

1. Victor le vicieux (guide)

Guide de Victor le Vicieux

version avec 1 Vétéran / Soldats d'Elite / Arbalétriers.

Troupes nécessaires: 1229R_321M_340C_220LB_150S_140Arb_266SE

Pertes: 1039R_217M_160C_100LB_84S

Troupes nécessaires et composition des attaques : voir tableau ci-dessous.

		Recrues		Miliciens		Cavaliers		Archers Longs		Soldats		Arbalétriers		Sold. Elite		Total Units		dont pertes	
Victor - 27482 XP																			
	Camp 1R	110	80	40										100		250		80	
	Camp 2R	30	30	20	1	180						20				250		31	
DL	Camp 3R					4								101		105			
DL	Camp 4R					144								20		164			
	Camp 5R			104	97					66				80		250		97	
DL	Camp 7					97				4				72		173			
DL	Camp 8									27				96		123			
Boss (1 rd) 1ere vague	Camp 9	60	60													60		60	
Boss (2 rds) 2e vague	Camp 9	75	70			85						89		1		250		70	
	Camp 6V	190	178							60						250		178	
	Camp 6B	190	178							60						250		178	
DL - 7.72 Rds	Camp 10					153								46		199			
DL - 9.36 Rds	Camp 11									42				79		121			
4 Rds	Camp 12			99	90					10				141		250		90	
	W2	30	7						220							250		7	
DL 7.80 rds	Camp 13					153								46		199			
Vague 1- Aguerri	Camp 15			29	29	40	40	100	100	31	31					200		200	
Vague 2	Camp 15	124	100									125		1		250		100	
	Camp 17	170	148							20				60		250		148	
	Camp 18	70	58			120						60				250		58	
V1	Camp 19	130	130			120	120									250		250	
V2	Camp 19					50				55	53	140		5		250		53	
			1039		217		160		100		84								
TOTAL		1229		321		340		220		150		140		266		2666		1600	

(les petites colonnes situées sur la droite de chacune des unités indiquent les pertes moyennes)

Carte de l'aventure :



Observez bien la carte ci-dessus : vous pouvez observer qu'il existe 3 « Landungszone » différentes.

L'une écrite en vert (ce sera la zone verte)

Une autre écrite en bleu (ce sera la zone bleue)

Et enfin **une troisième en rouge (ce sera la zone rouge)** et ce sera par celle-ci que nous commencerons.

Dans le tableau de la composition des troupes, vous trouverez un n° de camps suivis d'une lettre. Cette dernière indique à quelle zone appartient le camp en question. En effet, les mêmes numéros ont été attribués dans chaque « Landungszone ». Ainsi, le camp 1R est le camp n°1 de la zone Rouge, le camp 6V est le camp n°6 de la zone Verte, ...etc.

Dès que vos troupes arrivent sur l'île, placez-vous en zone rouge si vous avez débarqué ailleurs en vous positionnant comme suit :



ZONE ROUGE

Magedor

GG Taverne

Magedor

Magedor

Vétéran-250

GG Taverne

Avec votre Vétéran, attaquez :

Camp 1R : 50 racaille – 50 chien de garde – 50 pisteur

110R 40M 100SE

Pertes : 80R

Camp 2R : 100 pisteur – 50 coriace

30R 20M 180C 20Arb

Pertes : 30R 1M

Boss 5R avec double Diversion longue sur les camps 3R et 4R :

