

Expériences interdites

(Version 3.07 – juillet 2020)

Nombre de joueurs : 3

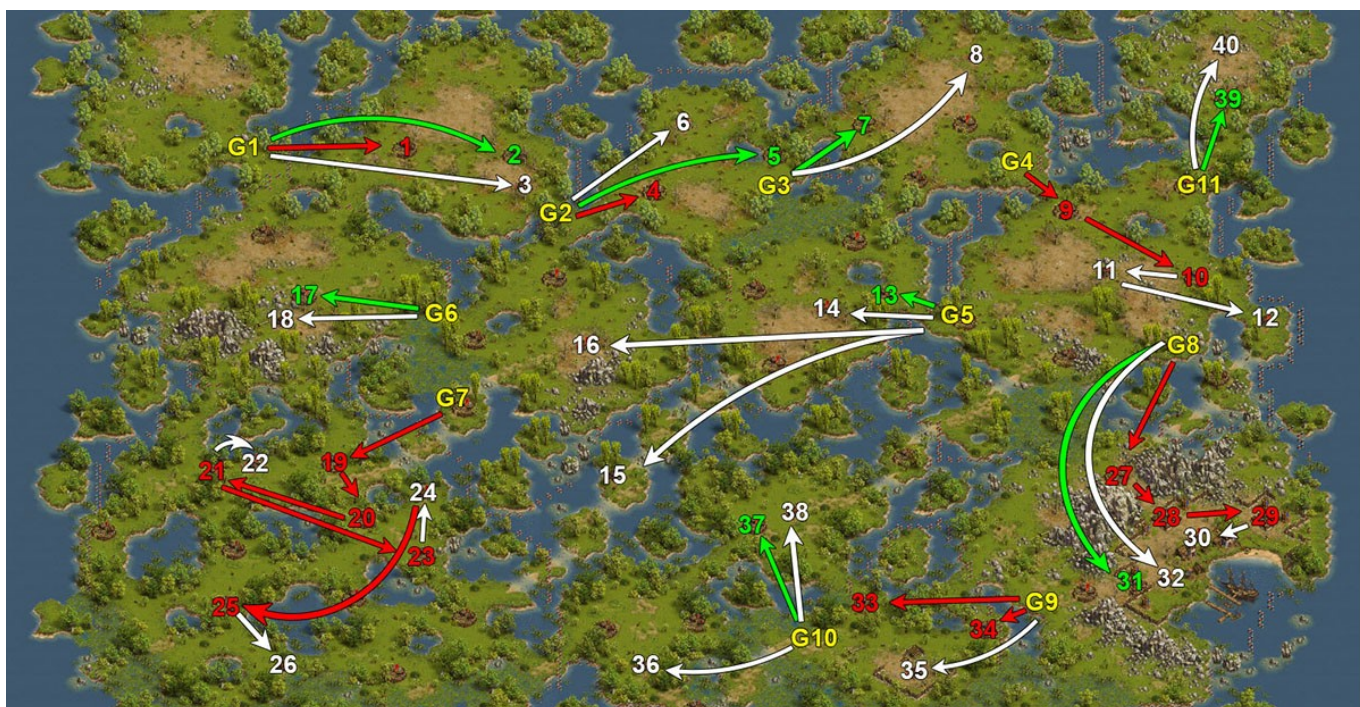
Durée max : 10 jours

Troupes : 2GT, [ANS], BOR, GEM, 2GemJ2x, [M-N], VAR, 2-5MAM, NUS, VAR
950R, 360Ac, 215C, 3S, 245E, 150K

Pertes : ~ 805-900R, 360Ac

Pour réussir vos diversions attendez la fin du roulement de tambour avant d'enchaîner avec le lancement du prochain général ! Ce tutorial 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	GemJ 1R	1R
G1	2	150 Chausse-trapes, 100 Officier de seconde classe	GT 153E ou MDD 120E 60C	diversion
G1	3	Cuistot fou, 100 Officier de seconde classe, 50 Fusilier	GemJ 135R	122R
G2	4	100 Officier de seconde classe, 100 Fusilier	GT 141E	diversion
G2	5	100 Chausse-trapes, 150 Fusilier	GT 104E ou GemJ 5R	Div. ou atk
G2	6	Cuistot fou, 50 Chausse-trapes, 100 Officier de seconde classe, 50 Fusilier	V1 : GemJ 1R V2 : BOR 112R 83K	29R
G3	7	50 Gratte-pont, 50 Jongleur de sabre, 75 Officier de seconde classe	GT 114E	diversion
G3	8	Cuistot fou, 75 Chausse-trapes, 100 Officier de seconde classe	GEM 200R 95K	110R
G4	9	75 Officier de seconde classe, 75 Jongleur de sabre	GemJ 85R	77R
G4	10	75 Officier de seconde classe, 75 Fusilier	GT 106E ou V1 : MAM 1R V2:GemJ 1R	Diversion 1R
G4	11	2 Cuistot fou, 100 Fusilier, 100 Jongleur de sabre	BOR 40R 125C 30K	26R
G4	12	75 Officier de seconde classe, 100 Chausse-trapes, 2 Taureau indomptable	GEM 180R 60K ou ANS 80R 85K	85R 80R

