

All Skill Gebirgsclan - Kampagne 4: Das Bergvolk mit Fernkämpfen und Glatteis

Beißende Kälte und Schneesturm muss in Teil 2 „Unbekannte Regionen“ deaktiviert worden sein !!! (siehe Beschreibung in Unbekannte Regionen), Kontrolle im Menü „Zonenweite Förderung“ im Abenteuer



Benötigte Einheiten je nach FK Einsatz:

1x Zwillingsgeneral	480 Bögen	~ 427 Bög
1x Generalmajor	800 - 1.250 Cav	~ 713 - 1.113 Cav
3 - 7x MdK	850 BSK	~ 571 - 668 BSK
1x Nusala	700 - 2.000 Ri	~ 600 - 1.737 Ri
1x Vargus	500 BSS	
2 - 4x Veteran	400 GSS	
2 - 4x 200er Gen.	300 BL	

Verluste je nach Einsatz von Fernkampf:

140 Rec	140 SK	140 Ritter
380 Reiter	140 SK	140 Ritter
240 Bögen	140 SK	140 Ritter
180 SK	140 SK	140 Ritter
1335 Ritter	140 SK	140 Ritter
800 BSK	140 SK	140 Ritter
600 BSS	140 SK	140 Ritter
400 BL	140 SK	140 Ritter

Truppen:

140 Rec	140 SK	140 Ritter
380 Reiter	140 SK	140 Ritter
240 Bögen	140 SK	140 Ritter
180 SK	140 SK	140 Ritter
1335 Ritter	140 SK	140 Ritter
800 BSK	140 SK	140 Ritter
600 BSS	140 SK	140 Ritter
400 BL	140 SK	140 Ritter

Generäle:

4 x Jüngerer Zwilling	1 x Vargus
1 x Nusala	1 x Älterer Zwilling
3 x Sanitäter	1-2 x Vermumte
1-2 x Boris	Alle gekillt

Bei den Verlusten wurde der Skill „Erste Hilfe“ überall einberechnet!

Die benötigten Skills sind rot eingekreist:

Zwillingsgeneral	Nusala	Generalmajor und Vargus	MdK, Veteran und div.200er

Vorwarn: Glatteis darf hier aktiv sein!
Die 2 Förderungen „Beißende Kälte und Schneesturm“ müssen in den Unbekannten Regionen deaktiviert worden sein, ansonsten kannst du diese Karte vergessen.
Befolge genau die Reihenfolge der Anweisungen, sonst können andere oder zusätzliche Lager erscheinen.
Tiefschnee kannst du wieder mit einem Hufeisen umgehen.

Willkommen beim Bergvolk!
Folgende Hilfsmittel musst du im Proviantlager produzieren:

- 1x Hauptquartier
- 1x Waffenkammer
- 1x Getreidefelddünger
- 1x Transmutations Glas
- 1x Wachturm

Nun beginne die Lager zu bekämpfen.

Lager	General	Angriffseinheiten	~Verluste
1.	--	fällt mit Lager 2 mit	0
2.	FK	1 Assasine	- 1 Assasine
3.	W1: MdK W2: ZG	220 C 80 BSK, 80 Ri, 135 BL	200 C 55 BSK, 41 Ri
4.	W1: Vet W2: ZG	230 Bög 295 BSS	209 Bög 0

