



Ali Baba, le jeune bûcheron

(Version 3.07 – novembre 2020)

Expérience: 184'808, si premium 277'212 Nombre de joueur: 1

Durée max: 14 jours Difficulté: 10

Les nouvelles troupes (j'ai choisi les abréviations du simulateur par souci d'uniformisation)

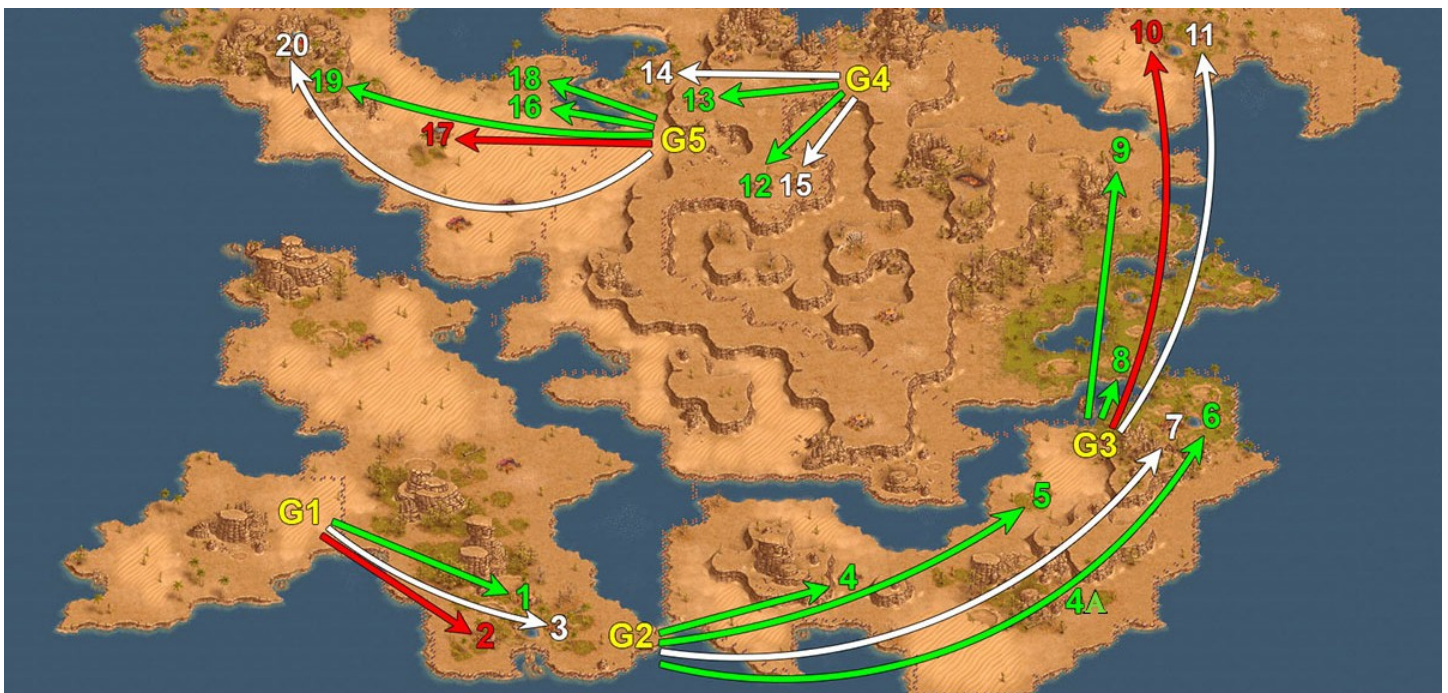
Épéiste (SWR)	Épéiste monté (MSW)	Chevalier (KNG)	Arquebusier (MRK)	Arquebusier cuirassé (AMR)	Arquebusier monté (MMR)	Machine de siège (BSG)
Swordsman	Mounted Swordsman	Knight	Marksman	Armored Marksman	Mounted Marksman	Besieger

Troupes : 2 GT, 1 MDD, 3 MAM_{2x}, BOR, 2 FAN, 3 NUS_{2x}, 3 GemJ_{2x}, Meme
250R 300MSW 75KNG 200AMR 650MMR

Pertes: 225R 60MSW

Pour réussir vos diversions attendez la fin du roulement de tambour avant d'enchaîner avec le lancement du prochain général ! Ce tutoriel 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 d'attaques	Pertes
G1	1	180 Spadassin	GT 196MSW ou MDD 18SWR 180MSW	diversion
G1	2	110 Arquebusier du désert, 100 Canon de pierre	Meme 215MMR ou FAN 230MMR	-
G1	3	120 Cavalier, 80 Arquebusier du désert, Voleur astucieux	V1-2 : MAM 1R V3 : FAN 80MSW 150MMR	- 18MSW
G2	4	80 Spadassin, 80 Archer monté	V1 : GemJ 85R V2 : GemJ 1R → en passant ou M-N 20MSW 190MMR	77R -
4A		90 Bretteur 100 Arquebusier du désert	Meme 215MMR (pour maximiser l'XP)	-