Gx	#	Unités ennemies	Troupes	Pertes
		ATTENTION : J'ai modifié l'ordre dans lequel j'attaque les zones ! G11 – G5 – G6 – G8 – G9 – G10 et finalement G7.		
G11	39	100 Chausse-trapes, 75 Officier de seconde classe	GT 111E ou V1 : MAM 1R V2:GemJ 1R	diversion
G11	40	Cuistot fou, 100 Officier de seconde classe, 50 Jongleur de sabre	GEM 195R 100K	114R
G5	13	50 Gratte-pont, 100 Officier de seconde classe	GT 116E	diversion
G5	14	3 Cuistot fou, 150 Fusilier	GEM 80R 140C 75K ou M-N 25R 100C 90K	14R 20R
G5	15	3 Cuistot fou, 150 Jongleur de sabre	GEM 80R 60C 155K	42R
G5	16	Cuistot fou, 50 Chausse-trapes, 100 Officier de seconde classe, 50 Fusilier	V1 : GemJ 1R V2 : BOR 10R 155C 30K	1R 7R
G6	17	150 Chausse-trapes, 100 Officier de seconde classe	GT 153E	diversion
G6	18	Cuistot fou, 100 Officier de seconde classe, 50 Fusilier	GEM 150R 145K	99R
		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	V1 : GemJ 1R V2 : BOR/GEM 50C	1R –
G8	28	100 Officier de seconde classe	GemJ 60R	54R
G8	29	200 Fusilier	BOR/GEM/M-N 215C	--
G8	30	3 Cuistot fou, 125 Officier de seconde classe, 50 Fusilier	V1 : GemJ 1R V2 : GEM 190R 105K	1R 55R
G8	31	200 Jongleur de sabre	GT 75E	diversion
G8	32	2 Taureau indomptable, 125 Jongleur de sabre, 50 Fusilier	BOR 20R 175C	4R
G9	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 : GemJ 1R ou NUS 180Ac V2 : BOR 10R 155C 30K	1R ou 180Ac 7R
G10	37	50 Chausse-trapes, 100 Officier de seconde classe	GT 115E	diversion
G10	38	Cuistot fou, 125 Officier de seconde classe, 50 Fusilier	V1 : GemJ 1R ou NUS 180Ac V2 : BOR 10R 155C 30K	1R ou 180Ac 7R
		Attaquons la dernière zone – sans oublier d'inviter pour les parts de butin.		
G7	19	110 Officier de seconde classe	GemJ 85R	77R
G7	20	200 Jongleur de sabre	BOR 30R 165C	25R
G7	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
G7	23	50 Officier de seconde classe, 100 Fusilier	V1-2 : GT 1R ou GemJ 1R	diversion
G7	24	2 Cuistot fou, 50 Officier de seconde classe, 100 Jongleur de sabre	V1 : GemJ 1R V2 : BOR 30R 155C 10K	1R 20R
		N'oubliez pas d'inviter 2 amis pour les parts de butin :)		
G7	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 ou V1 : GemJ 1R V2 : BOR 80R 115K	1R 33R – 20R

Diversions

Camps 2-3

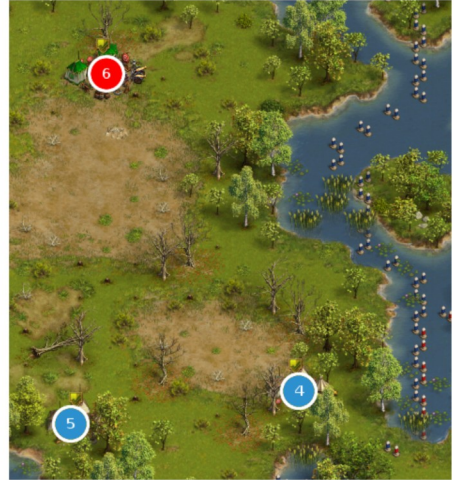
[Retour](#)



#2 GT 153E ou MDD 120E 60C
#3 GemJ 135R

Camps 4-6

[Retour](#)



#4 : GT 141E
#5 : GT 104E
#6 : V1 : GemJ 1R
V2 : BOR 112R 83K

Camps 7-8

[Retour](#)



#7 GT 114E
#8 GEM 200R 95K

Camps 10-12

[Retour](#)



#10 GT 106E
#11 BOR 40R 125C 30K
#12 ANS 80R 85K

Camps 39-40

[Retour](#)



#39 GT 111E
#40 GEM 195R 100K

Camps 13-14

[Retour](#)



#13 GT 116E
#14 M-N 25R 100C 90K

Diversions

Camps 17-18

[Retour](#)



#17 GT 153E
#18 GEM 150R 145K

Camps 31-32

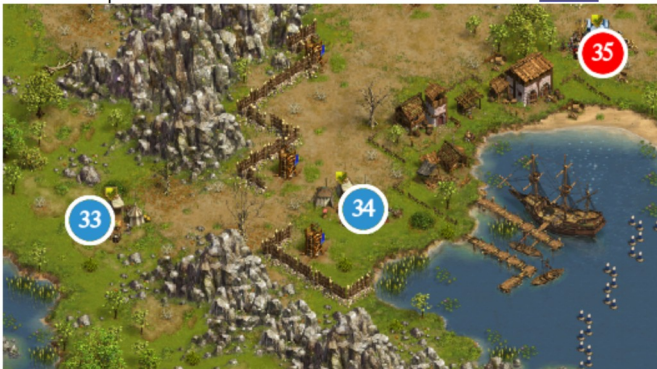
[Retour](#)



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

Camps 33-35

[Retour](#)



#33 GT 1S 69E
#34 GT 2S 93E
#35 BOR 5R 115C 75K

Camps 37-38

[Retour](#)



#37 GT 115E
#38 V1 : GemJ 1R ou NUS 180Ac
V2 : BOR 10R 155C 30K

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 : GemJ 1R
V2 : BOR 30R 155C 10K

Camps 25-26

[Retour](#)



#25 GT 86E

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