Camp 3R : 50 chien de garde – 100 coriace

Mes troupes : 4C 101SE ***Diversion longue***

Pertes : 0

Camp 4R : 60 chien de garde – 50 pisteur – 50 coriace

Mes troupes : 144C 20SE ***Diversion longue***

Pertes : 0

Camp 5R : 1 albert le borgne – 100 chien – 99 coriace

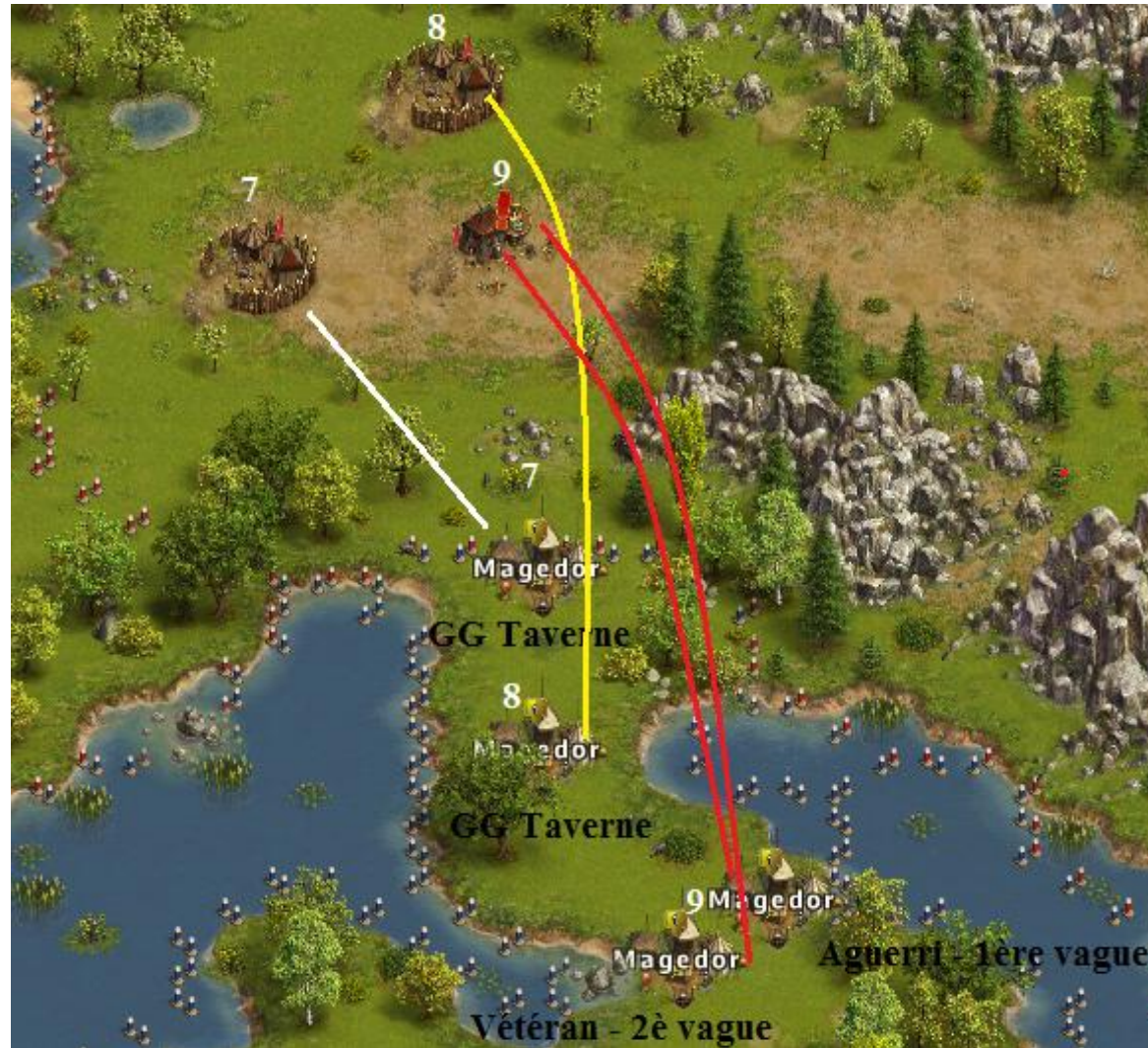
104M 66S 80SE

Pertes : 94M



*Lancez dans l'ordre les diversions 3 et 4 puis l'attaque sur le camp 5.
Attendez que le général sorte de sa caserne avant de lancer la diversion sur le camp 4.
Faites de même avant de lancer l'attaque sur le camp 5.
Vous saurez que votre général est sorti lorsque le petit cheval galopant au-dessus de sa caserne aura disparu.*

La zone rouge étant libre, nous allons nous positionner pour attaquer la zone centrale. Installez-vous comme suit :



Une fois que vous aurez placé vos généraux comme indiqué ci-dessus, lancez les attaques sur les camps 7,8, et 9, les unes après les autres. Attention, pour

le camp n°9, lancez la vague 1 d'abord (*le général aguerrri*) puis la vague 2 (*le vétéran*) dans la foulée. Prenez garde que les 2 généraux se suivent, le vétéran devant toujours rester en retrait.