G2	5	150 Escrimeur	GT 191MSW 9MMR	diversion
G2	6	70 Cavalier, 70 Spadassin, 50 Arquebusier des dunes	GT 164MSW 34AMR	diversion
G2	7	80 Cavalier, 90 Arquebusier des dunes, Voleur cupide	FAN 40MSW 190MMR	16MSW
G3	8	80 Archer monté, 90 Bretteur	V1 : GemJ 85R V2 : GemJ 1R	77R -
G3	9	70 Cavalier, 70 Spadassin	GT 150MSW 10AMR	diversion
G3	10	90 Bretteur, 90 Canon de pierre	Meme 215MMR ou FAN 230MMR	-
G3	11	80 Cavalier, 80 Arquebusier des dunes, Voleur mystérieux	FAN 40MSW 190MMR	18MSW
ATTENTION : Double diversion, les deux chefs doivent tomber pour libérer la zone !				
G4	12	70 Escrimeur, 60 Arquebusier des dunes, 50 Cavalier	GT 164MSW 36AMR	diversion
G4	13	70 Archer monté, 70 Arquebusier du désert	GT 124MSW	diversion
G4	14	90 Bretteur, 80 Cavalier, Voleur perfide	V1-2 : NUS 1R NUS+MAM 1R V3 : FAN 20MSW 210MMR	- 5-7MSW
G4	15	90 Arquebusier du désert, 90 Cavalier, Voleur rusé	V1 : NUS 1R ou MAM 1R V2 : MAM 1R V3 : FAN 20/40MSW 210/190MMR	- - 8/15MSW
G5	16	90 Arquebusier du désert, 90 Archer monté	V1-3 : MAM 1R V4 : GemJ 75R V5 : FAN 75KNG 110AMR 45MMR	- 68R -
G5	17	100 Arquebusier du désert, 100 Canon de pierre	Meme 215MMR ou FAN 230MMR	-
G5	18	180 Spadassin	GT 196MSW	diversion
G5	19	70 Escrimeur, 40 Arquebusier du désert, 50 Spadassin	GT 145MSW 50AMR	diversion
G5	20	80 Cavalier, 80 Canon de pierre, Seigneur Bandit	V1-3 : NUS 1R ou NUS 1R + MAM 1R V4 : GemJ 1R ou GemJ 75R + GemJ 1R V5 : BOR 5MSW 190MMR	- - / 68R -

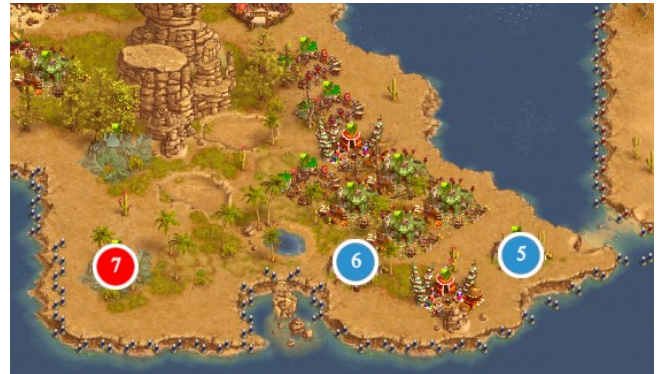
Diversions

Camps 1 – 2 - 3



- #1 GT 196MSW ou MDD 18SWR 180MSW
- #2 Meme 215MMR
- #3 V1-2 : MAM 1R
- V3 : FAN 80MSW 150MMR

Camps 5 – 6 - 7



- #5 GT 191MSW 9MMR
- #6 GT 164MSW 34AMR
- #7 FAN 40MSW 190MMR

Camps 9 – 10 - 11



- #9 GT 150MSW 10AMR
- #10 Meme 215MMR
- #11 BOR 20MSW 40AMR 135MMR

Camps 12 – 13 - 14 - 15



- #12 GT 164MSW 36AMR
- #13 GT 124MSW
- #14 V1-2 : NUS 1R
- V3 : FAN 20MSW 210MMR
- #15 V1 : NUS 1R
- V2 : MAM 1R
- V3 : FAN 20MSW 210MMR

Camps 18 – 19 - 20



- #18 GT 196MSW
- #19 GT 145MSW 50AMR
- #20 V1-3 : NUS 1R
- V4 : GemJ 1R
- V5 : BOR 5MSW 190MMR