

---

## Cheat code WoW // Compo 424 & Variants

Ce document a pour objectif de vous apprendre une partie un peu plus développée de la guerre des merveilles. Particulièrement pour 424. Avec les héros requis, les formations, ses forces et tout ce qui sera nécessaire de préciser.

### Update 23/08/2023

---

## 1- 424 :

Variants : 947, 749, 857, 758

Le 424 est une composition très utilisée dans les guerres des merveilles. C'est une composition très polyvalente, simple à utiliser et qui peut marcher dans presque toutes les phalanges.

### Équipement :

Au niveau de l'équipement hors pièces champion, voici l'équipement recommandé



Le problème comme pour beaucoup de joueurs, les stats cavalerie sont compliquées à trouver avec les coupes etc. Tant que la cavalerie ne se trouve pas à plus de -100% de différence avec les archers, ce n'est pas un problème.

Pour ceux souhaitant commencer à créer du champion, les priorités se trouvent autour du casque, jambières et accessoires.

Les mains principale (broyeur d'os) et secondaire (moufles d'hiver) ci-dessus sont équivalentes à du champion voir meilleures.

Jambières recommandées (Préférences pour la cav, mais inf fonctionne) :



**Foulée de Champion**  
 Niv. 60[Jambes]



**Forger**

ATT infanterie	56%
ATT armée	14%
PV max armée	30.8%
Vitesse de déplacement	70%




**Jambières de Champion**  
 Niv. 60[Jambes]




**Forger**

ATT cavalerie	56%
ATT armée	14%
PV max armée	30.8%
Vitesse de déplacement	70%

Casque recommandé :



**Heaume de Champion**  
 Niv. 60[Casque]



**Forger**

ATT cavalerie	49%
ATT armée	14%
PV max armée	49%
Taux de production d'or	105%

Accessoire recommandé (peut remplacer une coupe mythique dès gold)



**Foi de Champion**  
 Niv. 60[Accessoire]



**Forger**

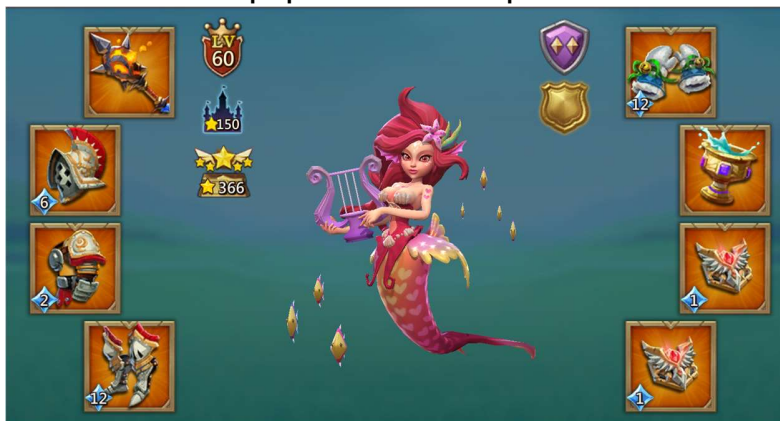
ATT infanterie	21%
ATT cavalerie	21%
ATT armée	14%
PV max armée	35%

**ATTENTION !** Les statistiques des archers restent très importantes. Il vaut mieux avoir 650-600-650 que d'avoir 800-400-800.

Par conséquent la pièce champion archers (plastron) reste un très bon choix, même si je trouve que faire les autres en priorité est plus important.



Un excellent équipement champion ressemblerait donc à ceci :



En 424 contrairement à d'autres formations, on a besoin de toutes les stats : aussi bien du PV pour chaque troupe que de l'attaque pour chaque troupe. On pourrait croire que seule l'infanterie et la cavalerie comptent en 424, mais si vous vous battez contre une phalange cavalerie qui devient de plus en plus courante (raisons expliquées plus tard), qui gagne ? Celui qui a 600 en attaque archers ou celui qui en a 400 ? Ben celui qui en a 600 car il va arracher la cavalerie ennemie en premier et donc gagner.

