

Sinbad et la Ville assiégée

Sinbad et la Ville assiégée

(Version 3.01 juin 2019)

Catégorie: 1001 Nuits

534'282 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.

Tandis que vous recherchez des indices sur Shéhérazade, vous rencontrez l'intrépide Sinbad. Il recommande de quérir des informations auprès des habitants, mais l'île est assiégée par des singes. Vous décidez d'aider les autochtones à régler le problème.

Informations

Objectif : vaincre tous les camps de marins et de singes enragés

Type : mission
Thème : conte de fées
Campagne : Mille et Une Nuits
Récompense : beaucoup de ressources

Troupes: ANS, BOR, NUS, VAR, M-N, 2 GDD, VétMaxAtk, 1-6MAM, MDD, 6GT, 10R, 300SWR, 1'600MSW, 350KNG, 250AMR, 620MMR, 156BSG

Pertes: ~ 10R, 265SWR, 870-1'020MSW, 60KNG, 26AMR (suivant les options que vous privilégiez)



(zoomer pour examiner les détails)

| Gx | # | Ennemis | Troupes d'attaque | Pertes |
|-----------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------|
| | | Avant de déplacer vos troupes préparez la zone 6 pour la diversion à venir. | | |
| G6 | 41 | 200 Marin aguerri Navigateur | BOR 45SWR 150MMR | 40SWR |
| G1 | 1 | 70 Marin aguerri 70 Marin monté 70 Officier 2e classe | BOR 40SWR 155MMR | 12SWR |
| G1 | 2 | 200 Marin aguerri 40 Marin monté | BOR 40SWR 155MMR | 36SWR |
| G1 | 3 | 80 Marin 70 Officier 2e classe 70 Maître artilleur | M-N 215MMR | zéro |
| G1 | 4 | 70 Marin aguerri 70 Marin monté 70 Maître d'équipage 40 Maître artilleur | V1 : NUS 1R V2 : BOR 35MSW 25AMR 135MMR | 1R 8MSW 19AMR |
| <u>G1</u> | <u>5</u> | 110 Marin aguerri 110 Marin monté | V1-2 : GT 1R | diversion (2R) |
| G1 | 6 | 200 Marin monté 50 Officier 2e classe Navigateur | BOR 60MSW 135MMR | 45MSW |
| G1 | 7 | 200 Officier 2e classe 40 Marin | M-N 215MMR | zéro |
| G1 | 8 | 200 Marin aguerri 20 Officier 2e classe 1 Navigateur | BOR 25MSW 15AMR 155MMR | 24MSW 7AMR |
| G1 | 9 | 270 Marin aguerri | BOR 48SWR 147MMR | 46SWR |
| G1 | 10 | 90 Marin aguerri 50 Marin monté 90 Maître artilleur | BOR 8MSW 187MMR | 7MSW |
| <u>G1</u> | <u>11</u> | 100 Marin monté 70 Maître d'équipage 70 Maître artilleur | V1 : MDD 1R V2 : GT 1R V3 : GT 1R VAR 38MSW 157MMR | diversion (3R) 38MSW |
| G1 | 12 | 200 Marin aguerri 70 Marin monté 1 Navigateur | BOR 42MSW 153MMR | 40MSW |

