

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 NUS VAR M-N 2 GDD Vét. 1-6MAM MDD 4GT  
120R 135Ac 180[-785C et/ou Assassin] 800SWR 2200MSW 412-550KNG 277AMR 285MMR 213BSG  
Variante avec Baliste + Assassin

**Pertes:** ~ 120R 135Ac 180-605C 632SWR 1'210-1'560MSW 390-525KNG (suivant les options que vous privilégiez)



(zoomer pour les détails)

Gx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
G1	1	180 Marin aguerri 50 Maître d'équipage 40 Marin monté	V1-4 : MAM 1R (V5 si tous les Maître d'équipage sont tués) V5 : M-N 40MSW 20AMR 155MMR ou V5 : ANS 40SWR 125MMR	4R 31MSW ou 34SWR
G1	2	150 Officier de seconde classe 120 Maître artilleur	GDD 285MMR ou M-N 4MSW 211MMR	Zéro / 3MSW
G1	3	200 Bretteur 70 Cavalier	GDD 55SWR 210MMR 20BSG	41SWR
G1	4	200 Marin aguerri 40 Officier de seconde classe 30 Maître d'équipage	V1-2 : MAM 1R V3 : VAR 50MSW 145MMR	2R 43MSW
G1	5	270 Marin monté	ANS 65SWR 100BSG	63SWR
G1	6	150 Marin aguerri 100 Maître d'équipage 20 Marin monté	ANS 165SWR	75SWR
G1	7	100 Marin aguerri 100 Marin monté 70 Officier de seconde classe 1 Capitaine	V1 : Med 215C V2 : GDD 85MSW 60KNG 140BSG	131C 41MSW 51KNG
G1	8	270 Maître artilleur	GDD 270AMR ou GDD 270MMR	zéro
G1	9	200 Marin aguerri 70 Marin monté	GDD 40MSW 70AMR 175MMR	37MSW
<a href="#">G1</a>	<a href="#">10</a>	100 Marin monté 100 Maître d'équipage 40 Marin 30 Maître artilleur	GT 200MSW ANS 31MSW 31KNG 103BSG	diversion 31MSW 31KNG
G1	11	70 Marin aguerri 200 Maître artilleur	GDD 10MSW 200AMR 75MMR (viser le camp 12)	6MSW