Attention ! Afin de réduire les pertes et leur coût, nous lancerons 2 vagues sur le camp 9. Pour que ce camp soit détruit avant les autres, nous enverrons un général aguerrri en 1ère vague avec seulement 60 recrues. Le général aguerrri combattant plus rapidement que les autres généraux, la 1ère vague ne durera pas plus de quelques secondes pour 1 seul round.
Le vétéran prendra la relève et viendra à bout de ce camp en 2 rounds.

Camp 7 : 97C 4S 72SE **Diversión longue**

Pertes : 0

Camp 8 : 27S 96SE **Diversión longue**

Pertes : 0

Camp 9 :

1ère Vague 60R (*pertes, 60R*)

2ème Vague 75R 85C 89Arb 1SE (*Pertes* : 70R)

Pertes totales pour le camp 9: 130R

La zone centrale étant maintenant dégagée, placez-y votre vétéran afin de se faire les chefs 6B et 6V sans affronter le moindre de leur camp :

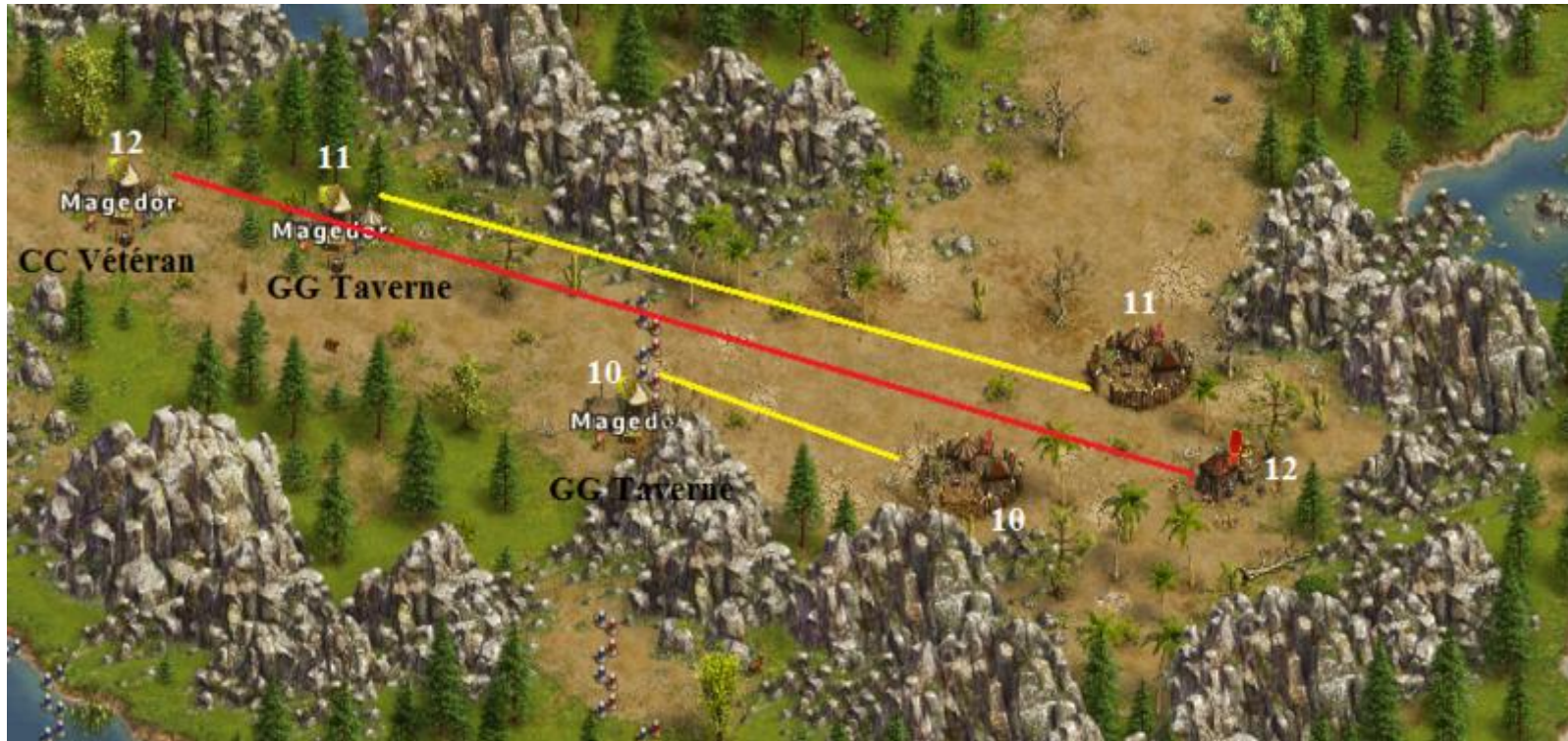
Camp 6V : 190R 60S

Pertes : 178R

Camp 6B: 190R 60S

Pertes : 178R

La moitié Ouest de l'île venant d'être conquise, il ne nous reste plus que la moitié Est.
Commençons par une double diversion sur les camps 10 et 11 afin d'éradiquer le boss en 12.
Pour cela, placez vos troupes comme suit :



Lancez les attaques dans l'ordre (10, 11, 12) les unes après les autres.

Camp 10 : 100 pisteur – 100 coriaces mes troupes :153C 46SE ***Diversión longue***

Pertes : 0

Camp 11 : 100 chien de garde – 100 coriaces mes troupes :42S 79SE ***Diversión longue***

