

Aladin et la lampe à huile

(Version 3.01 – août 2019)

Troupes : BOR M-N 6-8 MAM 4GT

10R 180Ac

150SWR 215SWR 800MSW 200KNG 250AMR 400MMR 150BSG

Pertes: 10R 180Ac 91SWR ~315MSW 139KNG



Épéiste
(SWR)



Épéiste monté
(MSW)



Chevalier
(KNG)



Arquebusier
(MRK)



Arquebusier
cuirassé
(AMR)



Arquebusier
monté (MMR)



Machine de
siège (BSG)

Pour réussir vos diversions enchaînez le lancement des généraux au roulement de tambour ! 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.

Aladin et la Lampe à huile

Ali Baba et vous décidez de vous séparer, mais il vous met en contact avec l'un de ses amis. Cet homme, un dénommé Aladin, a entendu des rumeurs à propos d'une très belle femme arrivée sur l'île il y a peu. Il vous propose son aide... moyennant finances.

Informations

12

Objectif : vaincre tous les camps de marins

Type : mission

Thème : conte de fées

Campagne : Mille et Une Nuits

Récompense : beaucoup de ressources



Gx	#	Ennemis	Nos troupes	Pertes
G1	1	210 Marin monté, Navigateur	BOR 40MSW 155MMR	32MSW
G1	2	120 Marin, 100 Maître artilleur	M-N 215MMR	--
G1	3	250 Marin aguerrri	GT 189MSW 11AMR	div
G1	4	70 Marin, 70 Maître d'équipage, 70 Marin monté	GT 154MSW	div
G1	5	100 Marin, 100 Officier de seconde classe, Capitaine	M-N 30AMR 185MMR	--
G1	6	100 Maître artilleur, 150 Maître d'équipage	GT 196MSW	div
G1	7	130 Marin aguerrri, 120 Marin monté	GT 175MSW 25AMR	div
G1	8	250 Marin monté, Mutin	BOR 60MSW 135BSG	40-50MSW



Gx	#	Ennemis	Nos troupes	Pertes
G2	9	80 Marin, 100 Maître d'équipage, 80 Marin monté	BOR 20MSW 100KNG 75BSG	10MSW 28KNG
G2	10	100 Marin aguerri, 160 Marin monté	BOR 25MSW 5KNG 140MMR 25BSG	20MSW
G2	11	100 Marin, 100 Marin monté, 70 Officier de seconde classe	BOR 60MSW 135MMR	12MSW
G2	12	120 Marin, 150 Officier de seconde classe	V1 : MAM 1R V2 : M-N 215MMR	1R -
G2	13	100 Marin aguerri, 80 Marin monté, 80 Officier de seconde classe	V1-2 : MAM 1R V3 : BOR 10MSW 185MMR	2R 8MSW
G2	14	50 Marin, 210 Officier de seconde classe	M-N 215MMR	--
G2	15	270 Marin monté	V1-2 : MAM 1R V3 : BOR 80MSW 40MMR 75BSG	2R 31MSW
G2	16	250 Maître d'équipage, Capitaine, Canon géant	V1 : MED 150KNG V2 : M-N 215AMR	91KNG --
G2	17	250 Officier de seconde classe, Navigateur, Canon géant	V1 : MED 150SWR V2 : BOR 15MSW 130AMR 50MMR	91SWR 8MSW
G2	18	250 Marin aguerri, 20 Marin monté	GT 179MSW 21AMR	div
G2	19	200 Marin aguerri 70 Marin	GT 188MSW 12AMR	div
G2	20	250 Maître artilleur, Informateur	V1 : NUS 180Ac V2 : BOR 40MSW 5AMR 150MMR	180Ac 36MSW
G2	21	250 Marin monté, Mutin	V1 : NUS 1R V2 : BOR 60MSW 40MMR 95BSG	1R 36-48MSW
G2	22	50 Marin aguerri, 100 Maître d'équipage, 100 Marin monté, Navigateur	V1-2 : MAM 1R V3 : BOR 40MSW 80KNG 75BSG	2R 23MSW 21KNG
G3	23	200 Marin monté, 2 Navigateur	V1-2 : MAM 1R <i>(ajouter des pré-vagues s'il vous reste des MAM réduira les pertes en MSW)</i> V3 : BOR 50MSW 145BSG	2R 44MSW