

Aladin et la lampe à huile

(Version 2.01 – mai 2019)

Troupes : 4GT, 1GDD, 2MAM+, 2MAM, M-N - 531Ac, 600MSW, 175KNG 400AMR, 285MMR, 200BSG

Pertes: 531Ac 350MSW 175KNG 320MSW



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

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	ANS 65MSW 100BSG	34MSW
G1	2	120 Marin, 100 Maître artilleur	M-N 215MMR	--
G1	3	250 Marin aguerri	GT 189MSW 11AMR GDD 23MSW 262MMR	div 23MSW
G1	4	70 Marin, 70 Maître d'équipage, 70 Marin monté	GT 154MSW VAR 31MSW 164MMR	div 31MSW
G1	5	100 Marin, 100 Officier de seconde classe, Capitaine	M-N 30AMR 185MMR ou GDD 285MMR	–
G1	6	100 Maître artilleur, 150 Maître d'équipage	GT 196MSW VAR 27MSW 168MMR	div 27MSW
G1	7	130 Marin aguerri, 120 Marin monté	GT 175MSW 25AMR ANS 42MSW 123AMR	div 42MSW
G1	8	250 Marin monté, Mutin	ANS 45MSW 120BSG	45MSW



Gx	#	Ennemis	Nos troupes	Pertes
G2	9	80 Marin, 100 Maître d'équipage, 80 Marin monté	VAR 65MSW 100MMR 30BSG	36MSW
G2	10	100 Marin aguerri, 160 Marin monté	ANS 35MSW 15MMR 115BSG	31MSW
G2	11	100 Marin, 100 Marin monté, 70 Officier de seconde classe	GDD 60MSW 215MMR	25MSW
G2	12	120 Marin, 150 Officier de seconde classe	GDD 285MMR	--
G2	13	100 Marin aguerri, 80 Marin monté, 80 Officier de seconde classe	GDD 25MSW 220KNG 40BSG	25MSW 60KNG
G2	14	50 Marin, 210 Officier de seconde classe	M-N 215MMR	--
G2	15	270 Marin monté	ANS 50MSW 110MMR 5BSG	37MSW
G2	16	250 Maître d'équipage, Capitaine, Canon géant	V1 : MED 180KNG V2 : M-N 215AMR	109KNG --
G2	17	250 Officier de seconde classe, Navigateur, Canon géant	V1 : MED 215SWR V2 : GDD 100KNG 185AMR	131SWR 25KNG
G2	18	250 Marin aguerri, 20 Marin monté	GT 179MSW 21AMR GDD 31MSW 20AMR 234MMR	div 31MSW
G2	19	200 Marin aguerri 70 Marin	GT 188MSW 12AMR GDD 19MSW 266MMR	div 19MSW
G2	20	250 Maître artiller, Informateur	GDD 75MSW 120AMR 90MMR	75MSW
G2	21	250 Marin monté, Mutin	ANS 45MSW 120BSG	45MSW
G2	22	50 Marin aguerri, 100 Maître d'équipage, 100 Marin monté, Navigateur	ANS 25MSW 80KNG 60BSG ou VAR 66MSW, 129BSG	22MSW 31KNG ou 66MSW
G3	23	200 Marin monté, 2 Navigateur	ANS 45MSW 90AMR 30BSG	41MSW