

# Expériences interdites

(Version 3.01 – juillet 2019)

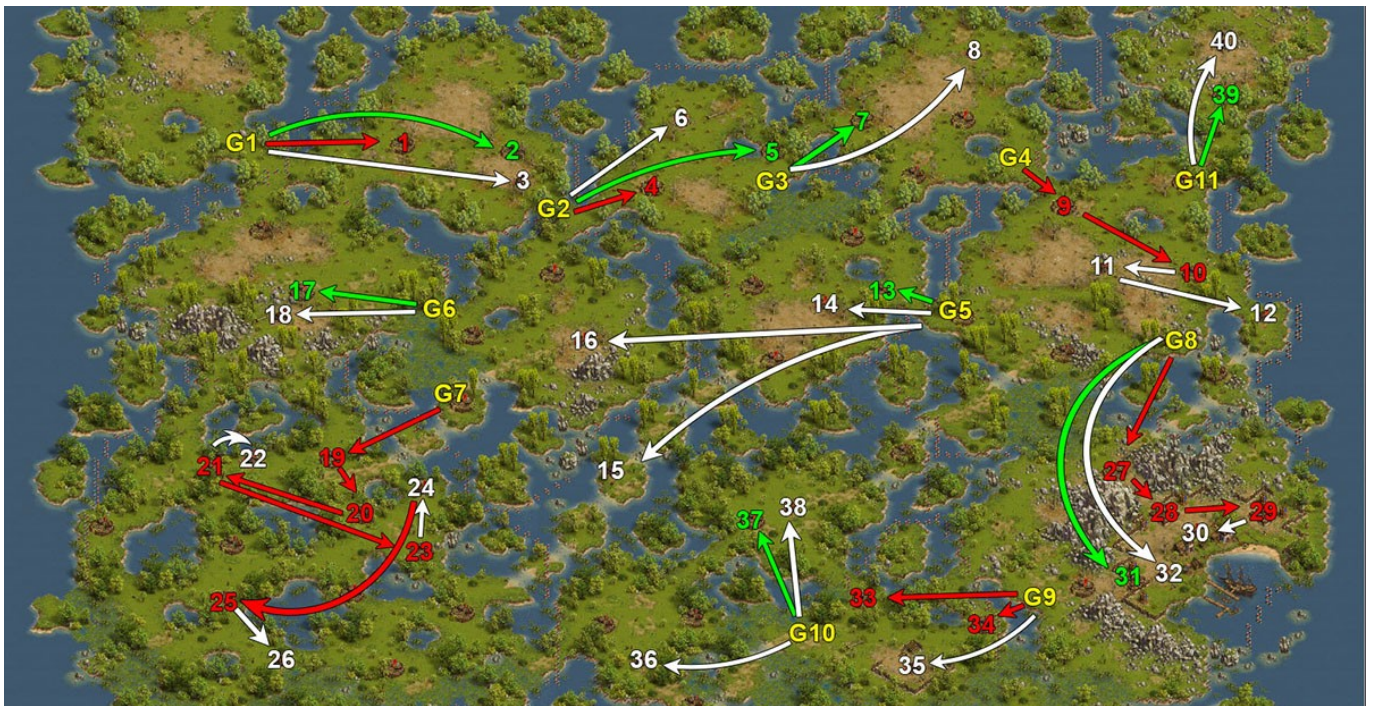
Nombre de joueurs : 3

Durée max : 10 jours

Troupes : 4-6 GT, 2-5 MAM, 1 GDD, ANS, BOR, NUS, VAR, M-N  
1800R, 360Ac, 80M, 215C, 3S, 245E, 20Xb, 200K

Pertes : ~ 1700R, 360Ac, 50M

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.



