



Le petit tailleur trahi

(Version 03.01 – août 2019)

Mission : aider le petit tailleur à récupérer les objets volés par un aubergiste cupide

93801 (+46901) XP



Troupes : 6 GT, 1 MDD, 4-6 MAM, 1 GDD, ANS^{lem}, BOR^{is}, NUS^{ala}, VAR^{gus}, Mère-Noël
2200R 1300Ac 100M 400C 220S 450E 285Xb 250K

Pertes: ~ 2030-2135R 1243Ac 38-82M 37-78S

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.

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.

Zone 1 : Fils en détresse



1 – ANS 60R 105K → P 55R

2 – BOR 87R 64C 44K → P 100R

3 – V1 : GA 150Ac → P 145Ac
V2 : BOR 140R 14C 41K → P 130R

Une vague préparatoire sur le camp 5 et nécessaire avant de lancer la diversion sur le chef. Placer le général 5.2 avant de lancer l'attaque 5.1, car il protège contre le risque d'interception (camp signalé par la tête de mort) et **il faut viser le camp 6 !**

5.1 GA 188R (vague préparatoire) → P 188R
il faut viser le camp 6 !

diversion sur le chef
4 – GT 8S 188E 4K → diversion
5.2 GT selon tableau ci-dessous

Lancer le général 6.2 lorsque le général 4 atteint le point rouge (il change de direction).

6 – V1 : Med 215Ac → P 131Ac
V2 : VAR 55R 80M 60K → P 55R 68M

Variante avec GT+ (pour assurer un minimum de 6 cycles)
lancer dans l'ordre suivant : 5.3 – 5.2 – 4 – 5.1 et 6.2 – 6.1

5.3 GT 1R (il faut viser le camp 6 !)

5.2 GT 1R (il faut viser le camp 6 !)

5.1 GT+ 14C 2S 198E (il faut viser le camp 6 !)

Zone 2 : L'assassin

- 7 – V1 : GA 173Ac → P 173Ac ou
 V1 : M-N2 165Ac → P 165Ac
 V2 : M-N 215C → P zéro
- 8 - GT 120C 79E → diversion
- 9 - GT 85C 79E → diversion
- 10 – MAM+ 139R 1E 95K → P 116R ou
 BOR 115R 80K → P 105R



Zone 3 : À la recherche du gredin



- 11 – V1 : GA 85Ac → P 85Ac
 V2 : BOR 110R 1E 84Xb → P 101R
- 12 - V1 : M-N2 185Ac → P 185Ac
 V2 : M-N 215C → P zéro
- 13 - BOR 110R 85K → P 105R ou
 ANS 95R 70K → P 72R
- diversion sur le chef
- 14 - GT 4C 185E → diversion
- 15 - V1 : Med 215Ac → P 131Ac
 V2 : BOR 70R 100Xb 25K → P 20R ou
 GDD 115R 1E 85Xb 84K → P 73R



Zone 4 : La première rencontre

- 16 - V1 : MAM 1R
V2 : M-N 215C → P 1R
- 17 - V1 : VAR 115R 80K → P 111R
- 18 - **BOR 130R 65K** ou M-N 215R → P **20R** ou 38R



diversion sur le chef

- 19 - V1 : GT 1R
V2 : GT 17C 6S 126E → diversion
- 20 - GT 1R 1M 36S 103E → diversion
- 21 - GT 39M 9S 152E → diversion
- 22 - **V1 : MAM+ 1R**
V2 : MAM+ 235R
V3 : GDD 120R 25M 140K → **356R 6M**
ou
V1 : MAMx 1R
V2 : VAR 195R
V3 : GDD 200R 20M 65K → P 396R 6M

Zone 5 : La poursuite



23 - GDD 93R 36C 156Xb → P 92R

24 - GDD 284Xb 1E → P zéro ou
M-N 45R 1E 169Xb → P 45R
 (pour 3'600xp supplémentaires)

25 - ANS 135R 30K → P 130R

diversion sur le chef

26 - GT 194E 6K (pour le bloc - 5 cycles)

OU MIEUX

V1 : MDD 1R

V2 : GT+ 130S 75E → diversion
 (bloc 6+ cycles)

*lancer dans l'ordre inverse et
 assurez vous que le MDD passe devant le GT*

27 - GT 1S 119E → diversion

28 - NUS 34R 35S 110Xb 1K → P 34R 26S

Zone 6 : La dernière rencontre



29 - V1-4 : MAM 1R V5-6 : Dra 1R V7 : NUS 1R
V8 : ANS 5R V9 : VAR 85R 110K

→ P 81R

30 - V1 : NUS 1R
V2 : VAR 85R 110K

→ P 65R

31 - V1-2 : Dra 1R ou V1 : MAM 1R
V3 : M-M 215C

→ P 2R ou 1R

→ P zéro

32.1 - GT 1R
33.1 - MAM 1R

→ bloc

→ P 1R (*tue les chiens*)

32.2 - GT 1R
33.2 - VAR 195R

→ bloc

→ P 196R

32.3 - GT 1R ou GT 40C 2S 139E 19K

→ bloc ou diversion

33.3 - GDD 140R 25M 120K
GDD 190R 25M 70K (s'il reste 88 à 95 coriaces)
GDD 210R 5M 70K

→ P 85R 47M ou

→ P 190R 10-17M ou

→ P 199R