| Gx | # | Ennemis | Troupes d'attaque | Pertes |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| G2 | 13 | 200 Maître d'équipage 30 Marin monté 30 Maître artilleur | VAR 44MSW 151MMR | 41MSW |
| G2 | 14 | 150 Marin 100 Marin aguerri 1 Mutin | BOR 56MSW 139MMR | 31MSW |
| Attention à viser le bon camp et respecter l'ordre de lancement 15,17,16,18 et 19 | | | | |
| G2 | 15 | 70 Marin aguerri 90 Marin monté 70 Maître d'équipage | GT 200MSW | diversion |
| G2 | 17 | 150 Marin aguerri 100 Officier 2e classe | GT 200MSW | diversion |
| G2 | 16 | 270 Officier 2e classe, Capitaine | GDD 135KNG 40AMR 110MMR | zéro |
| G2 | 18 | 70 Marin aguerri 60 Officier 2e classe 70 Maître d'équipage 70 Maître artilleur | GT 200MSW | diversion |
| G2 | 19 | 200 Marin monté 50 Maître artilleur Capitaine | BOR 40MSW 155MMR | 25MSW |
| G3 | 20 | 70 Marin aguerri 70 Marin monté 70 Maître d'équipage 50 Marin | BOR 15MSW 130KNG 50BSG | 13MSW 17KNG |
| G3 | 21 | 120 Marin aguerri 150 Marin monté | BOR 40MSW 155MMR | 33MSW |
| G3 | 22 | 50 Marin aguerri 50 Marin monté 100 Officier 2e classe 1 Navigateur | BOR 30MSW 165MMR | 14MSW |
| G3 | 23 | 260 Marin aguerri 1 Navigateur | ANS 60MSW 105BSG | 58MSW |
| G3 | 24 | 150 Marin monté 90 Maître artilleur Capitaine | BOR 40SWR 155MMR | 31SWR |
| G3 | 25 | 270 Spadassin | BOR 52MSW 143MMR | 50MSW |
| G3 | 26 | 270 Officier 2e classe | M-N 215MMR | zéro |
| G3 | 27 | 200 Marin aguerri 50 Marin monté Capitaine | V1-2 : MAM 1R V3 : BOR 60MSW 20KNG 115MMR | 2R 55MSW |
| G3 | 28 | 200 Marin aguerri 60 Maître d'équipage | BOR 20MSW 175KNG | 19MSW 26KNG |
| G3 | 29 | 200 Marin aguerri 60 Marin monté | BOR 28MSW 167MMR | 25MSW |
| G3 | 30 | 80 Marin aguerri 90 Marin monté 80 Officier 2e classe | GT 200MSW | diversion |
| G3 | 31 | 260 Maître artilleur, Navigateur | NUS 43MSW 136AMR 1BSG | 30MSW |
| G4 | 32 | 250 Marin monté, Navigateur | BOR 70SWR 80AMR 45MMR | 67SWR |
| G4 | 33 | 60 Marin aguerri 60 Marin monté 60 Officier 2e classe 60 Maître artilleur | BOR 16SWR 4AMR 175MMR | 12SWR |
| G4 | 34 | 120 Marin monté 120 Maître d'équipage | Petite catapulte ou ANS 165MSW | - ou 35MSW |
| G4 | 35 | 120 Marin aguerri 120 Marin monté Capitaine | V1-2 : MAM 1R V3 : BOR 60MSW 135MMR | 2R 59MSW |
| G4 | 36 | 90 Marin monté 80 Maître d'équipage 80 Marin | GT 185MSW 15AMR | diversion |
| G4 | 37 | 100 Marin aguerri 120 Marin monté Navigateur | M-N 95MSW 120BSG | 88MSW |
| <i>Les diversions sur les zones G5 et G6 doivent être faites en parallèle. Une attaque préliminaire sur chaque zone pour ouvrir la voie.</i> | | | | |
| G5 | 38 | 120 Marin 120 Officier 2e classe | M-N 215MMR ou GDD 285KNG | zéro |
| G6 | 41 | 200 Marin aguerri Navigateur | BOR 45SWR 150MMR | 40SWR |
| G5 | 39 | 120 Marin monté 120 Maître artilleur | V1 : MAM 1R V2 : GT 199MSW ou V1 : MDD 1R V2 : GT+ 15SWR 190MSW | diversion (1R) |
| G5 | 40 | 250 Maître d'équipage Capitaine | VAR 47MSW 47AMR 101MMR | 41MSW |
| G6 | 42 | 120 Maître d'équipage 100 Marin monté | GT 134MSW | diversion |
| G6 | 43 | 100 Marin 120 Officier 2e classe Mutin | GDD 45MSW 220MMR 20BSG ou V-MaxAtk 25MSW 240MMR | 16MSW 10MSW |
| G7 | 44 | 70 Singe au bâton 50 Singe Alpha | M-N 6MSW 105AMR 104MMR | 3MSW |
| G7 | 47 | 100 Marin aguerri 70 Marin monté 100 Maître d'équipage | V1 : NUS 1R V2 : BOR 20MSW 100KNG 75BSG | 1R 16MSW 14KNG |
| La diversion finale ... attention à bien respecter l'ordre de lancement quelque peu tortueux, mais efficace ! | | | | |
| G7 | 45 | 60 Singe lapideur 60 Singe Alpha | GT 174MSW (ou ANS 165MSW [pertes : 43MS]) | diversion |
| G7 | 48 | 130 Marin 130 Marin monté | BOR 100MSW 95MMR | 16MSW |
| Pour attaquer le camp 46, se placer à l'extrême droite de la zone et viser le camp 51 pour se faire intercepter par le camp 46. | | | | |
| G7 | 46 | 80 Singe Alpha 60 Singe nerveux | GT 182MSW 17AMR (ou GDD 44MSW 241AMR) | diversion (ou 44MSW) |
| G7 | 49 | 200 Marin aguerri 60 Officier 2e classe | GT 200MSW (ou VAR 58MSW 137MMR) | diversion (ou 58MSW) |
| G7 | 50 | 200 Marin 60 Officier 2e classe Capitaine | GDD 32MSW 253MMR | 16MSW |
| G7 | 51 | 80 Singe au bâton 100 Singe nerveux | GDD 64MSW 221MMR | 64MSW |

Emplacements par zones des généraux pour les diversions

G1 : camp 5 – 6

– [retour](#)



#5 V1 : GT 1R
V2 : GT 1R
#6 BOR 60MSW 135MMR

G1 : camp 11 – 12

– [retour](#)



#11 V1 : MDD 1R
V2-3 : GT 1R
#12 BOR 42MSW 153MMR

G2

– [retour](#)



#15 GT 200MSW
#17 GT 200MSW
#16 GDD 135KNG 40AMR 110MMR
#18 GT 200MSW
#19 BOR 40MSW 155MMR

G3 – [retour](#)



#30 GT 200MSW
#31 NUS 43MSW 136AMR 1BSG

G4 – [retour](#)



#36 GT 185MSW 15AMR
#37 M-N 95MSW 120BSG

Après une attaque préliminaire sur chaque zone pour ouvrir la voie, les diversions sur les zones G5 et G6 doivent être faites en parallèle.

Lancer la diversion G6 et enchaîner avec la diversion G5.

G5

– [retour](#)



#39 V1 : MAM 1R V2 : GT 199MSW
#40 VAR 47MSW 47AMR 101MMR

G6

– [retour](#)



#42 GT 134MSW
#43 GDD 35MSW 200MMR 50BSG

G7 – diversion finale – attention à respecter l'ordre de lancement !

– [retour](#)

attaques préliminaires

#44 M-N 6MSW 105AMR 104MMR

#47 V1 : NUS 1R

V2 : VAR 45MSW 60MMR 90BSG

et la belle diversion finale

#45 GT 174MSW

#48 VAR 45MSW 120MMR 30BSG

#46 GT 182MSW 17AMR

(viser le chef #51)

#49 GT 200MSW

#50 GDD 32MSW 253MMR

#51 GDD 64MSW 221MMR

