

Pour réussir vos diversions attendez la fin du roulement de tambour avant d'enchaîner avec le lancement du prochain général !  
Ce tutoriel résulte d'un mix personnel de divers tutoriels et de mes expérimentations. Un merci particulier à domibelle pour son aide précieuse.  
Vous trouverez l'[arbre de compétences de mes généraux ici](#).  
Comme il est peu probable que vous ayez adopté les mêmes compétences, je vous recommande de [vérifier avec un simulateur](#) si mes compositions sont aussi valable pour vous.

**Troupes:** ANS BOR NUS M-N GDD 1-6MAM 2MDD 2GT 2GT+  
120R 550C 300SWR 1'000MSW 425KNG 200AMR 250MMR 125BSG  
Variante avec 2 Baliste + 3 Assassin + volée de flèches enflammées et en option une grande catapulte

**Pertes:** ~ 120R 462C 285SWR 750-800MSW 285KNG 25AMR



(zoomer pour les détails)

Diminuer les pertes grâce aux vagues préliminaires avec MAM 1R

Gx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
		En option : 2 attaques pour augmenter les points d'XP récoltée		
	18a	100 Marin 150 Officier de seconde classe	M-N 215MMR	zéro
	18b	250 Maître artilleur	V1 : MAM 115R V2 : M-N 215MMR	115R
		Histoire de nous amuser ... nous allons faire cette version à l'envers ... commençons par libérer la zone 6		
G2	17		Baliste + Assassin dans cet ordre	--
G2	52	250 Maître d'équipage 1 Capitaine	Baliste + Assassin dans cet ordre libère la zone	--
G6	47	100 Marin aguerris 100 Maître d'équipage 70 Marin	BOR 20MSW 65KNG 110BSG ou ANS 50SWR 100KNG 15BSG	18MSW 28KNG ou 34SWR 45KNG
G6	48	100 Maître d'équipage 170 Maître artilleur	V1 : MDD 1R V2-3 : GT 1R	Diversions (3R)
G6	49	200 Maître d'équipage Navigateur Mutin	VAR 75MSW 70AMR 50MMR ou ANS 50SWR 100KNG 15BSG	65MSW ou 50SWR 62KNG
G6	45	200 Marin monté 1 Capitaine 1 Mutin	Volée de flèches enflammées + Assassin dans cet ordre	--

Gx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
		<b>Attention à l'ordre des attaques ! Passons à la zone 1.</b>		
G1	11	70 Marin aguerri 200 Maître artilleur	GDD 6MSW 200AMR 79MMR	6MSW
<a href="#">G1</a>	10	100 Marin monté 100 Maître d'équipage 40 Marin 30 Maître artilleur	V1 : GT 1R V2 : MDD 1R	diversion
G1	12	70 Marin aguerri 200 Marin monté 1 Capitaine	GDD 85MSW 150MMR 50BSG	83MSW
G1	9	200 Marin aguerri 70 Marin monté	GDD 40MSW 70AMR 175MMR	37MSW
G1	8	270 Maître artilleur	BOR 195MMR	zéro
<a href="#">G1</a>	6	150 Marin aguerri 100 Maître d'équipage 20 Marin monté	GT+ 215MSW	diversion
G1	7	100 Marin aguerri 100 Marin monté 70 Officier de seconde classe 1 Capitaine	GDD 80MSW 80KNG 125BSG	68MSW 54KNG
G5	42	270 Bretteur	BOR 195MMR	zéro
G5	41	190 Marin aguerri 90 Marin monté	BOR 40MSW 155MMR	33MSW
G5	43	150 Marin aguerri 1 Mutin 1 Capitaine 1 Serpent de mer géant	V1 : NUS 1R V2 : GDD 60MSW 160AMR 65MMR	1R 53MSW
G5	40	90 Marin 30 Officier de seconde classe 150 Marin monté	BOR 40MSW 120MMR 35BSG	19MSW
G5	39	150 Marin 100 Maître artilleur 1 Capitaine	V1 : GermJ 1R V2 : BOR 60MSW 100AMR 35MMR	1R 45MSW
G5	36	270 Maître d'équipage	BOR 195SWR ou ANS 100SWR 65MSW	55-60SWR
<a href="#">G5</a>	37	200 Marin aguerri 50 Officier de seconde classe 20 Marin monté	GT+ 190MSW 25AMR	diversion
G5	38	150 Marin 100 Maître artilleur 1 Navigateur	BOR 13MSW 172MMR 10BSG	7MSW
G4	31	70 Marin 200 Marin monté 1 Mutin	BOR 60MSW 135MMR	45MSW
G4	29	90 Marin monté 90 Maître d'équipage 90 Maître artilleur	BOR 50MSW 145KNG	11MSW 25KNG
G4	30	100 Marin aguerri 150 Marin monté 1 Capitaine	V1 : NUS 1R V2 : BOR 60MSW 100MMR 35BSG	1R 52MSW
G4	28	200 Marin aguerri 250 Maître d'équipage <b>ou simplement Grande Catapulte</b>	V1-2 : Méd 215C V3 : BOR 20MSW 160KNG 15BSG	262C 20MSW 70KNG
G4	27	100 Marin 90 Marin monté 70 Officier de seconde classe	BOR 20MSW 175MMR	11MSW
G4	32	150 Marin 150 Maître artilleur	BOR 195MMR	zéro
<a href="#">G4</a>	33	150 Marin aguerri 120 Marin monté	GT 162MSW 38AMR	diversion
G4	34	250 Maître artilleur 1 Mutin	BOR 40MSW 155MMR	30MSW
G3	25	200 Marin 30 Maître d'équipage 40 Officier de seconde classe	BOR 20MSW 20AMR 155MMR	13AMR
G3	26	150 Marin aguerri 100 Maître d'équipage 1 Capitaine	V1 : MAM 220C V2 : ANS 40MSW 100AMR 5MMR	200C 36MSW 12AMR
G3	23	270 Marin	BOR 195MMR	zéro
G3	24	150 Marin aguerri 100 Officier 2ème classe 1 Mutin	V1 : GemJ 155SWR V2 : BOR 20MSW 40KNG 135MMR	141SWR 20MSW
G3	22	250 Marin monté	BOR 100MSW 20KNG 75MMR	32MSW
G3	20	150 Marin monté 100 Maître d'équipage	BOR 195MSW	33MSW
<a href="#">G3</a>	19	250 Marin aguerri	V1-2 : GT 1R	2R
G3	21	100 Marin monté 100 Maître d'équipage 70 Officier de seconde classe 1 Navigateur	BOR 30MSW 165KNG	23MSW 27KNG



## Diversion

Camp 48 – 49

[Retour](#)



#48 V1 : MDD 11R  
V2-3 : GT 1R  
#49 ANS 50SWR 100KNG 15BSG

Camp 10 - 12

[Retour](#)



#10 V1 : GT 1R V2 : MDD 1R  
#12 GDD 85MSW 150MMR 50BSG

Camp 6 – 7

[Retour](#)



#6 GT+ 215MSW  
#7 GDD 80MSW 80KNG 125BSG

Camp 37 – 38

[Retour](#)



#37 GT+ 190MSW 25AMR  
#38 BOR 13MSW 172MMR 10BSG

Camp 33 – 34

[Retour](#)



#33 GT+ 190MSW 25AMR  
#34 BOR 13MSW 172MMR 10BSG

Camp 19-21

[Retour](#)



#19 V1-2 : GT 1R  
#21 BOR 30MSW 165KNG