

Ali Baba et le 2ème Voleur

(Version 3.01 janvier 2019)

Catégorie : 1001 Nuits (se gagne en butin sur Ali-Baba le jeune bûcheron)



Légende : R = recrues

Troupes : 6 GT, 3 MAM, 1 GM et ANS, VAR, M-N
18R 125SWR 389MSW 60KNG 180AMR 285MMR 167BSG



Pertes : 18R 103SWR 164MSW 6-59KNG


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
<u>G1</u>	<u>1</u>	80 Bretteur 70 Cavalier 70 Arquebusier des dunes	M-N-28MSW-187MMR V1-2 : GT 1R	28MSW Diversions 2R
G1	2	100 Archer monté 100 Arquebusier du désert Perroquet grincheux	V1 : MAM-J 1R V2 : VAR 60MSW 30KNG 65MMR 40BSG	1R 53MSW
	1a		V3-4 : GT 1R	Diversions 2R
G1	3	100 Cavalier 90 Spadassin Voleur arrogant	ANS 50MSW 50AMR 65MMR	40MSW
<u>G2</u>	<u>4</u>	80Spadassin 80 Cavalier 80 Arquebusier du désert	V1 : NUS 32MSW 50AMR V2 : GDD-285MMR V1-2 : MDD 1R ou GA 1R	32MSW 50AMR Diversions 2R
G2	5	Voleur astucieux Voleur perfide	M-N 2MSW 213MMR	2MSW

Gx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
		Enchaîner la multi-diversion car les 2 chefs doivent être vaincu pour terminer cette zone. Les attaques 6 et 7 doivent être lancée sur le camp du chef 8 et seront interceptées par les camps respectifs.		
<u>G2</u>	<u>6</u>	120 Cavalier 100 Bretteur	ANS 46MSW 119AMR GT 160MSW 40AMR	46MSW diversion
G2	7	70 Bretteur 70 Cavalier 90 Archer monté	ANS 30MSW 39KNG 96BSG GT 168MSW 32MMR	30MSW 39KNG diversion
G2	8	90 Cavalier Voleur mystérieux Voleur grisonnant Voleur balafre	ANS 37SWR 6KNG 122BSG	36SWR 6KNG
G2	9	70 Spadassin 70 Arquebusier du désert 70 Canon de pierre	V1 : NUS 110Ac V2 : GDD 285MMR GT 53MSW 140AMR	110Ac - zéro diversion
G2	10	90 Bretteur 90 Archer monté Voleur furtif	VAR 50SWR 100MMR 45BSG	38SWR
G3		Enchaîner les attaques 11 et 12 pour éviter l'interception par le camp sur la gauche de la zone  . Il est temps d'inviter. Le camp  est parfait pour que votre ami assure sa part de butin.		
<u>G3</u>	<u>11</u>	220 Bretteur	M-N 215MMR	zéro
G3	12	80 Arquebusier des dunes 80 Archer monté Voleur cupide	V1 : NUS 1R V2-4 : MAM 1R V5 : VAR 50SWR 145MMR	1R 3R 28SWR
		Pour 8'125 XP de plus, lancer l'attaque avec M-N 39MSW 176MMR directement sur le chef 14, le camp 13 sera vaincu en passant.		
G3	13	100 Cavalier 100 Canon de pierre 30 Arquebusier du désert	M-N 39MSW 176MMR GT 120MSW 80MMR	35MSW diversion
G3	14	150 Canon de pierre Voleur grisonnant	M-N 215MMR	zéro
<u>G4</u>	<u>15</u>	100 Arquebusier des dunes 100 Escrimeur	V1 : NUS 60Ac V2 : GDD 9MSW 276MMR V1-3 : MAM 1R (pour affaiblir le camp) V4 : GT 180MSW 18AMR	60Ac 9MSW 3R diversion
G4	16	80 Cavalier 80 Spadassin 70 Archer monté	GDD 43MSW 59KNG 183BSG V1-2 : GT 1R V3 : GT 200MSW	43MSW 59KNG diversion
		Vous pouvez valider l'aventure dès la fin du combat sur le camp 18, si vous craignez que la diversion ne tienne pas (le combat sur le camp 17 dure un peu plus longtemps que celui sur le 18).		
G4	17	100 Cavalier 80 Spadassin Voleur furtif	V1 : NUS 1R V2 : ANS 36MSW 129AMR	1R 27MSW
G4	18	80 Arquebusier des dunes Voleur furtif Voleur cupide Gardien de l'oasis	V1 : MAM 1R V2 : GDD 42MSW 243MMR	1R 42MSW

Butin № 6 : 80% 

20% 

Diversions

- camp de chef
- diversion
- camp intermédiaire

Camp 1 – 2 – 3

[Retour](#)



lancer dans l'ordre

- #1 : V1-2 : GT 1R
- #2 : V1 : MAM 1R
V2 : VAR 60MSW 30KNG 65MMR 40BSG
- #1a : V3-4 : GT 1R
- #3 : ANS 50MSW 50AMR 65MMR

Camp 4 – 10

[Retour](#)



- #4 : V1-2 : GT 1R ou GA 1R
- #5 : M-N 2MSW 211MMR
- phase 2
- #6 : GT 160MSW 40AMR
- #7 : GT 168MSW 32MMR
- #8 : ANS 37SWR 6KNG 122BSG
- #9 : GT 53MSW 140AMR
- #10 : VAR 50SWR 100MMR 45BSG

Camp 11 – 14

[Retour](#)



- #11 : M-N 215MMR
- #12 : V1 : NUS 1R
V2-4 : MAM 1R
V5 : VAR 50SWR 145MMR
- phase 2
- #13 : GT 120SWR 80AMR
- #14 : M-N 215MMR

Camp 15 – 18

[Retour](#)

- #15 : V1-3 : MAM 1R
3 vagues préliminaires sur le #15
V4 : GT 180MSW 18AMR
- #16 : V1-2 : GT 1R
V3 : GT 200MSW
- #17 : V1 : NUS 1R
V2 : ANS 36MSW 129AMR
- #18 : V1 : MAM 1R
V2 : GDD 42MSW 243MMR

