

# All Skill Gebirgsclan - Kampagne 5: Ein Riesenkampf mit 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

master\_hari  
Level: 75

**Benötigte Einheiten:**

1x Zwillinggeneral (ZG)	470 Bögen	~ 426 Bög
1x Generalmajor	2.550 Cav	~ 2.285 Cav
11x MdK (oder 6 mit Extraleben)	1.300 BSK	~ 1.059 BSK
1x Nusala	1.300 Ri	~ 1.093 Ri
1x Vargus	20 SS	~ 0-4 SS
1x Veteran	600 BSS	
8x 200er Gen.	400 GSS	
3x Tavernengeneral	250 BL	
1x Pfeilregen		

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

**Truppen:**

110 Rec	<b>Generäle:</b>
1300 Reiter	4 x Jüngerer Zwilling
140 Bögen	1 x Vargus
40 SK	1 x Älterer Zwilling
1520 Ritter	2 x Nusi
1300 BSK	3 x Sanitäter
600 BSS	1-2 x Boris
400 BL	1-2 x MDK
580 Reiter	1 x Vermunte
345 Bögen	3 x MDK
100 Ritter	Alle geskilt

Sani, Nusi u. JZ auf wiederbeleben  
wenn nur 1 x da, Boris und Vermunte auch auf wiederbeleben

**Die benötigten Skills sind rot eingekreist:**

Zwillinggeneral

Nusala

Generalmajor und Vargus

MdK, Veteran und div.200er

**Vorwarn:**

Die 2 Förderungen „Beißende Kälte und Schneesturm“ müssen in den Unbekannten Regionen deaktiviert worden sein, ansonsten kannst du diese Karte vergessen.

Tiefschnee kannst du wieder mit einem Hufeisen umgehen. Glatteis darf aktiv sein.

**Die Aufgaben:**

Besiege Lager 1 bis 4, danach kannst du ein Brückenbauteil produzieren, mit dem du dir den Weg zu Lager 5 freimachst.

Unter den Festungen findest du nun Obsidian Scherben. Mit Ihnen müßt du im Proviantlager mehrere Obsidian Dynamite produzieren.

Mit dem Dynamit bombardierst du den gewünschten Weg frei.  
Diese Stellen sind in der Karte eingezeichnet.  
**Bitte nur dort Dynamit werfen, wo es in der Karte eingezeichnet ist !!!!**

Hast du im Bergvolk die Quest erfüllt, in der du ein Obsidian Dynamit bekommen hast, dann müsst du die Lager 24, 25, 26 und 27 nicht mehr bekämpfen, sondern kannst gleich den Weg zum Endlager freimachen.

**Kosten:**

1 Brückenbauteil: 25.000 Granit  
22.500 Laubholzbretter

6 Obsidian Dynamit: 210.000 Kohle  
3.600 Wolle

**FK-Tipps - Der Fernkampf Guide:**

**Lager 12:** spart 182 Bög, 145 Ri, 30 Nusi  
W1: Balliste  
W2: Vargus - 60 BSK, 135 BSS (-53 BSK)

**Lager 18:** spart 272 Ri, 74 BSK  
W1: Balliste  
W2: Vargus - 60 BSK, 135 BSS (-53 BSK)

**Lager 22:** spart 383 Ri  
W1: Balliste  
W2: Vargus - 80 BSK, 100 BSS, 15 BL (-72 BSK)

**Bedarf für alles:**  
3x Balliste

**P1**

Hufeisen verwenden für den Block !!!  
Positioniere alle diese Generäle, bevor du beginnst, Lager 1 zu bekämpfen !!!