Donc ne pas sous-estimer l'attaque archers même pour un 424 & variants :)

## **Héros :**

Les héros sont très importants lors d'un combat, ils déterminent quelle troupe va taper laquelle, et indirectement influencer énormément l'issue d'un combat.

**Pour le 424, avoir 2 héros archers est OBLIGATOIRE.**

Il y'a différentes compositions de héros disponibles et variant selon les situations.

Composition en 2-2-1 : La première composition comporte donc 2 héros infanterie, 2 héros archers et 1 héros cavalerie. Avec cette composition on va majoritairement utiliser des phalanges infanterie ou archers a cause du manque de héros cavalerie. Les compos en héros 221 sont principalement utilisées pour affronter des compositions de troupe 442 (explications dans document « COUNTER 442 »).

Composition en 1-2-2 : C'est la meilleure composition à notre niveau, et aussi la plus simple à utiliser. Elle contient donc 1 héros infanterie, 2 héros archers et 2 héros cavalerie. Avec elle on va pouvoir gérer la majorité des compositions qu'on nous envoie, la seule difficulté est le 442 qui a l'avantage. Phalange infanterie peut le battre mais plus difficilement.

Le 122 est la composition de héros la moins susceptible de faire d'erreurs, avec elle il est plus facile de se battre contre un autre 424 peu importe la phalange choisie. Fortement recommandé de tenir le fort avec cette composition par défaut.

Composition en 2-1-2 : C'est la composition quasiment interdite car elle n'a pas deux héros archers. Très dure d'utilisation la phalange archers est interdite avec cette compo car seulement 1 héros archers. Elle est également vulnérable contre des phalanges cavalerie car pas assez de héros archers pour les gérer. En bref à éviter.

## Compositions de héros :

Compo de héros recommandée pour P2P :



Ici on va utiliser Chevalier Rose au lieu de Renard Ouragan car si l'on souhaite défendre en phalange cavalerie, chevalier rose offre 25% de PV cavalerie supplémentaires.

(Renard Ouragan peut remplacer Tisseuse du Destin si vous ne l'avez pas.)

Tout le monde n'a pas forcément sorcière du rêve // Berserker, ce n'est pas très grave il y'a des remplaçants gratuits. Seules Sirène et Tisseuse du Destin (ou sa remplaçante Renard Ouragan) sont nécessaires. Une compo semi F2P pourrait alors ressembler à cela :



Il existe quand même des compos pour les F2P :



## Familiers :

Les familiers sont très nombreux, il est souvent très dur de trouver la composition parfaite.

La meilleure compo qu'on a trouvé selon nous est la suivante :



Évidemment ce n'est pas la seule composition possible, tous les pactes 5 (morphalange, gargantua, reine abeille, ailes noires), charançon maléfique, aquisir.... Tout boost est bon à prendre. Sabrecroc est difficilement remplaçable si vous utilisez phalange cavalerie, car il va protéger votre première ligne. Wurm de Jade est le meilleur familier à ce jour, top 5 facilement pour TOUTE composition, après c'est de la préférence personnelle.

## (Partie optionnelle) - Quelques stats :

On a les résultats de tests de deux joueurs en composition 857.

Les seules modifications sont les phalanges, et impactent les familiers en fonction des formations. Je vais vous donner les meilleurs retenus dans chaque situation.

**Phal archers contre Phal cav :** ⑧ Drider infernal | 2) Syllogomane | 3) Wurm de Jade | 4) Bête des Neiges | 5) Trickstar | 6) Morphalange | 7) Lapinou | 8) Aile-de-Givre

**Phal cav contre Phal arch :** ⑧ Sabrecroc | 2) Wurm de Jade | 3) Griffon | 4) Gobelin | 5) Lapinou | 6) Méga-Larve | 7) Drider | 8) Bête des Neiges

**Phal cav contre Phal cav :** ⑧ Wurm de Jade | 2) Gobelin | 3) Lapinou | 4) Sabrecroc | 5) Morphalange | 6) Griffon | 7) Aile-de-Givre | 8) Méga-Larve

Il y'a d'autres situations mais ça va devenir un enfer à lire. Donc, comme composition de base montrée plus haut, on a choisi deux dégâts fixes (Lapin et aile de givre), le wurm de jade meilleur familier, puis sabrecroc et griffon pour remplir.



