



Sinbad et la Ville assiégée

(Version 1.02 août 2018)

Catégorie: 1001 Nuits 409780 XP (+204890 XP)
avec M-N pour très peu + de pertes 570976 XP (+285488 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, NUS, VAR, M-N, 2 GDD, 1-6MAM, 2MDD, 4GA, 6GT, 18R, 400SWR, 2000MSW, 250KNG, 250AMR, 650MMR, 120BSG

Pertes: ~ 10-18R, 395SWR, 984-1390MSW, 92-158KNG, 0-9MMR (suivant les options que vous privilégiez)



(zoomer pour examiner les détails)

| Gx | # | Ennemis | Troupes d'attaque | Pertes |
|-----------|----------|---|--|----------------------------------|
| G1 | 1 | 70 Marin aguerris 70 Marin monté 70 Officier 2e classe | GDD 23MSW 262MMR | 17MSW |
| G1 | 2 | 200 Marin aguerris 40 Marin monté | ANS 25MSW 140MMR | 23MSW |
| G1 | 3 | 80 Marin 70 Officier 2e classe 70 Maître artilleur | M-N 215MMR | zéro |
| G1 | 4 | 70 Marin aguerris 70 Marin monté 70 Maître d'équipage 40 Maître artilleur | V1 : NUS 1R V2 : ANS 35MSW 60KNG 70BSG V1-3 : MAM 1R V4 : ANS 35MSW 60KNG 70BSG | 1R 30MSW 21KNG 3R 30MSW 10KNG |
| <u>G1</u> | <u>5</u> | 110 Marin aguerris 110 Marin monté | V1-2 : 1GT | diversion (2R) |
| G1 | 6 | 200 Marin monté 50 Officier 2e classe Navigateur | ANS 75MSW 25KNG 65BSG | 38MSW 21KNG |
| G1 | 7 | 200 Officier 2e classe 40 Marin | M-N 215MMR | zéro |
| G1 | 8 | 200 Marin aguerris 20 Officier 2e classe 1 Navigateur | ANS 35MSW 10KNG 120BSG ANS 50SWR 50KNG 65BSG | 34MSW 10KNG 50SWR 20KNG |

| Gx | # | Ennemis | Troupes d'attaque | Pertes |
|--|-----------|---|---|--------------------------------|
| G1 | 9 | 270 Marin aguerri | GDD 27MSW 258MMR ou GDD 100SWR 185MMR M-N 50MSW 3KNG 162MMR | 27MSW ou 60SWR 48MSW |
| G1 | 10 | 90 Marin aguerri 50 Marin monté 90 Maître artilleur | GDD 19MSW 140AMR 126MMR GDDw 50SWR 150AMR 85MMR | 19MSW 37SWR |
| <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 | diversion (3R) |
| | | | VAR 38MSW 157MMR | 38MSW |
| G1 | 12 | 200 Marin aguerri 70 Marin monté 1 Navigateur | ANS 45MSW 30AMR 90MMR | 41MSW |
| G2 | 13 | 200 Maître d'équipage 30 Marin monté 30 Maître artilleur | VAR 44MSW 151MMR | 41MSW |
| G2 | 14 | 100 Marin aguerri 150 Marin 1 Navigateur | GDD 100SWR 185MMR ou GDD 51MSW 234MMR | 84SWR ou 50MSW |
| Attention à viser le bon camp et respecter l'ordre de lancement 15,17,16,18 et 19 | | | | |
| <u>G2</u> | 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 | GDD 100MSW 85AMR 100MMR | 50MSW |
| G3 | 20 | 70 Marin aguerri 70 Marin monté 70 Maître d'équipage 50 Marin | ANS 25MSW 40KNG 100BSG M-N 35MSW 90KNG 90BSG | 22MSW 21KNG 28MSW 40KNG |
| G3 | 21 | 120 Marin aguerri 150 Marin monté | GDD 49MSW 150MMR 86BSG | 45MSW |
| G3 | 22 | 50 Marin aguerri 50 Marin monté 100 Officier 2e classe 1 Navigateur | GDD 26MSW 259MMR M-N 30MSW 185MMR | 20MSW 29MSW 9MMR |
| G3 | 23 | 260 Marin aguerri 1 Navigateur | GDD 75MSW 190MMR 20BSG ANS 60MSW 105BSG | 67MSW 60MSW |
| G3 | 24 | 150 Marin monté 90 Maître artilleur Capitaine | GDD 55MSW 90AMR 140MMR | 38MSW |
| G3 | 25 | 270 Spadassin | GDD 55MSW 230MMR | 48MSW |
| G3 | 26 | 270 Officier 2e classe | M-N 215MMR | zéro |
| G3 | 27 | 200 Marin aguerri 50 Marin monté Capitaine | GDD 90MSW 195AMR | 87MSW |
| G3 | 28 | 200 Marin aguerri 60 Maître d'équipage | ANS 50SWR 50KNG 65BSG | 46SWR 20KNG |
| G3 | 29 | 200 Marin aguerri 60 Marin monté | ANS 35MSW 130MMR | 31MSW |
| <u>G3</u> | 30 | 80 Marin aguerri 90 Marin monté 80 Officier 2e classe | GT 200MSW | diversion |

