

Votre dernier combat contre la sorcière des marais s'est soldé par un succès mais un haut prêtre du Mal s'est enfui. Il s'est réfugié dans un territoire retiré pour accomplir le plus funeste des rites et ainsi ranimer la sorcière. Celle-ci se régénère doucement et compte de se venger de vous. Venez à bout de la

Informations

Objectif : vaincre la tour de la sorcière et tous les ossuaires

Type : mission
Thème : classique
Récompense : des pièces et des ressources précieuses, des

Vieux amis

(Version 1.05 – août 2020)

Légende : R = recrues, Xb = arbalétrier

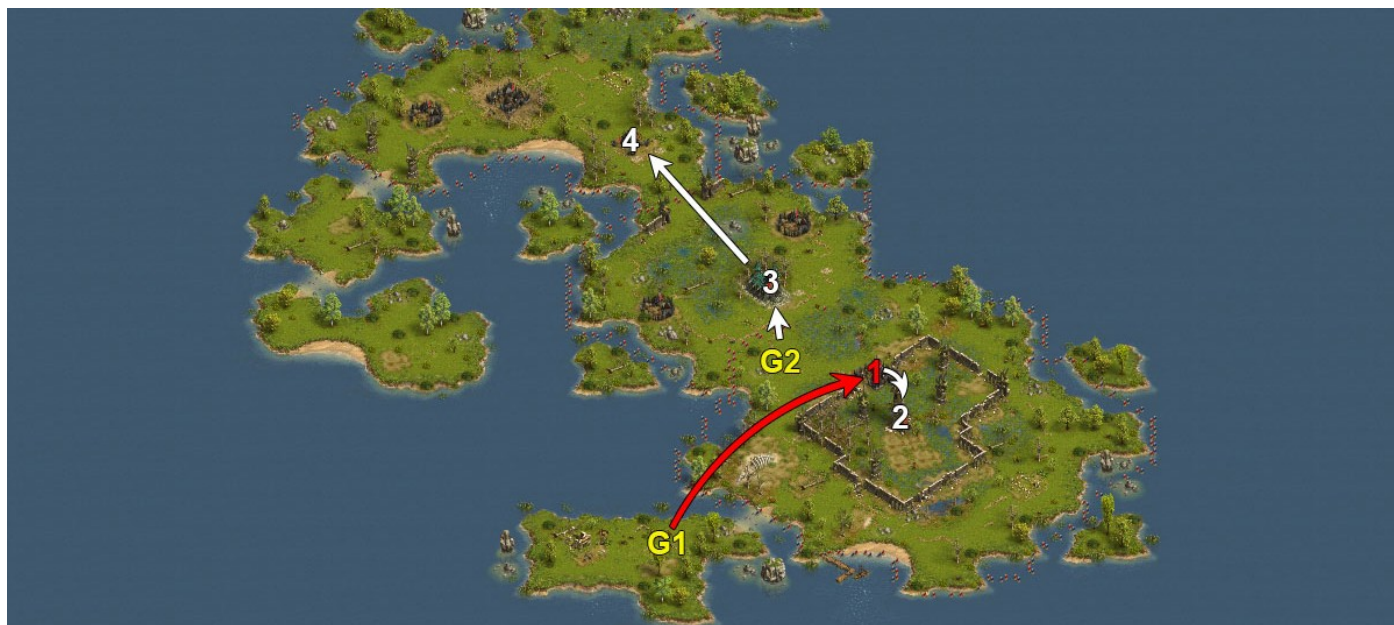
Troupes : GEM 15R, 2GemJ2X 1R, 280Xb, NUS 180Xb

Pertes : 10R

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.



Gx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
		Depuis la zone d'arrivée lancer un GemJ 1R sur le camp #3 ... et enchaîner avec NUS 180Xb lorsque le GemJ entre dans la zone G2 en parallèle déplacer un GemJ et le GEM sur la zone G1		
G1	1	100 Membre de secte, 50 Esclave des ombres, 20 Danseur du feu	V1: GemJ 1R V2: sera vaincu en passant	- -
G1	2	50 Membre de secte, Sorcière des Marais, 50 Prêtre des ténèbres, Grand Prêtre des ténèbres	V1 : GemJ 1R V2 : GEM 15R 280Xb	- 15R
G2	3	100 Membre de secte, 50 Prêtre des ténèbres, Grand Prêtre des ténèbres	V1: GemJ 1R V2: NUS 180Xb	- -
		En version quick ce camp n'est pas attaqué !		
G2	4	80 Membre de secte, 40 Esclave des ombres, 40 Danseur du feu	V1: GemJ 1R V2: NUS 180Xb	- -