Gx	#	Unités ennemies	Troupes	Pertes
G1	1	100 Fusilier, 100 Jongleur de sabre	BOR 5R 190C	2R
<u>G1</u>	2	150 Chasse-trapes, 100 Officier de seconde classe	GT 153E	diversion
G1	3	Cuistot fou, 100 Officier de seconde classe, 50 Fusilier	<b>BOR 120R 20M 55K</b> ou GDD 167R 20M 98K	120R 11M 167R 1M
<u>G2</u>	4	100 Officier de seconde classe, 100 Fusilier	GT 141E	diversion
G2	5	100 Chasse-trapes, 150 Fusilier	GT 104E	diversion
G2	6	Cuistot fou, 50 Chasse-trapes, 100 Officier de seconde classe, 50 Fusilier	NUS 78R 40M 62K	78R 33M
<u>G3</u>	7	50 Gratte-pont, 50 Jongleur de sabre, 75 Officier de seconde classe	GT 114E	diversion
G3	8	Cuistot fou, 75 Chasse-trapes, 100 Officier de seconde classe	GDD 165R 120K	162R
G4	9	75 Officier de seconde classe, 75 Jongleur de sabre	VAR 183R 12K	104R
<u>G4</u>	10	75 Officier de seconde classe, 75 Fusilier	GT 106E	diversion
G4	11	2 Cuistot fou, 100 Fusilier, 100 Jongleur de sabre	<b>BOR 60R 40M 20Xb 75K</b> ou NUS 40R 10Ac 20C 110K	38R 37R
G4	12	75 Officier de seconde classe, 100 Chasse-trapes, 2 Taureau indomptable	ANS 79R 86K	77R

Gx	#	Unités ennemies	Troupes	Pertes
		<b>ATTENTION</b> : J'ai modifié l'ordre dans lequel j'attaque les zones ! G11 - G5 - G6 - G8 - G9 - G10 et finalement G7.		

Gx	#	Unités ennemies	Troupes	Pertes
<a href="#">G11</a>	39	100 Chausse-trapes, 75 Officier de seconde classe	GT 111E	diversion
G11	40	Cuistot fou, 100 Officier de seconde classe, 50 Jongleur de sabre	GDD 165R 120K	160R
<a href="#">G5</a>	13	50 Gratte-pont, 100 Officier de seconde classe	GT 116E	diversion
G5	14	3 Cuistot fou, 150 Fusilier	M-N 32R 88C 10Xb 85K	20R
G5	15	3 Cuistot fou, 150 Jongleur de sabre	BOR 90R 30C 75K	62R
G5	16	Cuistot fou, 50 Chausse-trapes, 100 Officier de seconde classe, 50 Fusilier	V1+2 : MAM 1R V3 : NUS 150R 30K	2R 100R
<a href="#">G6</a>	17	150 Chausse-trapes, 100 Officier de seconde classe	GT 153E	diversion
G6	18	Cuistot fou, 100 Officier de seconde classe, 50 Fusilier	NUS 120R 20M 40K	120R 5M
		La G7 est gardée pour la fin ... le trajet pour les parts de butin est ainsi plus court.)		
G8	27	75 Officier de seconde classe, 75 Fusilier	VAR 75R 120C	61R
G8	28	100 Officier de seconde classe	VAR 95R 100C	82R
G8	29	200 Fusilier	M-N 215C	--
G8	30	3 Cuistot fou, 125 Officier de seconde classe, 50 Fusilier	V1 : NUS 180Ac V2 : VAR 90R 5C 100K	180Ac 77R
<a href="#">G8</a>	31	200 Jongleur de sabre	GT 75E	diversion
G8	32	2 Taureau indomptable, 125 Jongleur de sabre, 50 Fusilier	BOR 20R 175C	4R
<a href="#">G9</a>	33	100 Gratte-pont, 100 Jongleur de sabre	GT 1S 69E	diversion
G9	34	75 Officier de seconde classe, 50 Jongleur de sabre	GT 2S 93E	diversion
G9	35	75 Jongleur de sabre, 2 Taureau indomptable, 75 Fusilier	BOR 5R 115C 75K	2R
G10	36	Cuistot fou, 50 Chausse-trapes, 125 Officier de seconde classe	V1-4 : MAM 1R V5 : <b>BOR 125R 70K</b> ou NUS 110R 70K	4R <b>119R</b> 109R
<a href="#">G10</a>	37	50 Chausse-trapes, 100 Officier de seconde classe	GT 115E	diversion
G10	38	Cuistot fou, 125 Officier de seconde classe, 50 Fusilier	V1 : NUS 180Ac V2 : BOR 80R 50C 65K	180Ac 7R
		Attaquons la dernière zone – sans oublier d'inviter pour les parts de butin.		
G7	19	110 Officier de seconde classe	VAR 115R 80K	110R
G7	20	200 Jongleur de sabre	BOR 30R 165C	25R
<a href="#">G7</a>	21	50 Officier de seconde classe, 100 Jongleur de sabre	V1-2 : GT 1R ou (MDD 1R + GT 1R)	diversion
G7	22	2 Cuistot fou, 50 Officier de seconde classe, 50 Fusilier	BOR 30R 155C 10K	25R
<a href="#">G7</a>	23	50 Officier de seconde classe, 100 Fusilier	V1-2 : GT 1R	diversion
G7	24	2 Cuistot fou, 50 Officier de seconde classe, 100 Jongleur de sabre	V1 : MAM 1R V2 : BOR 110R 85K	1R 97R
		N'oubliez pas d'inviter 2 amis pour les parts de butin :)		
<a href="#">G7</a>	25	50 Chausse-trapes, 150 Fusilier	GT 86E	diversion
G7	26	3 Cuistot fou, 50 Officier de seconde classe, 50 Fusilier	V1 : MAM 1R V2 : BOR 45R 125C 25K	1R 33R