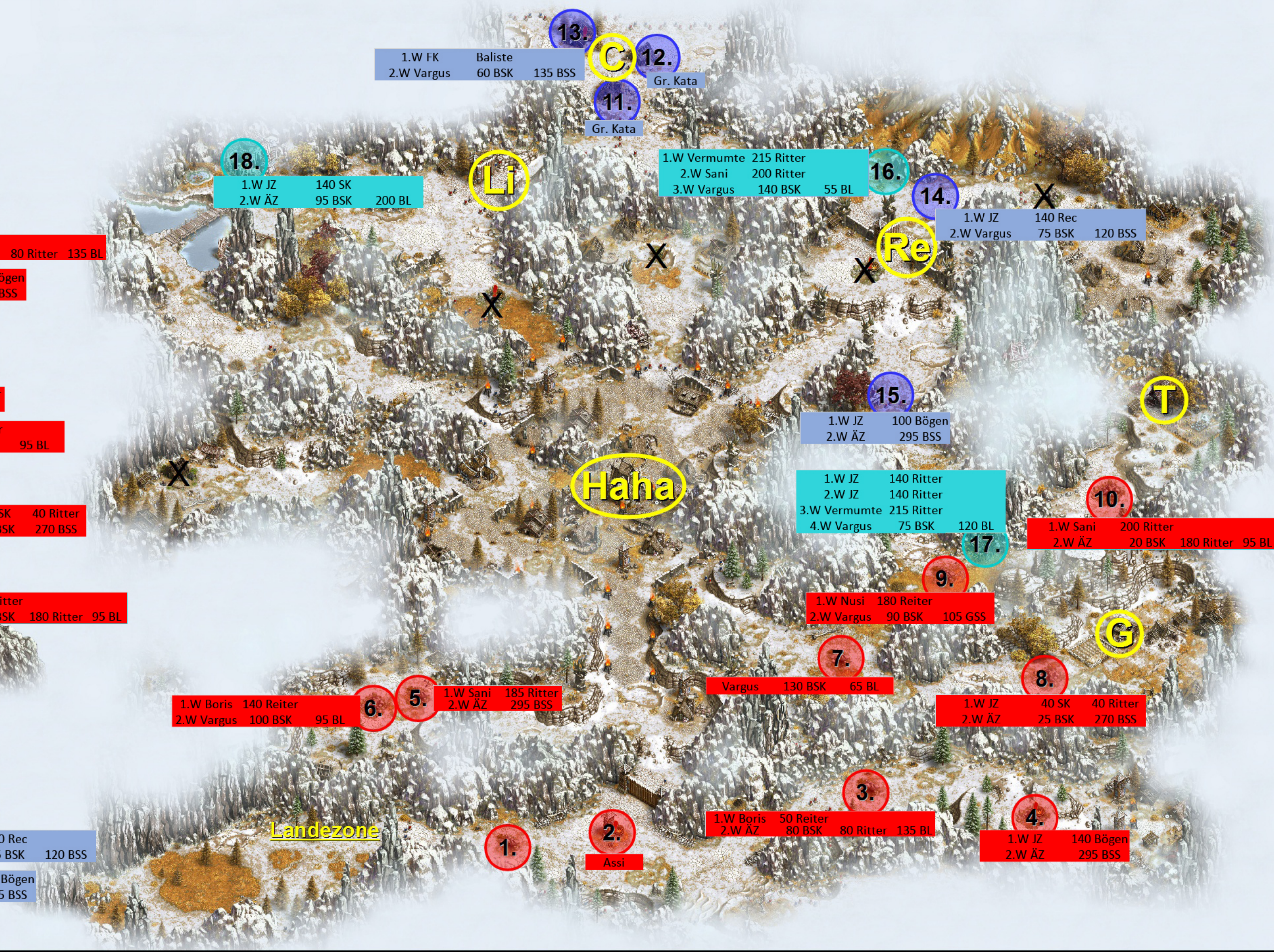
Schließe die Quest ab, klicke auf die Haupthalle (Haha) und schließe die nächste Quest ab.
Bekämpfe nun die Lager 5 bis 10, um durch die Quests an 6 Splitter zu kommen.

Lager	General	Angriffseinheiten	~Verluste
5.	W1: Gen W2: GM	185 Ri 285 BSS	168 Ri 0
6.	W1: MdK W2: Vargus	220 C 100 BSK, 95 BL	200 C 84 BSK
7.	Vargus	130 BSK, 65 BL	109 BSK
8.	W1: FK	1 Assasine	
bleiben 100 Bären:		bleiben 50 Adler:	
ZG - 40 BSK, 255 BSS (~ 21 BSK, 1 Assa)	ZG - 295 BSK (~ 21 BSK, 1 Assa)		
9.	W1: Nusala W2: Vargus	180 C 90 BSK, 105 GSS	163 C 75 BSK
10.	W1: Gen W2: ZG	200 Ri 20 BSK, 220 Ri, 55 BL	182 Ri 14 BSK, 87 Ri

- Produziere eine Torverstärkung, wende diese am linken Tor an (Kennzeichnung Li)
Achtung: Das Tor muss nun geschlossen bleiben, sonst erscheinen zusätzliche Lager.
Wenn das linke Tor geschlossen ist (Torverstärkung benutzt) kannst du weiterkämpfen.