G1	12	70 Marin aguerri 200 Marin monté 1 Capitaine	GDD 105MSW 142MMR 38BSG	67MSW
G2	13	120 Marin 150 Marin monté	GDD 100SWR 185MMR	65SWR
G2	14	150 Marin aguerri 100 Marin monté 20 Officier de seconde classe	ANS 45MSW 20KNG 100BSG	37MSW 17KNG
G2	15	200 Marin 70 Maître d'équipage	VAR 37MSW 158MMR	34MSW
<a href="#">G2</a>	<a href="#">16</a>	100 Marin monté 20 Officier de seconde classe 150 Maître artilleur	V1 : GT 1R V2 : GT 1R V3 : GT 1R	diversion
			GDD 83MSW 202MMR	25MSW
G2	17	270 Maître artilleur Navigateur	GDD 8MSW 277AMR	8MSW
		Variante avec Baliste et Assassin sur le camp 52, économise des troupes et permet une diversion finale supplémentaire <a href="#">se trouve ici</a> .		
G3	18	120 Bretteur 50 Cavalier 100 Arquebusier du désert	V1 : Med 215C V2 : GDD 285KNG	131C 5KNG
	18a	100 Marin 150 Officier de seconde classe	M-N 215MMR	zéro
	18b	250 Maître artilleur	V1 : MAM 115R V2 : M-N 215MMR	115R
G3	19	250 Marin aguerri	GDD 25MSW 260MMR	21MSW
G3	20	150 Marin monté 100 Maître d'équipage	ANS 165MSW ou <b>ANS 50SWR 50KNG 65BSG</b>	40MSW ou <b>35SWR 31KNG</b>
G3	21	100 Marin monté 100 Maître d'équipage 70 Officier de seconde classe 1 Navigateur	VAR 60MSW 130MMR 5BSG	54MSW
G3	22	250 Marin monté	ANS 100SWR 65BSG	58SWR
G3	23	270 Marin	GDD 285MMR	zéro
G3	24	150 Marin aguerri 100 Officier de seconde classe Mutin	V1 : NUS 180C V2 : GDD 100SWR 100KNG 85BSG	180C 100SWR 47KNG
<a href="#">G3</a>	<a href="#">25</a>	200 Marin 40 Officier de seconde classe 30 Maître d'équipage	GT 100MSW 100MMR	diversion
			VAR 29MSW 166MMR	27MSW
G3	26	150 Marin aguerri 100 Maître d'équipage 1 Capitaine	GDD 55MSW 100KNG 130BSG	54MSW 54KNG
G4	27	100 Marin 90 Marin monté 70 Officier de seconde classe	GDD 35MSW 250MMR	23MSW
G4	28	200 Marin aguerri 250 Maître d'équipage	V1 : NUS 165C V2-3 : MAM 220C V4 : GDD 31MSW 103KNG 151BSG	605C 31MSW 103KNG
			V1 : <b>Assassin ou mieux Grand Catapulte</b> V2 : VAR 20MSW 175MMR (si 200 Marin aguerri) V2 : VAR 60MSW 135BSG (si 250 Maître d'équipage)	-- 18MSW 42MSW
			<b>Grand catapulte</b>	--
<a href="#">G4</a>	<a href="#">29</a>	90 Marin monté 90 Maître d'équipage 90 Maître artilleur	V1 : GT 1R V2 : GT 1R V3 : GT 1R ANS 55MSW 60KNG 50BSG	diversion 48MSW 28KNG
G4	30	100 Marin aguerri 150 Marin monté Capitaine	GDD 75MSW 170MMR 40BSG	69MSW
G4	31	70 Marin 200 Marin monté 1 Mutin	GDD 75MSW 160MMR 50BSG	72MSW
G4	32	150 Marin 120 Maître artilleur	GDD 285MMR	zéro
<a href="#">G4</a>	<a href="#">33</a>	150 Marin aguerri 120 Marin monté	GT 162MSW 38AMR	diversion
			GDD 54MSW 120AMR 111MMR	54MSW
G4	34	250 Maître artilleur 1 Mutin	GDD 45MSW 90AMR 150MMR	40MSW
G5	35	150 Marin aguerri 100 Maître d'équipage	VAR 45MSW 150BSG	41MSW
G5	36	270 Maître d'équipage	ANS 100SWR 65MSW	58SWR
		Attention : respecter l'ordre d'attaque des camps. Le chef #43 doit être vaincu avant de lancer la diversion finale sur les camps 37-38.		
G5	39	100 Marin aguerri 150 Maître artilleur 1 Capitaine	GDD 55MSW 150AMR 80MMR	43MSW
G5	40	90 Marin 150 Marin monté 30 Officier de seconde classe	GDD 65MSW 220MMR	37MSW
G5	41	190 Marin aguerri 90 Marin monté	GDD 55MSW 80AMR 150MMR	47MSW
G5	42	270 Bretteur	GDD 285MMR	zéro
G5	43	150 Marin aguerri 1 Mutin 1 Capitaine 1 Serpent de mer géant	GDD 65MSW 220AMR	60MSW
<a href="#">G5</a>	<a href="#">37</a>	200 Marin aguerri 50 Officier de seconde classe 20 Marin monté	GT+ 190MSW 25AMR	diversion
			VAR 61MSW 10AMR 124MMR	59MSW
G5	38	150 Marin 100 Maître artilleur 1 Navigateur	GDD 13MSW 272MMR	9MSW
		Si Variante Baliste + Assassin ... <a href="#">aller à la diversion finale</a>		
G6	44	200 Marin aguerri 20 Officier de seconde classe 50 Maître artilleur	V1 : NUS 130Ac V2 : GDD 15MSW 10AMR 260MMR	130Ac 13MSW
G6	45	200 Marin monté 1 Capitaine 1 Mutin	ANS 54MSW 111BSG	54MSW
G6	46	200 Marin aguerri 70 Marin monté	GDD 45MSW 70AMR 170MMR	37MSW
G6	47	100 Marin aguerri 100 Maître d'équipage 70 Marin	VAR 40MSW 50AMR 105MMR	37MSW