| Gx | # | Ennemis | Troupes d'attaque | Pertes |
|-----------|-----------|--|---|-----------------------|
| G3 | 31 | 260 Maître artilleur, Navigateur | NUS 43MSW 136AMR 1BSG | 30MSW |
| G4 | 32 | 250 Marin monté, Navigateur | ANS 100SWR 65BSG | 70SWR |
| G4 | 33 | 60 Marin aguerri 60 Marin monté 60 Officier 2e classe 60 Maître artilleur | GDD 17MSW 268MMR | 15MSW |
| <u>G4</u> | <u>34</u> | 120 Marin monté 120 Maître d'équipage | V1-2 : GT 1R V3-4 : MDD 1R V5-8 : GA 1R | diversion (8R) |
| | | | ANS 165MSW | 35MSW |
| G4 | 35 | 120 Marin aguerri 120 Marin monté Capitaine | GDD 73MSW 130MMR 82BSG ou ANS 75MSW 80MMR 10BSG | 63MSW 69MSW |
| <u>G4</u> | <u>36</u> | 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 |

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

| | | | | |
|-----------|-----------|--|---|-------------------------------------|
| G5 | 38 | 120 Marin 120 Officier 2e classe | M-N 215MMR ou GDDw 285KNG | zéro |
| G6 | 41 | 200 Marin aguerri Navigateur | GDDn 100SWR 185MMR | 40SWR |
| <u>G5</u> | <u>39</u> | 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 |
| <u>G6</u> | <u>42</u> | 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 ou ANS 25SWR 13AMR 127MMR | 3MSW ou 8SWR |
| G7 | 47 | 100 Marin aguerri 70 Marin monté 100 Maître d'équipage | V1-2 : NUS 1R V2 : ANS 25MSW 40KNG 100BSG ou VAR 45MSW 60MMR 90BSG | 2R 18MSW 7KNG ou 35MSW |

La diversion finale ... attention à bien respecter l'ordre de lancement quelque peu tortueux, mais efficace !

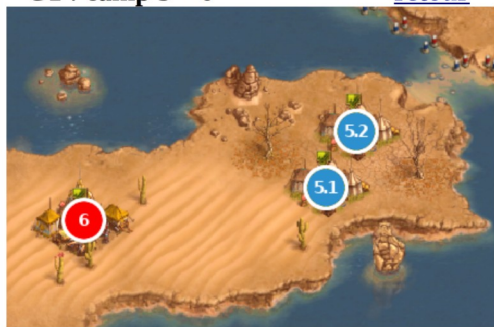
| | | | | |
|-----------|----|--|---|----------------------|
| <u>G7</u> | 45 | 60 Singe lapideur 60 Singe Alpha | GT 174MSW (ou ANS 165MSW [pertes : 43MS]) | diversion |
| G7 | 48 | 130 Marin 130 Marin monté | VAR 45MSW 120MMR 30BSG | 31MSW |
| G7 | 46 | <i>Pour attaquer le camp 46, se placer à l'extrême droite de la zone et viser le camp 51 pour se faire intercepter par le camp 46.</i> | | |
| | | 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) |

| Gx | # | Ennemis | Troupes d'attaque | Pertes |
|-----------|----------|---|--------------------------|---------------|
| 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 ANS 75MSW 25KNG 65BSG

G1 : camp 11 – 12

– [retour](#)



#11 V1 : MDD 1R

V2-3 : GT 1R

#12 ANS+ 45MSW 30AMR 90MMR

G2

– [retour](#)



#15 GT 200MSW

#17 GT 200MSW

#16 GDD 135KNG 40AMR 110MMR

#18 GT 200MSW

#19 GDD 100MSW 85AMR 100MMR

G4

– [retour](#)

#34 V1-4 : GT 1R + V5-7 : MDD/GA 1R

#35 GDD 73MSW 130MMR 82BSG

lancer la 2ème diversion dès que le GG #35 atteint le GG #36

#36 GT 185MSW 15AMR

#37 M-N 95MSW 120BSG



G3 – [retour](#)



#30 GT 200MSW

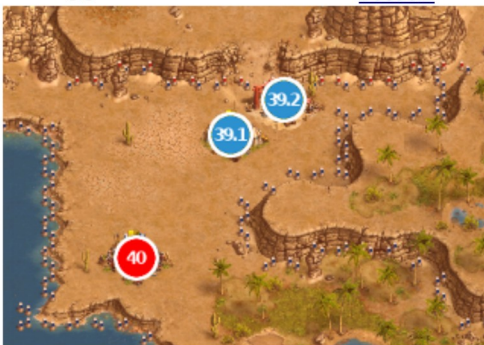
#31 NUS 43MSW 136AMR 1BSG

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



#50 GDD 32MSW 253MMR
#51 GDD 64MSW 221MMR

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