11.	FK	1 großes Katapult	- 1 gr. Katapult
12.	FK	1 großes Katapult	- 1 gr. Katapult
13.	W1: FK W2: Vargus	1 Balliste 60 BSK, 135 BSS	- 1 Balliste 53 BSK
- Nachdem du die Quest abgeschlossen hast, erscheinen neue Lager. - Bekämpfe die 2 Durchbruchhöhlen (L14 + L15)			
14.	W1: MdK W2: ZG	165 C 80 BSK, 60 Ri, 155 BL	150 C 55 BSK, 42 Ri
15.	W1: Vet W2: GM	240 Bög 285 BSS	218 Bög 0
- Baue ein Hauptquartier (Kennzeichnung C) - Nachdem du die Quest abgeschlossen hast, erscheinen 2 neue Durchbruchhöhlen (L16 + L17)			

www.masterhari.beepworld.de



Lager 16: 75 Frostbären, 150 Frostadler, 2 Riesige Steinböcke

Variante 1:	Variante 2:	Variante 3:	Variante 4:
kein FK	wirf einen Assasine, bleiben	wirf einen Assasine, bleiben	wirf einen Assasine, bleiben
75 Bären, 150 Adler, 2 Steinböcke	150 Adler, 2 Steinböcke	75 Bären, 2 Steinböcke	75 Bären, 150 Adler
Vet - 250 Ri Gen - 200 Ri Gen - 200 Ri Varg. - 80 BSK, 115 BL (~ 590 Ri, 59 BSK)	Gen - 200 Ri Varg. - 70 BSK, 125 GSS (~ 182 Ri, 54 BSK)	ZG - 40 BSK, 160 Ri, 95 BL (~ 78 Ri, 26 BSK)	Vet - 250 Ri Gen - 200 Ri Varg. - 90 BSK, 105 BL (~ 410 Ri, 77 BSK)
1.W Vermumte 215 Ritter 2.W Sani 200 Ritter 3.W Vargus 140 BSK 55 BL			

Lager 17: 100 Froststeinböcke, 75 Frostbären, 2 Grausige Wölfe

Variante 1:	Variante 2:	Variante 3:	Variante 4:
kein FK	wirf einen Assasine, bleiben	wirf einen Assasine, bleiben	wirf einen Assasine, bleiben
100 Böcke, 75 Bären, 2 Grausige Wölfe	100 Böcke, 75 Bären	100 Böcke, 2 Gr. Wölfe	75 Bären, 2 Gr. Wölfe
Vet - 250 Ri MdK - 220 Ri MdK - 220 Ri Varg. - 100 BSK, 95 BL (~ 627 Ri, 75 BSK)	ZG - 105 BSK, 190 BSS (~ 71 BSK)	Vet - 250 Ri Varg. - 90 BSK, 105 BL (~ 227 Ri, 70 BSK)	Vet - 250 Ri Varg. - 100 BSK, 95 BL (~ 227 Ri, 77 BSK)
1.W JZ 140 Ritter 2.W JZ 140 Ritter 3.W Vermumte 215 Ritter 4.W Vargus 75 BSK 120 BL			

- Klicke auf die Haupthalle (Haha), nach Abschließen der Quest erscheinen 4 neue Wahlquests,
- Wende einen Getreidefelddünger an (Kennzeichnung G), du erhältst 2 Splitter
- Wende ein Transmutations Glas an (Kennzeichnung T), du erhältst 2 Splitter (den 5. Splitter hast du noch von Lager 11 übrig)
- Produziere im Proviantlager die zweite Torverstärkung und wende diese beim rechten Tor an (Kennzeichnung Re),
Auch dieses Tor muss geschlossen bleiben !!!
- Nun kannst du die Waffenkammer bauen (Kennzeichnung C)
- Besiege die Festung (Lager 18) um dir das Dynamit für den Riesenkampf (Teil 5 des Bergclans) zu holen.

Lager 18: 2 Riesenluchs, 50 Frostbären, 50 Frostadler

Variante 1:	Variante 2:		
kein FK	wirf einen Pfeilregen, bleiben		
2 Riesenluchs, 50 Bären, 50 Adler	max. 1 Riesenluchs, 35 Bären, 35 Adler		
MdK - 220 C MdK - 220 C ZG - 80 BSK, 215 BL (~ 400C, 48 BSK)	ZG - 60 BSK, 100 Ri, 135 BL (~ 9 BSK, 15 Ri)	1.W JZ 140 SK 2.W ÄZ 95 BSK 200 BL	
- Wenn du dir das Dynamit geholt hast, dann baue einen Wachturm (Kennzeichnung C)			

Danke für Eure Aufmerksamkeit, wünsche noch fette Beute

Viele Kosten:
