

Sinbad et le Serpent de mer

(Version 5.01 mai 2020)

Catégorie: 1001 Nuits **414'430 XP avec M-N pour très peu + de pertes 518'789 XP**

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. Un merci particulier à domibelle pour son aide précieuse.

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.

Troupes: ANS BOR 2Gem 4GemJ2x INF 2MDD2x M-N 3NUS2x VAR 5GT GT
500R 1'000MSW 500KNG 270AMR 295MMR 135BSG
(Variante avec Baliste + Assassin en option – économise ~10MSW)

Pertes: ~ 470R 800MSW 370KNG ou 150KNG avec une grande catapulte



Gx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
G1	1	180 Marin aguerri 50 Maître d'équipage 40 Marin monté	V1 : GemJ 80R V2 : INF 20MSW 215MMR	72R 7MSW
G1	2	150 Officier de seconde classe 120 Maître artilleur	GEM 285MMR ou M-N 4MSW 211MMR	Zéro / 3MSW
G1	3	200 Bretteur 70 Cavalier	BOR 20MSW 175MMR	12MSW
G1	4	200 Marin aguerri 40 Officier de seconde classe 30 Maître d'équipage	V1 : GemJ 1R V2 : BOR 20MSW 175MMR	1R 11MSW
G1	5	270 Marin monté	BOR 40MSW 20AMR 135BSG	34MSW
G1	6	150 Marin aguerri 100 Maître d'équipage 20 Marin monté	V1 : GemJ 110R V2 : BOR 3MSW 192MMR	100R 0-2MSW
G1	7	100 Marin aguerri 100 Marin monté 70 Officier de seconde classe Capitaine	V1 : GemJ 125R V2 : INF 20MSW 80AMR 135MMR	113R 7MSW
G1	8	270 Maître artilleur	BOR 195MMR	zéro
G1	9	200 Marin aguerri 70 Marin monté	GEM 40MSW 60AMR 195MMR	26MSW
G1	10	100 Marin monté 100 Maître d'équipage 40 Marin 30 Maître artilleur	GT 200MSW	diversion
G1	11	70 Marin aguerri 200 Maître artilleur	GEM 5MSW 200AMR 90MMR (viser le camp 12)	2MSW
G1	12	70 Marin aguerri 200 Marin monté 1 Capitaine	GEM 85MSW 195MMR 15BSG	46MSW

G2	13	120 Marin 150 Marin monté	BOR 25MSW 170MMR	19MSW
G2	14	150 Marin aguerri 100 Marin monté 20 Officier de seconde classe	INF 40MSW 195MMR	34MSW
G2	15	200 Marin 70 Maître d'équipage	BOR 195KNG	24KNG
G2	16	100 Marin monté 20 Officier de seconde classe 150 Maître artiller	V1 : GT 1R V2 : GT 1R V3 : GT 1R	diversion
G2	17	270 Maître artiller Navigateur	GEM 20MSW 270AMR 15BSG	5MSW
		Variante avec Baliste et Assassin sur le camp 52, économise des troupes et permet une diversion finale supplémentaire se trouve ici .		
G3	18	120 Bretteur 50 Cavalier 100 Arquebusier du désert	BOR 20MSW 100KNG 75MMR	8MSW
	18a	100 Marin 150 Officier de seconde classe	M-N 215MMR	zéro
	18b	250 Maître artiller	V1 : GemJ 1R V2 : M-N 215MMR	1R --
G3	19	250 Marin aguerri	GEM 40MSW 255MMR	15MSW
G3	20	150 Marin monté 100 Maître d'équipage	V1 : NUS 1R V2 : BOR 195MSW	1R 26MSW
G3	21	100 Marin monté 100 Maître d'équipage 70 Officier de seconde classe 1 Navigateur	V1 : NUS 1R V2 : BOR 40MSW 120KNG 35BSG	1R 22MSW 16KNG
G3	22	250 Marin monté	BOR 40MSW 155MMR	31MSW
G3	23	270 Marin	BOR 195MMR	zéro
G3	24	150 Marin aguerri 100 Officier de seconde classe Mutin	INF 60MSW 175MMR	50MSW
G3	25	200 Marin 40 Officier de seconde classe 30 Maître d'équipage	GT 100MSW 100MMR	diversion
G3	26	150 Marin aguerri 100 Maître d'équipage 1 Capitaine	GEM 60MSW 120KNG 115BSG	36MSW 39KNG
G4	27	100 Marin 90 Marin monté 70 Officier de seconde classe	BOR 20MSW 80KNG 95MMR	11MSW
G4	28	200 Marin aguerri 250 Maître d'équipage	V1 : INF 235KNG V2 : BOR 195MMR Grand catapulte	220KNG -- --
G4	29	90 Marin monté 90 Maître d'équipage 90 Maître artiller	V1 : GT 1R V2 : GT 1R V3 : GT 1R	diversion
G4	30	100 Marin aguerri 150 Marin monté Capitaine	GEM 75MSW 180MMR 40BSG	39MSW
G4	31	70 Marin 200 Marin monté 1 Mutin	BOR 65MSW 130MMR	45MSW
G4	32	150 Marin 120 Maître artiller	BOR 195MMR	zéro
G4	33	150 Marin aguerri 120 Marin monté	GT 162MSW 38AMR	diversion
G4	34	250 Maître artiller 1 Mutin	GEM 20MSW 80AMR 195MMR	7MSW
G5	35	150 Marin aguerri 100 Maître d'équipage	V1 : GemJ 100R V2 : BOR 195MMR	91R --
G5	36	270 Maître d'équipage	V1 : NUS 1R V2 : BOR 195MSW	1R 24MSW
		Attention à l'ordre d'attaque des camps. Le chef #43 (le serpent) doit être vaincu avant de lancer la diversion finale sur les camps 37-38 !		
G5	39	100 Marin aguerri 150 Maître artiller 1 Capitaine	INF 60MSW 175MMR	44MSW
G5	40	90 Marin 150 Marin monté 30 Officier de seconde classe	BOR 20MSW 100KNG 75MMR	18MSW
G5	41	190 Marin aguerri 90 Marin monté	BOR 40MSW 155MMR	33MSW
G5	42	270 Bretteur	GEM 295MMR	zéro
G5	43	150 Marin aguerri 1 Mutin 1Capitaine 1Serpent de mer géant	GEM 80MSW 215AMR	43MSW
G5	37	200 Marin aguerri 50 Officier de seconde classe 20 Marin monté	GT+ 190MSW 25AMR	diversion
G5	38	150 Marin 100 Maître artiller 1 Navigateur	BOR 20MSW 175MMR	7MSW
		Si Variante Baliste + Assassin ... aller à la diversion finale		
G6	44	200 Marin aguerri 20 Officier de seconde classe 50 Maître artiller	INF 20MSW 215MMR	15MSW
G6	45	200 Marin monté 1 Capitaine 1 Mutin	V1 : NUS 1R V2 : BOR 60MSW 20AMR 115MMR	1R 30MSW
G6	46	200 Marin aguerri 70 Marin monté	GEM 40MSW 60AMR 195MMR	24MSW
G6	47	100 Marin aguerri 100 Maître d'équipage 70 Marin	V1 : GemJ 100R V2 : BOR 195MMR	91R --
G6	48	100 Maître d'équipage 170 Maître artiller	V1 : GT 1R V2 : GT 1R	diversion
G6	49	200 Maître d'équipage Navigateur Mutin	VAR 80MSW 60AMR 55MMR	56MSW
G7	50	70 Marin monté 200 Maître artiller	GEM 60MSW 200AMR 35MMR	12MSW
G7	51	250 Maître d'équipage 20 Officier de seconde classe	GT 150MSW	diversion
G7	52	250 Maître d'équipage Capitaine	BOR 65MSW 130KNG	70KNG