[www.masterhari.beepworld.de](http://www.masterhari.beepworld.de)

**28.**  
W1: Vargus - 195 Ri  
W2: ZG - 60 BSK, 150 Ri, 85 BL (-227 Ri, 43 BSK)

**23.**  
1.W MDK 170 Reiter  
2.W MDK 10 Reiter  
3.W ÄZ 70 BSK 225 BSS

**19.**  
W1: MdK - 220 C  
W2: MdK - 220 C  
W3: Varg - 100 BSK, 95 GSS (-400 C, 85 BSK)

**20.**  
W1: Vet - 250 Bög  
W2: GM - 40 BSK, 120 GSS, 125 BSS (-227 Bög, 30 BSK)

**21.**  
W1: MdK - 220 Ri  
W2: Gen - 50 Ri  
W3: ZG - 80 BSK, 100 GSS, 115 BSS (-245 BL, 55 BSK)

**22.**  
FK-Tipp

**21.**  
Varg - 115 BSK, 80 BL (-83 BSK)

**18.**  
FK-Tipp

**17.**  
Vargus - 140 BSK, 55 BL (-117 BSK)

**16.**  
W1: Pfeilregen oder Feuerpfeil wenn max. 50 Frostriesen dann  
W2: GM - 100 GSS, 185 BSS (-71)

**15.**  
W1: MdK - 220 C  
W2: GM - 95 BSK, 10 SS, 180 GSS (-200 C, 60 BSK, 0-2 SS)

**14.**  
ZG - 120 BSK, 100 Ri, 75 BL (-83 BSK, 56 Ri)

**13.**  
Varg. - 110 BSK, 85 BL (-85 BSK)

**11.**  
W1: MdK - 220 C  
W2: ZG - 60 BSK, 10 SS, 225 GSS (-200 C, 37 BSK, 0-2 SS)

**10.**  
W1: Gen - 90 Ri  
W2: GM - 140 GSS, 145 BSS

**9.**  
W1: Gen - 200 C  
W2: ZG - 35 BSK, 155 Ri, 105 BL

**8.**  
W1: MdK - 185 C  
W2: Varg. - 60 BSK, 135 GSS (-168 C, 60 BSK)

**7.**  
1.W Sani 120 Ritter  
2.W JZ 110 Ritter  
3.W ÄZ 100 BSK 120 GSS 75 BL

**6.**  
3xTav - je 1 Bög.  
1.W JZ 80 Ritter  
2.W ÄZ 40 SK 20 BSK 235 BSS

**5.**  
W1: Gen - 200 C  
W2: ZG - 85 BSK, 85 Ri, 125 BL (-182 C, 60 BSK, 47 Ri)

**4.**  
W1: MdK - 220 C  
W2: Nusala - 180 C  
W3: ZG - 15 SS, 280 BSS (-303 C)

**3.**  
1.W Sani 200 Reiter  
2.W ÄZ 35 BSK 155 Ritter 105 BL

**2.**  
W1: MdK - 165 C  
W2: Gen - 60 Bög  
W3: ZG - 295 BSS (-150 C, 54 Bög)

**1.**  
1.W JZ 110 Rec  
2.W ÄZ 295 BSS

**1.**  
W1: MdK - 220 C  
W2: Gen - 60 Bög  
W3: Gen - 60 Bög  
W4: ZG - 295 BSS (-284 C, 54 Bög)

**1.**  
1.W JZ 40 Ritter  
2.W ÄZ 295 BSS

**1.**  
1.W JZ 70 Ritter  
2.W ÄZ 15 SS 280 BSS

**1.**  
1.W JZ 50 Ritter  
2.W ÄZ 295 BSS

**STOP !!! Hier nicht !**

**Platzmangel in der Landezone !!!**  
Positioniere alle Generäle für den Block, bevor du beginnst, Lager 1-4 zu bekämpfen !!!  
Nicht benötigte Generäle kannst du einstweilen ins Sternmenü zurückschicken.

**Achtung !!!** Dieses Dynamit darf erst gelegt werden, wenn das Mammut (L16), der gigantische Adler (L22), der Säbelzahniger (L18) und der Elch (L12) besiegt wurden.  
Ansonsten werden diese bei Lager 28 gestärkt erscheinen.  
Lager 24 bis 27 müsst du nur bekämpfen wenn dir das Dynamit aus dem Bergvolk fehlt! Passende Angriffe findest du in Version 2