

[aventure] A Cheval

Voici ce que ça donne après la mise a jour

Généraux nécessaires : 1 vétérans et 2 normaux

troupes nécessaires : environ 300r - 220s - 240c - 90ac - 130ab ou 130al - 20se

On commence par le **camp 11** : 10r - 240 c====>> 0 perte

- **camp 12** diversion longue : 40s 4 à 10 rounds(6.26)

- **camp 16** : 90r - 160s 1 round====>>37 à 43 recrues de pertes



Ensuite :

- **camp 18** : diversion courte 1 recrue

- **camp 19** :diversion longue : 40s - 40c 5 à 8 rounds(6.40)

- **camp 20** : 30r - 90ac - 130ab 3 rounds====>>21 recrues et 90 ac de pertes

ou sans arbas 30r - 90ac - 130al 4 rounds====>>25 à 26 recrues et 90ac de pertes



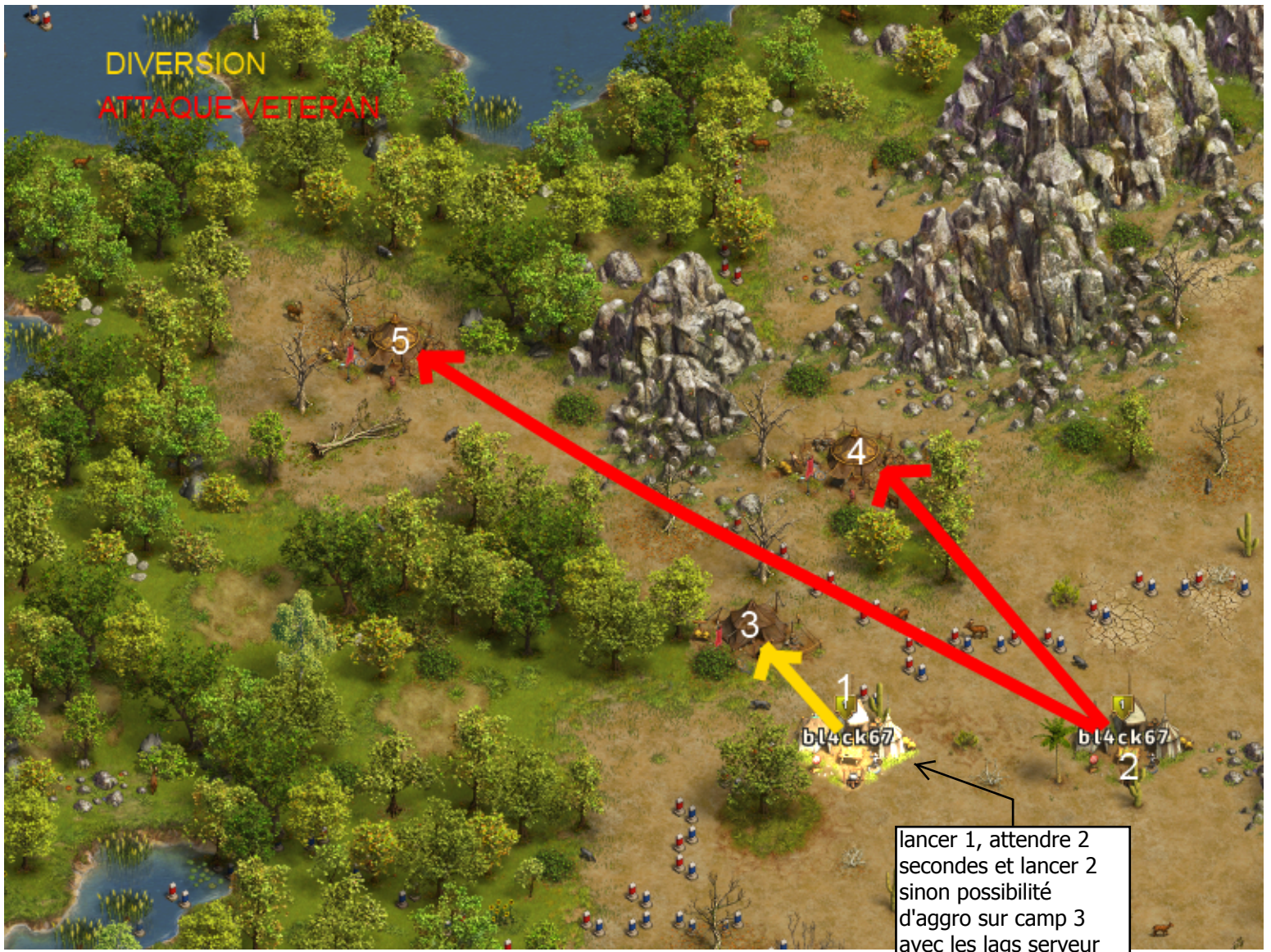
- **camp 10** : 50r 200s====>>43 à 48 recrues

