

Les compositions des diversions longues sont toutes gagnantes à 100 %, Les barres de destruction peuvent apparaître car elles sont prises en compte dans les calculs des temps de combat.

Troupes nécessaires

315 recrues
250 cavaliers
174 soldats
ou soldats d'élite
200 canonniers

Les prêtres du mal - difficulté 3/10 - 2 joueurs - 2 jours

Points d'expérience : 5 975

Slot 1	Slot 3 & 4	Logement 5	Logement 6
300 (33.3%)	1000 (16.7%)	100 (25%)	1000 + (30.3%)
400 (16.7%)	1000 (16.7%)	100 (25%)	600 + (22.7%)
200 (33.3%)	300 (16.7%)	100 (25%)	+ 500 (30.3%)
300 (16.7%)	300 (16.7%)	50 (25%)	+ 300 (7.6%)
	200 (16.7%)		(6.2%)
	100 (16.7%)		(3.0%)
Slot 2	Emplacement 7		
200 (50%)	jusqu'à 5975		
200 (50%)			



P	G	N°	Troupes	MIN	MOY	MAX	Commentaires
P1	GC	17	35 soldats é 25 cavaliers		0		GC doit durer 2,5 rounds → simulé 3 rounds gagnants GV = 1 round (20 s)
	GV	18	54 recrues 1 soldat 195 canonniers	47	50	54	Lancer à la suite GC sur le camp 17 et GV sur le camp 18
P2	GV	19	110 recrues 1 soldat 139 canonniers	102	106	110	Attaque directe avec le général vétérane GV = 2 rounds (durée 80 s)
	GA	16	V1 : 32 recrues		32		Attaque directe avec le général vétérane
	GV		250 cavaliers		0		Attaque directe avec le général vétérane
P3	GC	9	20 soldats é 20 cavaliers		0		GC doit durer 1,4 rounds → simulé 2 rounds gagnants GV = 1 round (20 s)
	GV	10	37 recrues 13 soldat é 200 canonniers	27	33	37	Possibilité de ne mettre que des canonniers si + de 200
P4	GV	11	250 cavaliers		0		Attaque directe avec le général vétérane
	GC	12	1 recrue		1		Attaque inspirée par Bazuzeus , bravo à lui. Elle ne permet que 6 recrues d'économie, mais elle est intéressante pour l'aspect technique et tactique.
	GA	13	26 recrues 24 soldats 150 soldats é	24	25	26	Possibilité de moduler entre soldats et soldats é selon disponibilité sur le camp 13.
	GV	14	65 recrues 1 soldat 184 canonniers	60	63	65	Lancer à la suite GC sur le camp 12, GA sur le camp 13 et GV sur le camp 14 Bien vérifier que GA est devant GV
Total				293	310	325	



Attaque en P4

Le général classique avec 1 recrue divertit le camp 12 juste le temps que le général aguerri GA et le général vétérane GV soient dans la zone de protection du camp 13. Les deux généraux entrent dans le camp 13. Lorsque GA a détruit le camp 13, GV se dirige vers le camp 14.

