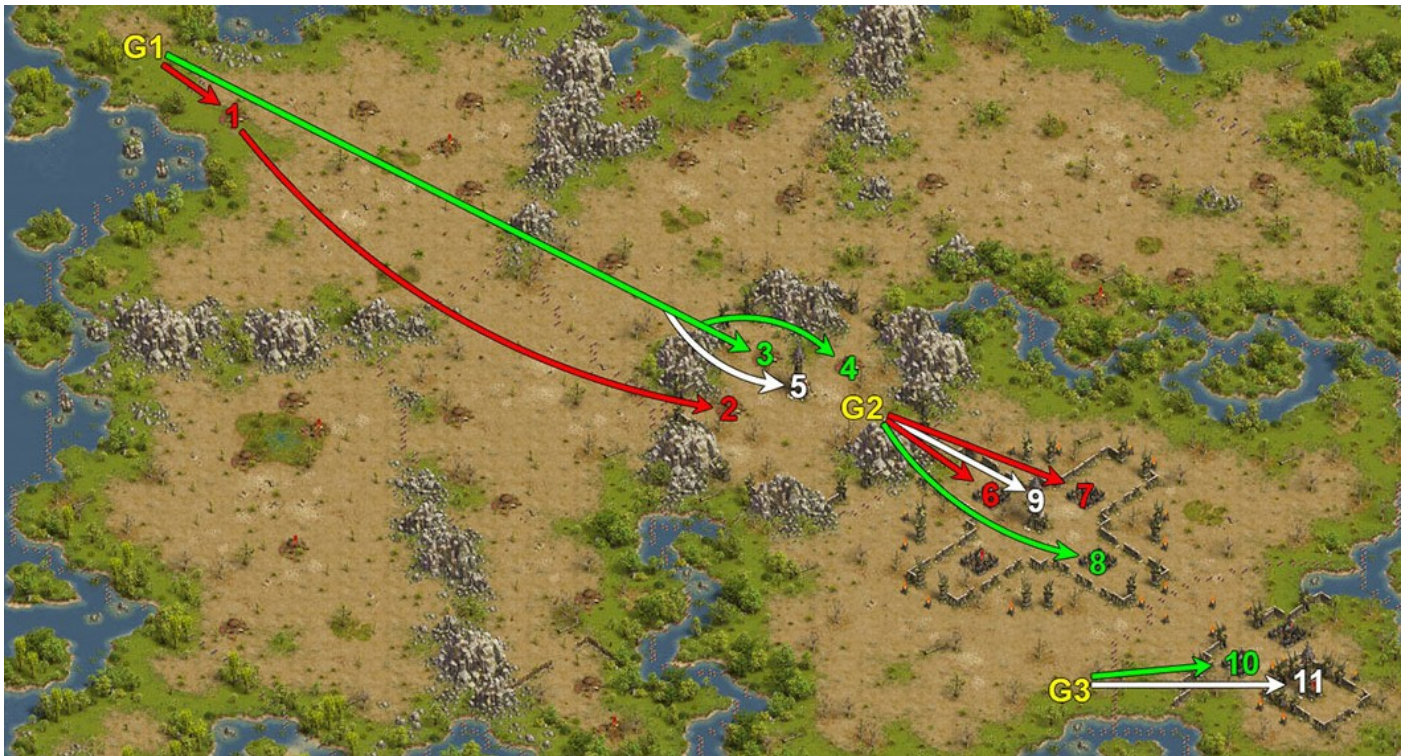
## Taureau rugissant

(Version 2.01 – décembre 2018)

Légende : R = recrues, M = milicien, C = cavalier, S = soldat,  
E = soldat d'élite, Xb = arbalétrier, K = canon

Troupes : ANS NUS VAR 1-4MAM GDDw 2MDD 3GT  
500R 20M 235C 40S 160E 75Xb 270K

Pertes : 434R



Gx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
G1	1	120 Nomade, 80 Archer à arc composite	VAR 34R 1E 25C 135Xb	22R
G1	2	60 Lancier à cheval, 90 Nomade, 50 Cataphractaire	V1 : MAM 1R V2 : GDD 115R 170K	1R 100R
		Pour cette diversion les 3 attaques sont lancées sur le camp 5 (la tour).		
G1	3	90 Lancier à cheval, 100 Cataphractaire	GDD-201R-84K MDD 10R 2M 20S 138E	201R Div [8+]
G1	4	110 Nomade, 50 Cataphractaire, 40 Amazone à cheval	GDD-149R-136K MDD 14M 16S 128E	149R Div [6+]
G1	5	100 Lancier à cheval, 70 Nomade, 30 Cataphractaire, Taureau indomptable	ANS 65R 100K	61R
G2	6	100 Membre de secte, 100 Danseur de feu	NUS 80R 85C 15Xb	74R
G2	7	70 Membre de secte, 50 Esclave des ombres, 80 Danseur de feu	V1 : MAM 1R V2 : GDD 75R 210C	1R 29R

Gx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
G2	8	20 Prêtre des Ténèbres, 80 Esclave des ombres, 100 Membre de secte	ANS 53R 112K	53R
			GT 1R	Div 1R
G2	9	80 Membre de secte, 120 Danseur de feu	GDDw 87R 198C	80R
G3	10	100 Membre de secte, 40 Esclave des ombres, 60 Danseur de feu	NUS 71R 109K	71R
			V1-3 : GT 1R	Div 3R
G3	11	Grand Prêtre des Ténèbres, 80 Membre de secte, 50 Esclave des ombres, 70 Danseur de feu	V1 : ANS 1R V2 : GDDw 100R 125C 60Xb	1R 62R

### Diversions

Tour Nord



viser le camp 5 avec tous les généraux

#3 : MDD 10R 2M 20S 138E

#4 : MDD 14M 16S 128E

#5 : ANS ANS 65R 100K

Tour Centre



#8 : GT 1R

#9 : GDDw 87R 198C

Tour Sud



#10 : V1-3 : GT 1R

#11 : V1 : ANS 1R

V2 : GDDw 100R 125C 60Xb