Pertes : 0

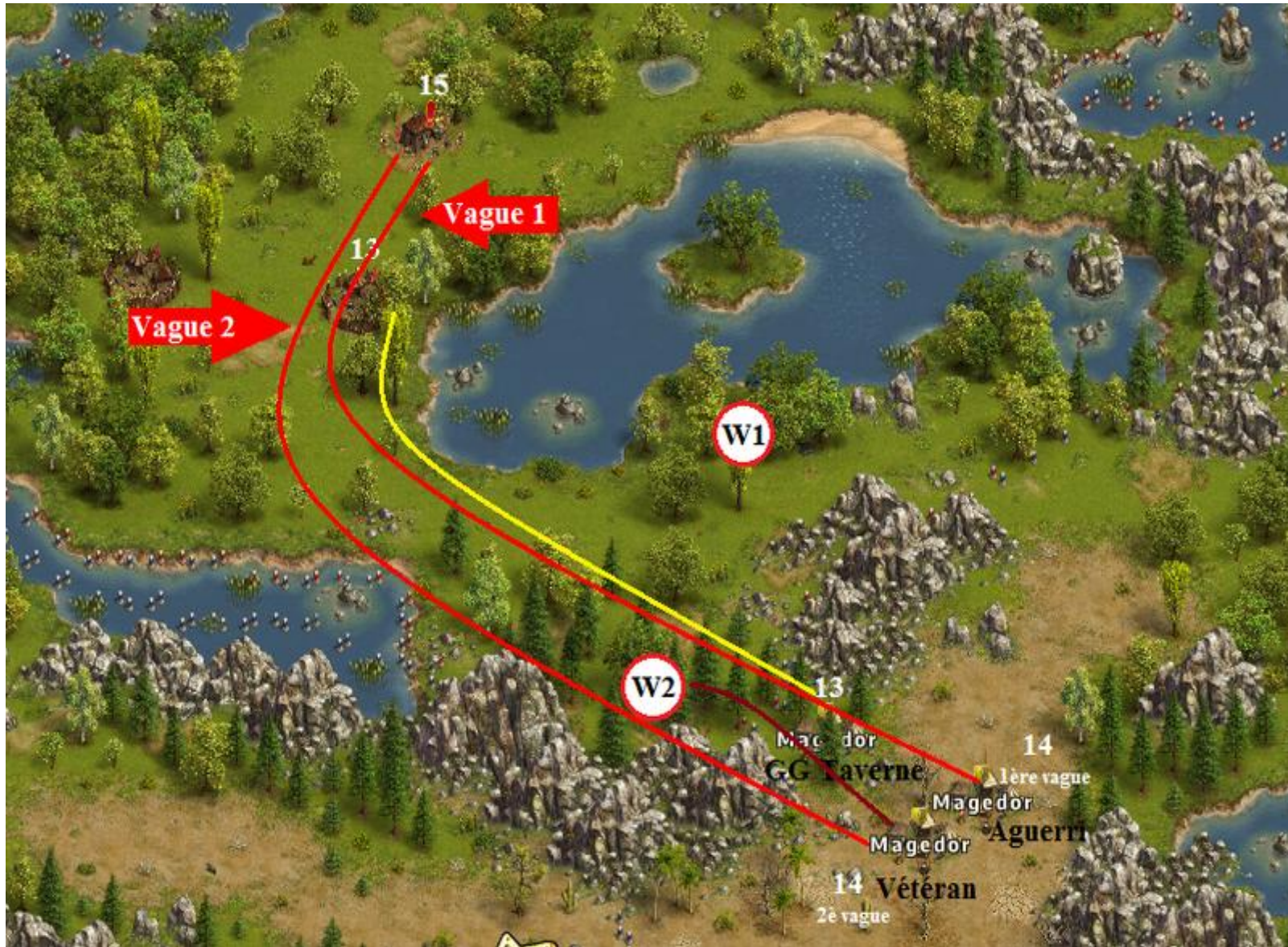
Camp 12 : 99M 10S 141SE

Pertes : 91M

La route de la victoire s'ouvre à nous ! La conquête des derniers camps peut commencer. Mais attention ! Dans les montagnes, les loups rôdent. Ils sont particulièrement voraces. Entrez dans le cañon et positionnez vos troupes comme indiqué ci-après :



Deux camps de loups vous attendent sur cette partie de l'île. Nous ne nous préoccupons pas du camp n°1 que nous ignorons allègrement. Par contre, avant de procéder à la moindre attaque, il est nécessaire d'éliminer le camp de loups W2 que vous pourrez détecter en passant le curseur de votre souris dessus. Sur la carte fournie ci-après, ce camp vous est signalé de façon approximative.



W2 : 30R 220C

Pertes : 7R

Le passage étant maintenant dégagé, nous allons attaquer directement le chef qui est le camp n° 15 en faisant une diversion longue sur le camp n°13.

Camp 13 : 153C 46SE *Diversión longue*

Pertes : 0

Camp 15 :

1ère Vague (Aguerri) 29M_40C_100AL_31S (*100% de pertes*)

2ème Vague (Vétéran) 124R_125Arb_1SE (*perles : 100R*)

Pertes totales pour le camp 15 : 100R_29M_40C_100AL_31S

Voilà, le plus gros est fait. Maintenant, placez votre vétéran en haut de la rive ouest du lac et faites les camps suivants :

Camp 17 : 170R 20S 60SE

Pertes : 148R

Camp 18 : 70R 120C 60Arb

Pertes : 58R

Enfin, pour le dernier camp, celui du chef de l'aventure, le n°19, nous allons procéder à 2 vagues de 250. Ce guide étant fait pour ceux ne possédant qu'un vétéran, il nous faudra patienter 2h entre chacune des 2 vagues.

Camp 19 – Vague 1 (vétérán): 130R_120C

Pertes : 130R_120C

2H de pause

(Profitez-en pour mettre en route la fabrique de nouvelles unités si ce n'est pas déjà fait)

Camp 19 – Vague 2 (vétérán): 50C_55S_140Arb_5SE

Pertes : 53S

FIN