

Chevaliers Noirs

(Version 5.08 – juillet 2020)

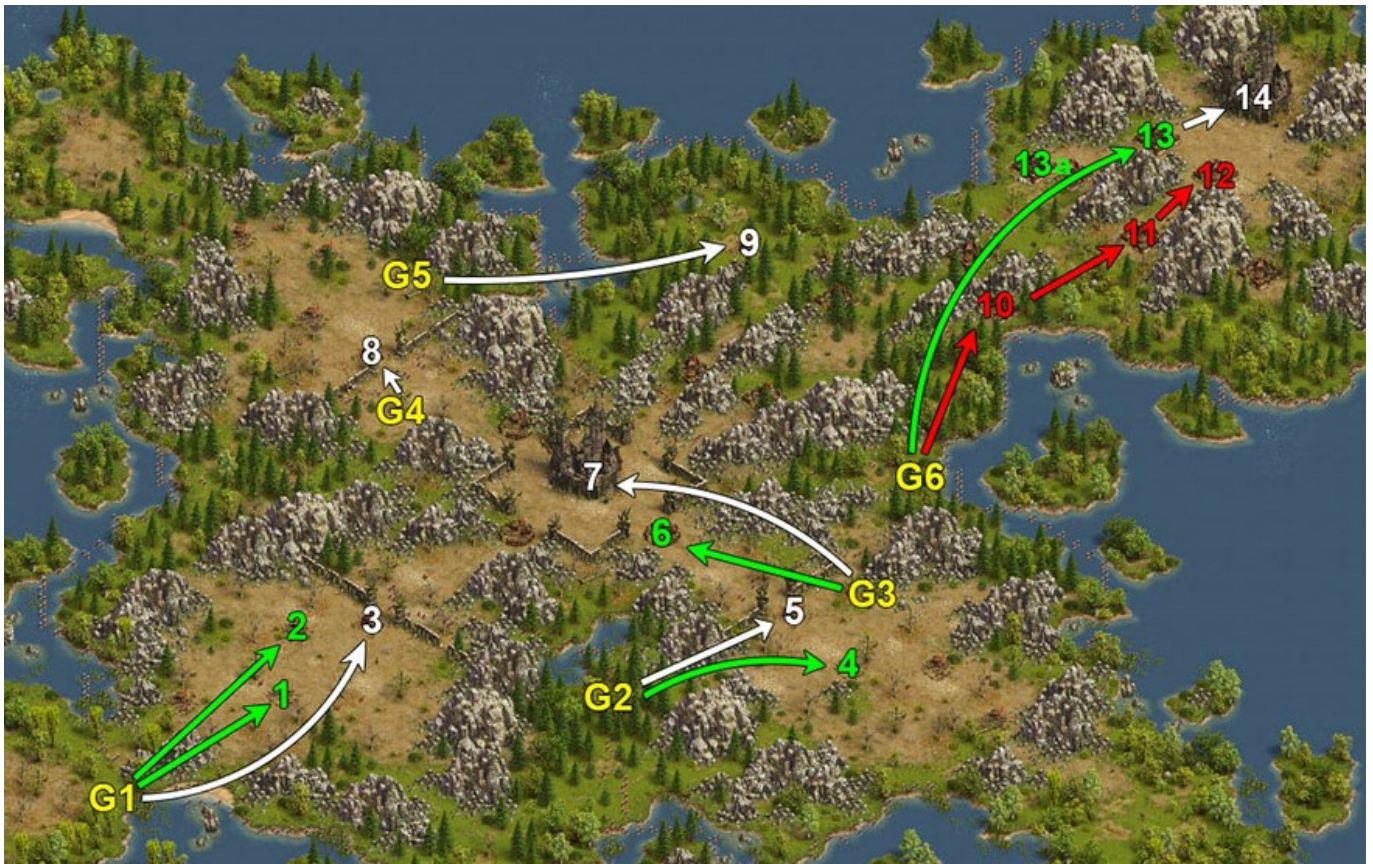
Légende : R = recrues, C = cavalier, E = soldat d'élite, K = canon

Troupes : FUR 4GemJ MDD 2NUS_{2x} 3GT

200R 210C 250E 175K

Pertes : -13-90R

Ce tutoriel résulte d'un mix personnel de divers tutoriels et de mes expérimentations. Pour réussir vos diversions **attendez la fin du roulement de tambour avant d'enchaîner avec le lancement du prochain général !** 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.