Ensuite :

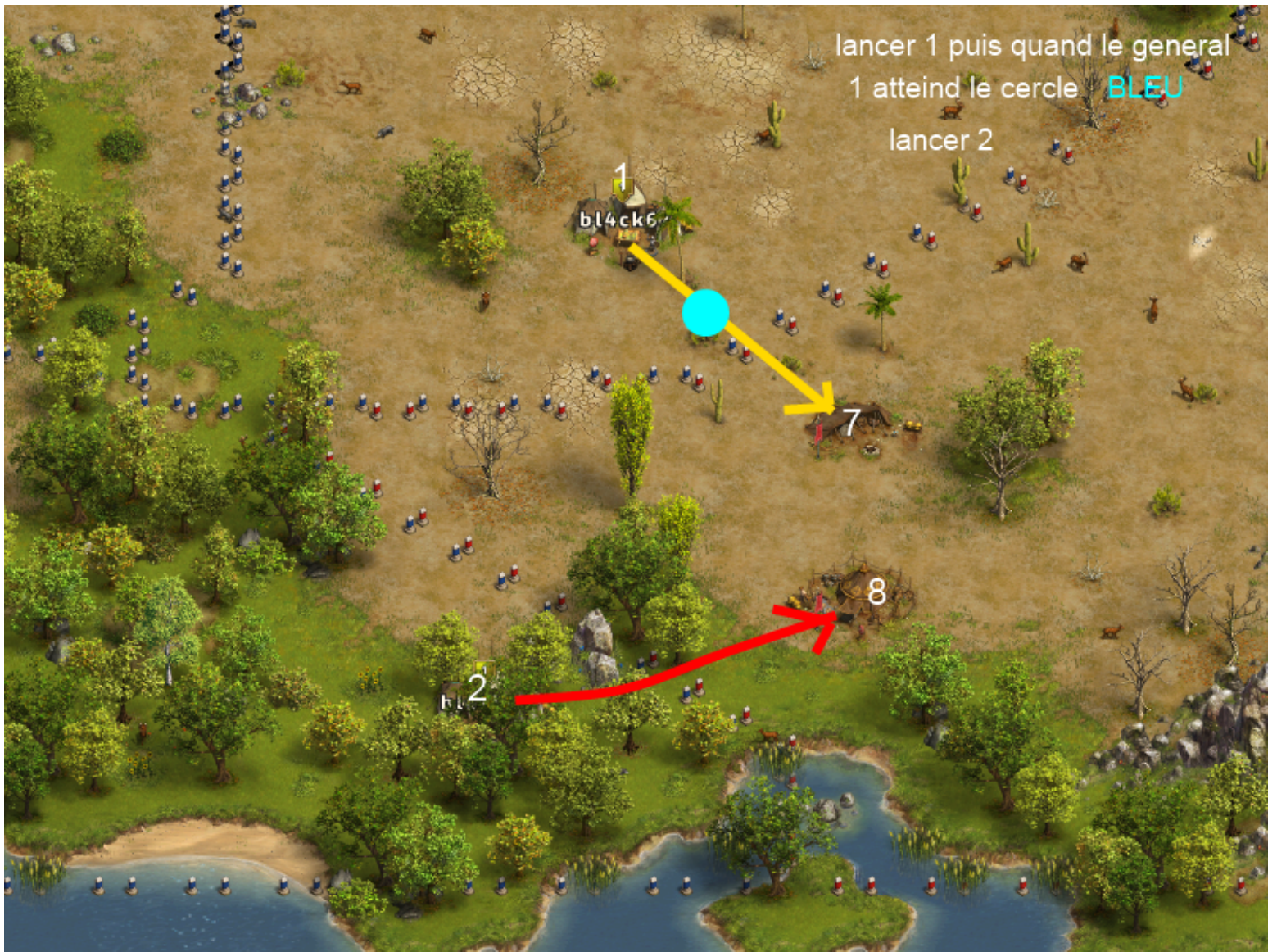
- **camp 3** diversion longue : 20r - 20se 5 à 10 rounds(6.66) ou sans soldats d'élites 20r - 20s 4 à 5 rounds(4.28)

- **camp 5** : 50r - 200s 1 round====>>43 a 48 recrues de pertes

- **camp 4** : 90r - 120s - 40ab====>>31 à 36 recrues de pertes ou sans arbas 35r - 215s====>>35 recrues de pertes



- **camp 7** diversion 1 recrue
- **camp 8** : 95r - 155s====>>84 à 94 recrues de pertes



BILAN : 1 diversion longue en plus à faire et le placements de certains généraux ont etais modifié légèrement dans certaines zones