## Formations :

Cet avant-dernier point va essayer d'aborder les formations utilisables en 424. Cette partie peut être dure à comprendre, ne pas hésiter à demander.

Tout d'abord il y'a quelque chose de très important à comprendre avec le 424 qui n'est pas vraiment le cas avec d'autres compositions :

Les phalanges sont **INVERSÉES !**

Phalange cavalerie va battre phalange archers

Phalange infanterie va battre phalange cavalerie... etc

C'est assez contre-intuitif mais il y'a une bonne raison. Si l'ennemi mets sa cavalerie devant et vous votre infanterie, certes votre infanterie va prendre un peu de dégâts au début, mais une fois que sa cavalerie a été bien amochée par vos archers qui tirent sans relâche depuis le début sans prendre de dégâts, au bout d'un moment il n'aura plus assez de force de frappe de cavalerie pour battre votre infanterie !

En bref, le 424 peut utiliser toutes les phalanges, voici les situations :

Phalange infanterie : On va utiliser la phalange infanterie majoritairement contre des variants du 442, même si c'est un peu plus compliqué que ça, (allez lire le doc « COUNTER 442 » pour plus d'infos).

On peut également utiliser la phalange infanterie si on SAIT que son adversaire vient en 424 phalange cavalerie. C'est un risque à prendre car la majorité des joueurs utilisent la phalange archers par défaut, mais si ça fait plusieurs fois que l'ennemi utilise la phalange cavalerie contre vous, mettez-lui un petit coup de phalange infanterie 😊



Phalange archers : On va utiliser la phalange archers comme phalange de base, si vous ne savez pas avec quoi encaisser, utilisez celle-ci.

Malgré qu'aujourd'hui elle soit un peu obsolète, elle peut être utilisée dans certaines situations très précises. Si l'ennemi à une compo assez mixte tel que 3-3-3 ou des compos rarement jouées en général.

Possible aussi contre un 442 (Absolument lire « COUNTER 442 » pour comprendre comment)

Phalange cavalerie : Voilà la phalange un peu de base du 424 contre 424. Aujourd'hui on joue la phal cav par défaut contre un 424 et variant pour plusieurs raisons :

- 1- La phalange cavalerie bats la phalange archers des utilisateurs 424 moins expérimentés.
- 2- La phalange cavalerie va être neutre contre une autre phalange cavalerie, contrairement à si vous restez en phalange archers où vous seriez fait contrer. Voici pourquoi comme mentionné au début il faut garder des statistiques archers, ça vous permettra de gagner plus facilement contre un opposant utilisant aussi la phalange cavalerie et ayant moins de stats archers.
- 3- La phalange infanterie n'est quasiment jamais utilisée par peur de la phalange archers (pire contre pour un 424) par conséquent il y'a très peu de chance de se faire contrer par une phalange infanterie en utilisant la phalange cavalerie, sauf en tombant contre un joueur expérimenté.
- 4- L'utilisation de toutes les stratégies mentionnées précédemment pour aider sa cavalerie en terme de héros et de familiers rends votre phalange cavalerie plus puissante que des joueurs utilisant des méthodes différentes.

Enfin le tout dernier point concerne les points de talents.

Beaucoup de monde pense qu'il faut mettre le maximum d'attaque en infanterie et cavalerie, le max en PV et le restant en archers, et bien non encore une fois lié à l'attaque des archers on va les répartir différemment. Voici à quoi ils doivent ressembler :

**PV Escouade I et II : MAX**

**Attaque Infanterie, Archers et Cavalerie III : MAX**

**Attaque Infanterie et Cavalerie II : MAX**

**Attaque Escouade I : MAX**

**Le reste des points doit être assigné soit à Attaque infanterie ou Cavalerie I (déterminez le en regardant lequel de votre infanterie ou cavalerie est le plus faible)**

Toutes les autres cases non mentionnées doivent être au minimum pour juste débloquent le talent suivant.

J'espère que cette doc sera utile pour vous aider à vous améliorer en guerre des merveilles <3

F\$N 4 ever