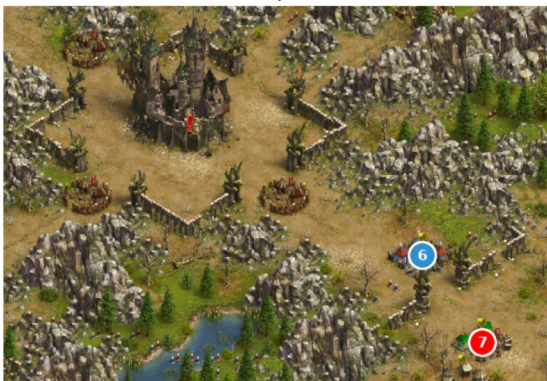


Gx	#	Ennemis	Troupes	Pertes	
G1	1	100 Archer, 100 Soldat	V1-2 : GemJ 1R [V3 : NUS 1R]	-	
G1	2	Viser le camp 3, votre général sera intercepté par le camp 2.			
		100 Milicien, 100 Cavalier	V1-2 : GemJ 1R	-	
G1	3	60 Cavalier, 60 Archer Long, 60 Soldat d'élite, 10 Canonnier	V1-2 : GemJ 1R	-	
G2	4	100 Milicien, 100 Cavalier	V1-2 : GemJ 1R	-	
G2	5	60 Cavalier, 60 Archer Long, 60 Soldat d'élite, 10 Canonnier	V1-2 : GemJ 1R	-	
G3	6	60 Soldat d'élite, 60 Arbalétrier	MDD 194C 4E	Div	
G3	7	50 Cavalier, 50 Soldat d'élite, 50 Arbalétrier, Sir Robin	V1 : GemJ 1R	-	
			V2 : FUR 20R 194E 1K	10-20R	
G4	8	60 Cavalier, 60 Archer Long, 60 Soldat d'élite, 10 Canonnier	V1 : NUS 1R	V2 : FUR 40R 175C	1R + 20R
			V1 : GemJ 1R	V2 : FUR 1E 194C	-
G5	9	60 Soldat d'élite, 60 Arbalétrier, 20 Canonnier	V1 : NUS 1R	V2 : FUR 40R 175C	1R + 21R
			V1 : GemJ 1R	V2 : FUR 5R 210C	0-4R

G6	10	80 Soldat, 80 Arbalétrier	V1 : NUS 1R V2 : FUR 40R 175C V1 : GemJ 1R V2 : FUR 180C	1R + 20R -
G6	11	100 Cavalier, 100 Arbalétrier	GemJ 1R ou V1 : NUS/MAM 1R V2 : FUR 100C	- 1R
Variante diversion simple sur le camp 13 et attaques du château.				
G6	12	100 Soldat, 75 Arbalétrier	V1 : GemJ 1R V2 : FEU 20R 195C	0-12R
G6	13	50 Archer Long, 100 Soldat d'élite	GT 70E 95C	Div
G6	14	50 Soldat d'élite, 50 Arbalétrier, 25 Canonnier, Grosse Bertha	V1 : GemJ 1R V2 : FUR 40R 175K V1 : NUS 1R V2 : FUR 100R 115E	0-21R 21-35R
Variante diversion à 4 attaques - Envoyer les 4 attaques sur le Palais noir #14.				
G6	12	100 Soldat, 75 Arbalétrier	GT 60E 103C	Div
G6	13	50 Archer Long, 100 Soldat d'élite	GT 70E 95C	Div
G6	13a	110 Soldat, 25 Canonnier	GT 1R	Div
G6	14	50 Soldat d'élite, 50 Arbalétrier, 25 Canonnier, Grosse Bertha	V1 : GemJ 1R V2 : FUR 40R 175K V1 : NUS 1R V2 : FUR 100R 115E	0-21R 21-40R

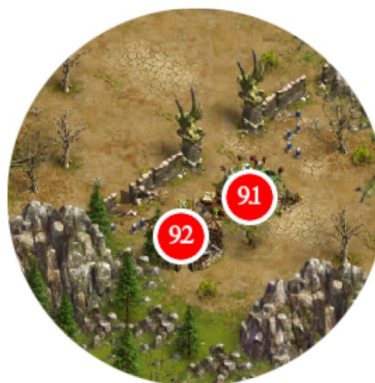
Diversions

Camp 6 - 7



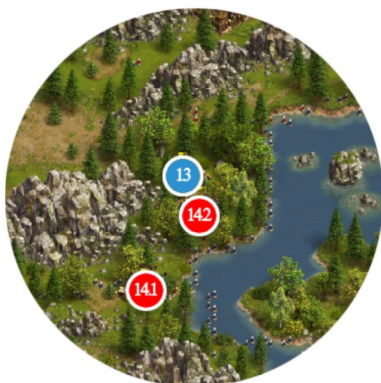
#6 : MDD 194C 4E
#7 : V1 : GemJ 1R
V2 : FUR 20R 194E 1K

Camp 10



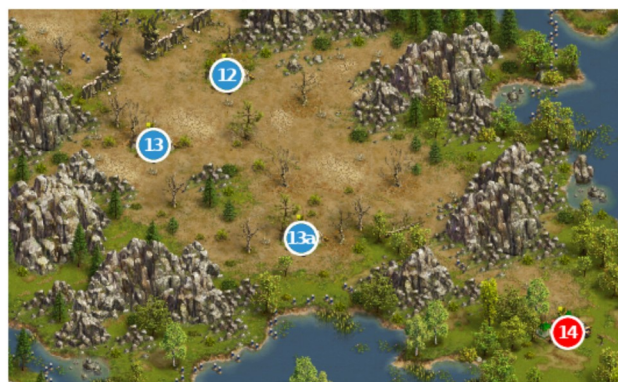
#10 : V1 : NUS 1R V2 : FUR 40R 175C ou
V1 : GemJ 1R V2 : FUR 180C

Camp 13 - 14



#13 : GT 95C 70E
lancer 14.2 dès que 14.1 le rejoint
#14 : V1 : GemJ 1R V2 : FUR 40R 175K
V1 : NUS 1R V2 : FUR 100R 115E

Camp 12 - 13 - 13a - 14



Envoyer les 4 attaques sur le Palais noir #14.

#12 : GT 103C 60E
#13 : GT 95C 70E
#13a: GT 1R
#14 : BOR 70R 125K