Unbekannte Regionen - V 4.2
03.10.2019

master_hari
Level: 75

www.masterhari.beepworld.de

All Skill Gebirgsclan – Kampagne 2: Unbekannte Regionen – Glatteis bleibt aktiv

Beißende Kälte, Schneesturm und Tiefschnee werden in diesem Teil deaktiviert, Glatteis bleibt aktiv (bewirkt 40% weniger Obsidian Erz ab Teil 3), siehe Spielbeschreibung, Anweisungen genau befolgen !!!

Hinweis:

In dieser Karte wird Tiefschnee zusätzlich deaktiviert, dadurch laufen unsere Generäle schneller, jedoch erhalten wir 40 % weniger Obsidian Erz im Loot, ab Teil 3.

Wenn du Tiefschnee aktiv lassen möchtest, weil du das Obsidian Erz willst, dann einfach die Lager 10 bis 13 und Lager 22 nicht bekämpfen und kein Handelsangebot auf die westliche Methalle legen.

Benötigte Einheiten – Kurzer Weg:

		Verluste
1x Zwillingsgeneral (ZG)	5 Rekrut	~ 5 Rek
2x Generalmayor	1.650 Bögen	~ 1.495 Bög
6x MdK (oder 3 mit Extraleben)	1.050 Cav	~ 950 Cav
1x Nusala	205 SK	~ 185 SK
1x Vargus	1.200 BSK	~ 1.100 BSK
3x Veteran	90 SS	~ 81 SS
3x 200er Gen.	340 Ri	~ 264 Ri
5x Tavernengeneral	420 BSS	
	400 GSS	~ 79 GSS
	270 BL	

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

Die benötigten Skills sind rot eingekreist:

Zwillingsgeneral | Nusala | Generalmayor und Vargus | MdK, Veteran und div.200er

Diese Unternehmung ist von Beginn weg mit 4 Förderungen belastet, welche die Kampfkraft deiner Truppen schwächen:

Beißende Kälte:
deine Truppen haben 10% weniger Lebenspunkte

Glatteis:
deine Truppen fügen 15% weniger Schaden zu

Schneesturm:
senkt die Treffsicherheit deiner Truppen um 15%

Tiefschnee:
verlangsamt die Laufgeschwindigkeit deiner Truppen

Den Tiefschnee sollten wir vorerst mit einem Obsidian Hufeisen umgehen, dieses ist auch für die Blocks notwendig !!!

3 dieser Förderungen werden wir im Laufe des Spiels deaktivieren, Glatteis lassen wir aktiv,
Tiefschnee deaktivieren wir zusätzlich, dadurch erhalten wir aber 40 % weniger Obsidian Erz ab dem 3.Teil (Berglabyrinth).
Du kannst aber, wie im Hinweis beschrieben, Tiefschnee aktiv lassen.

Schritt 1:

Besiege Lager 1 bis 9.
Bei diesen Lagern sind noch alle 3 Förderungen aktiv.

Sammle unter den 3 Hauptlagern, jeweils 1 Fell.

Produziere im Proviantlager ein Handelsangebot (Dauer 50min)
Mach der Met Halle im Süden ein Handelsangebot.
Du erhältst zur Belohnung, warme Kleidung. Wende die warme Kleidung aus deinem Sternmenü auf diese Zone an!

Beißende Kälte ist nun deaktiviert !

Schritt 2:

Ab hier muss „Beissende Kälte" deaktiviert sein, sonst können die Angriffe nicht klappen!

Besiege die Lager 10 bis 17.

Sammle unter den 3 Hauptlagern, jeweils 1 Fell.

Produziere im Proviantlager ein Handelsangebot (Dauer 50min)
Mach der Met Halle im Westen ein Handelsangebot.
Du erhältst zur Belohnung Schneeschuhe. Wende die Schneeschuhe aus deinem Sternmenü auf diese Zone an!

Tiefschnee wird deaktiviert !

Während das Handelsangebot für die Westliche Met Halle produziert wird kannst du weiterkämpfen und Lager 18 bis 22 bekämpfen.

Sammle unter den 3 Hauptlagern, jeweils 1 Fell.

Produziere im Proviantlager ein Handelsangebot (Dauer 50min)
Mach der Met Halle im Osten ein Handelsangebot.
Du erhältst zur Belohnung eine Schneebrille. Wende die Schneebrille aus deinem Sternmenü auf diese Zone an!