<a href="#">G6</a>	<a href="#">48</a>	100 Maître d'équipage 170 Maître artilleur	V1 : GT 1R V2 : GT 1R VAR 43MSW 152MMR	diversion 43MSW
G6	49	200 Maître d'équipage Navigateur Mutin	VAR 75MSW 70AMR 50MMR	65MSW
G7	50	70 Marin monté 200 Maître artilleur	GDD 85MSW 200MMR	19MSW
<a href="#">G7</a>	<a href="#">51</a>	250 Maître d'équipage 20 Officier de seconde classe	GT 150MSW ANS 165MSW	diversion 39MSW
G7	52	250 Maître d'équipage 1 Capitaine	ANS 25MSW 100KNG 40BSG	16MSW 78KNG

## Diversion

Camps 10 – 11 - 12

[Retour](#)



#10 GT 200MSW  
#11 GDD 10MSW 200AMR 75MMR (*viser le camp 12*)  
#12 GDD 105MSW 142MMR 38BSG

Camps 16 – 17

[Retour](#)



#16 V1 : GT 1R V2 : GT 1R V3 : GT 1R  
#17 GDD 8MSW 277AMR

Camp 25 - 26

[Retour](#)



#25 GT 100MSW 100MMR  
#26 GDD 55MSW 100KNG 130BSG

Camp 29 – 30 – 31

[Retour](#)



lancer 29.1 – 30 – 31 – 29.2 – 29.3  
#29 V1 : GT 1R V2 : GT 1R V3 : GT 1R  
*pour assurer la diversion, mieux vaut ajouter V4 : MDD 1R et  
envoyer les GDD dans l'ordre #31 avant le #30*  
#31 GDD 75MSW 160MMR 50BSG  
#30 GDD 75MSW 170MMR 40BSG

Camp 33 - 34

[Retour](#)



#33 GT 162MSW 38AMR  
#34 GDD 45MSW 90AMR 150MMR

Camp 37 – 38

[Retour](#)



#37 GT+ 190MSW 25AMR ou  
V1 : GT 1R V2 : GT 1R V3 : GT 1R  
#38 GDD 13MSW 272MMR

Camp 48 – 49

[Retour](#)



#48 V1 : GT 1R V2 : GT 1R  
#49 VAR 75MSW 70AMR 50MMR

Camp 51 - 52

[Retour](#)



#51 GT 150MSW  
#52 ANS 32MSW 78KNG 55BSG



## Variante avec Baliste + Assassin sur le camp 52

G2	52	250 Maître d'équipage 1 Capitaine	<i>Baliste + Assassin dans cet ordre libère la zone</i>	--
G6	47	100 Marin aguerri 100 Maître d'équipage 70 Marin	VAR 40MSW 50AMR 105MMR ou <b>ANS 50SWR 100KNG 15BSG</b>	37MSW ou 34SWR 45KNG
G6	48	100 Maître d'équipage 170 Maître artilleur	V1 : MDD 1R V2-3 : GT 1R	Diversions (3R)
			VAR 43MSW 152MMR	43MSW
G6	49	200 Maître d'équipage Navigateur Mutin	VAR 75MSW 70AMR 50MMR ou <b>ANS 50SWR 100KNG 15BSG</b>	65MSW ou 50SWR 62KNG
		<a href="#">Aller à la suite de l'aventure ...</a> pour vaincre les camps 18 à 43 ... il reste la diversion finale sur les camps 44 et 45		
G6	44	200 Marin aguerri 20 Officier de seconde classe 50 Maître artilleur	V1 : MDD 1R V2-3 : GT 1R	diversion
			V1 : NUS 130Ae V2 : GDD 15MSW 10AMR 260MMR	130Ae 13MSW
G6	45	200 Marin monté 1 Capitaine 1 Mutin	ANS 54MSW 111BSG	54MSW

Camp 48 - 49



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

Diversions finale



#44 V1 : MDD 1R V2-3 : GT 1R  
#45 ANS 54MSW 111BSG