## Diversions

● camp intermédiaire ● diversion ● camp de chef

Camps 2-3

[Retour](#)



#2 GT 153E  
#3 **BOR 120R 20M 55K**  
GDD 167R 20M 98K

Camps 4-6

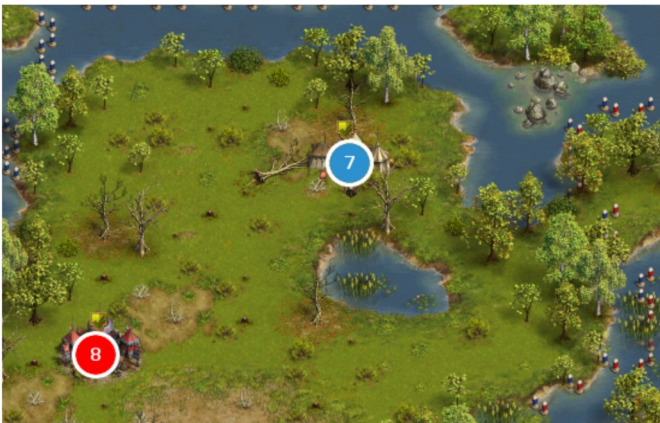
[Retour](#)



#4 GT 141E  
#5 GT 104E  
#6 **NUS 78R 40M 62K**

Camps 7-8

[Retour](#)



#7 GT 114E  
#8 GDD 165R 120K

Camps 10-12

[Retour](#)



#10 GT 106E  
#11 **BOR 60R 40M 20Xb 75K** ou  
NUS 40R 10Ac 20C 110K  
#12 ANS 79R 86K

Camps 39-40

[Retour](#)



#39 GT 111E  
#40 GDD 165R 120K

Camps 13-14

[Retour](#)



#13 GT 116E  
#14 M-N 32R 88C 10Xb 85K

## Diversions

● camp intermédiaire ● diversion ● camp de chef

Camps 17-18

[Retour](#)



#17 GT 153E  
#18 NUS 120R 20M 40K

Camps 31-32

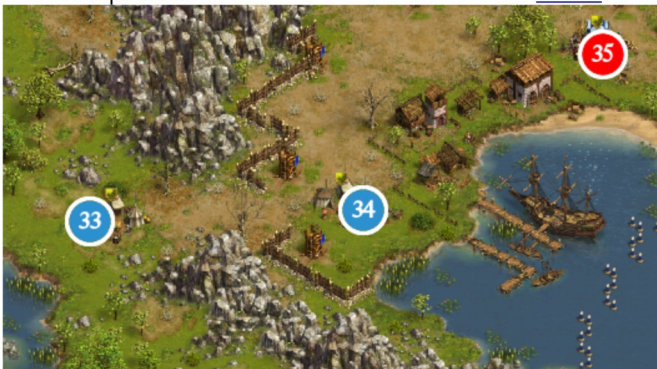
[Retour](#)



#31 GT 75E  
#32 VAR 20R 175C

Camps 33-35

[Retour](#)



#33 GT 1S 69E  
#34 GT 2S 93E  
#35 VAR 10R 155C 30K

Camps 37-38

[Retour](#)



#37 GT 115E  
#38 V1 : NUS 180Ac  
V2 : BOR 80R 50C 65K

Camps 21-22

[Retour](#)



#21 V1-2 : GT 1R ou (MDD 1R + GT 1R)  
#22 BOR 30R 155C 10K

Camps 23-24

[Retour](#)



#23 V1-2 : GT 1R  
#24 V1 : MAM 1R et V2 : BOR 110R 85K



Camps 25-26

[Retour](#)

#25 GT 86E  
  
#26 V1 : MAM 1R (assurez vous que le MAM passe devant Boris)  
V2 : BOR 45R 125C 25K