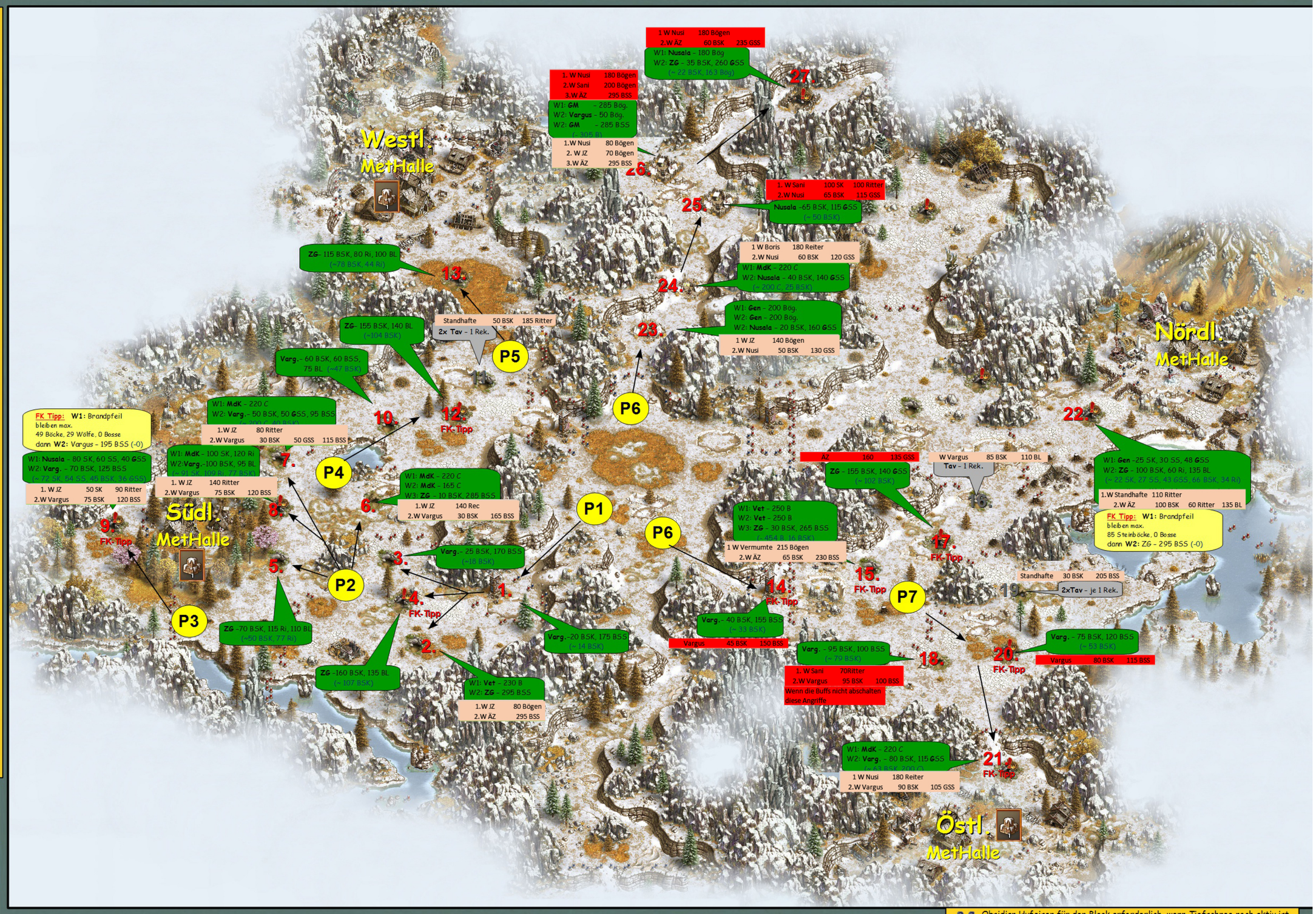
Schneesturm wird deaktiviert !

Schritt 3:

Ab hier muss „Beissende Kälte und Schneesturm" deaktiviert sein, sonst werden die weiteren Angriffe nicht klappen!
Tiefschnee dient nur dazu, das die Generäle wieder normal laufen.
Besiege die Lager 23 bis 27 um die Unternehmung abzuschließen.

Kosten:

3 Handelsangebote: 600 Wagen
9.000 Wollstoff



FK-Tipps – Der Fernkampf Guide:

Lager 4: hier mußt du Lager 2+3 nicht mehr besiegen
Var. 1: 100% Erfolgschance – erst Balliste, dann Assassine
Var. 2: Gute Erfolgschance – erst Pfeil, dann Assassine

Lager 9:
1 Brandpfeil – bleiben max. 49 Böcke u. 29 Wölfe dann
Vargus : 195 BSS (- 0)

Lager 12: hier mußt du Lager 10+11 nicht mehr besiegen
100% Erfolgschance – erst Balliste, dann Assassine

Lager 14: macht den Weg zu Lager 15 bis 17 frei
100% Erfolgschance – 1 Assassine

Lager 17: hier mußt du Lager 15+16 nicht mehr besiegen
100% Erfolgschance – erst Balliste, dann Assassine

Lager 15: solltest du Lager 17 nicht mit FK erledigen
100% Erfolgschance – 1 Assassine

Lager 17: solltest du Lager 17 nicht mit FK erledigen
Wirf einen Pfeilregen auf Lager 17,
Es sollten max. 1 Riesenluchs und 65 Frostwölfe bleiben.
Dann gib in den GM – 80 BSK, 205 GSS (~60 BSK)

Lager 20: hier mußt du Lager 18+19 nicht mehr besiegen
100% Erfolgschance – erst Balliste, dann Assassine

Lager 21:
100% Erfolgschance – erst Balliste, dann Assassine

Obsidian Hufeisen für den Block erforderlich.
Tav. 11.1 und 11.2 starten, sobald 11.1 an dieser Position abbiegt, wird 12 gestartet.

Obsidian Hufeisen für den Block erforderlich, wenn Tiefschnee noch aktiv ist
Tav. 16 starten, sobald er an dieser Position läuft, wird 17 gestartet

Obsidian Hufeisen für den Block erforderlich, wenn Tiefschnee noch aktiv ist.
19.1 und 19.2 starten. Wenn 19.1 bei dieser Position läuft wird 20. gestartet.