Diversion

Camps 10 – 11 – 12

[Retour](#)



#10 GT 200MSW
#11 GEM 5MSW 200AMR 90MMR (*viser le camp 12*)
#12 GEM 85MSW 195MMR 15BSG

Camps 16 – 17

[Retour](#)



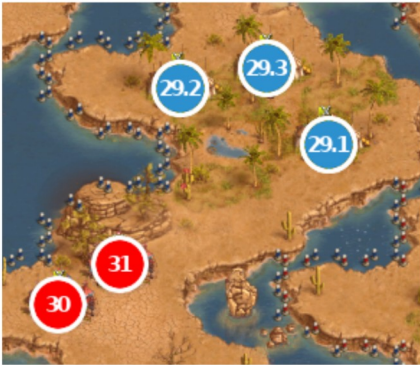
#16 V1 : GT 1R V2 : GT 1R V3 : GT 1R
#17 GEM 20MSW 270AMR 15BSG

Camp 25 - 26

[Retour](#)



#25 GT 100MSW 100MMR
#26 GEM 60MSW 120KNG 115BSG



Camp 29 – 30 – 31

[Retour](#)

#29 V1 : GT 1R V2 : GT 1R V3 : GT 1R
*pour assurer la diversion,
mieux vaut ajouter V4 : MDD 1R et*

*envoyer le général qui attaque le camp #31
avant celui sur le camp #30*

#31 BOR 65MSW 130MMR
#30 GEM 75MSW 180MMR 40BSG

Camp 33 - 34

[Retour](#)



#33 GT 162MSW 38AMR
#34 GEM 20MSW 80AMR 195MMR

Camp 37 – 38

[Retour](#)



#37 GT+ 190MSW 25AMR ou
V1 : GT 1R V2 : GT 1R V3 : GT 1R
#38 BOR 20MSW 175MMR

Camp 48 – 49

[Retour](#)



#48 V1 : GT 1R V2 : GT 1R
#49 VAR 80MSW 60AMR 55MMR

Camp 51 - 52

[Retour](#)



#51 GT 150MSW
#52 BOR 65MSW 130KNG

Variante avec Baliste + Assassin sur le camp 52

G2	52	250 Maître d'équipage 1 Capitaine	<i>Baliste + Assassin dans cet ordre libère la zone</i>	--
G6	47	100 Marin aguerri 100 Maître d'équipage 70 Marin	V1 : GemJ 100R V2 : BOR 195MMR	91R --
G6	48	100 Maître d'équipage 170 Maître artiller	V1 : MDD 1R V2-3 : GT 1R	Diversion (3R)
G6	49	200 Maître d'équipage Navigateur Mutin	VAR 80MSW 60AMR 55MMR	56MSW
		Aller à la suite de l'aventure ... pour vaincre les camps 18 à 43 ... il reste la diversion finale sur les camps 44 et 45		
G6	44	200 Marin aguerri 20 Officier de seconde classe 50 Maître artiller	V1 : MDD 1R V2-3 : GT 1R	diversion
G6	45	200 Marin monté 1 Capitaine 1 Mutin	ANS 54MSW 111BSG	54MSW

Camp 48 - 49



#48 V1 : MDD 11R
V2-3 : GT 1R
#49 VAR 80MSW 60AMR 55MMR

Diversión finale



#44 V1 : MDD 1R V2-3 : GT 1R
#45 ANS 54MSW 111BSG