



# Aladin et la belle Princesse

(Version - V4.01 - août 2020)

**Mission :** Vaincre le roi des Géants du givre.

**Troupes :** ANS, BOR/SYL, 3NUS<sub>2x</sub>, VAR, 2GEM, 4GemJ<sub>2x</sub>, 5MAM<sub>2x</sub>, 2GT  
Volée de flèches  
1100R 150SWR 500MSW 250KNG 300AMR 600MMR 200BSG

**Pertes :** 1010R 87SWR 335MSW 110KNG

Ce tutoriel résulte d'un mix personnel de divers tutoriels et d'expérimentations. Vous trouverez l'[arbre de compétences de mes généraux ici](#). Comme il est peu probable que vous ayez adopté les mêmes compétences, je vous invite à [vérifier avec un simulateur](#) si mes compositions sont aussi valable pour vous.

Pour réussir vos diversions **attendez la fin du roulement de tambour avant d'enchaîner avec le lancement du prochain général !**



Gx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
G1	1	270 Maître d'équipage	V1 : NUS 1R V2 : BOR 195MSW	1R 22MSW
G1	2	200 Marin monté 70 Maître d'équipage	V1 : NUS 1R V2 : BOR 195MSW	1R 33MSW
G1	3	150 Marin aguerris 120 Maître d'équipage	V1 : GemJ 155R V2 : GEM 10MSW 285MMR	141R 1MSW
G1	4	170 Marin 100 Officier 2ème classe	BOR/SYL <b>195MMR</b>	zéro
G1	5	270 Maître artilleur	GEM 295AMR	zéro
G1	6	150 Marin monté 120 Officier 2ème classe Mutin	V1-3 : MAM 1R V4 : BOR/SYL 95SWR 100MMR	3R 53SWR
<u>G1</u>	<u>7</u>	110 Marin aguerris 160 Maître artilleur	V1 : MDD 1R V2-3 : GT 1R	diversion (3R)

Gx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
G1	8	70 Marin aguerri 200 Navigateur	BOR/SYL 45MSW 150MMR	32MSW
G2	9	200 Marin aguerri 40 Officier 2ème classe 30 Maître artilleur	V1-2 : GemJ 1R V3 : GEM 10MSW 285MMR	1R 4MSW
G2	10	270 Marin	GEM 295MMR	zéro
G2	11	150 Mutin Navigateur	V1-3 : MAM 1R V4 : ANS 40MSW 125AMR	3R 31MSW
<a href="#">G2</a>	<a href="#">12</a>	200 Marin aguerri 70 Marin monté	V1-2 : GT 1R	diversion (2R)
G2	13	270 Maître d'équipage Capitaine	BOR/SYL 195KNG	76KNG
G2	14	100 Marin aguerri 80 Marin monté 80 Maître d'équipage	V1 : NUS 1R V2 : GemJ 155R V3 : BOR/SYL 10MSW 185MMR	1R 141R 2MSW
G2	15	200 Marin aguerri 70 Maître d'équipage	V1 : GemJ 155R V2 : BOR/SYL 10MSW 185MMR	141R 6MSW
<a href="#">G2</a>	<a href="#">16</a>	30 Marin aguerri 40 Maître d'équipage 100 100 Maître artilleur	GT 1R	1R
G2	17	100 Marin aguerri 100 Marin 2 Mutin	GEM 60MSW 120MMR 115BSG	36MSW
G3	18	90 Marin 90 Marin monté 90 Maître d'équipage	V1-3 : MAM 1R V4 : GemJ 155R V5 : BOR 45MSW 150MMR	3R 141R 3MSW
G3	19	90 Marin aguerri 90 Marin monté 90 Maître d'équipage	V1-2 : NUS 1R V2 : BOR/SYL 15MSW 138KNG 45BSG	1R 14MSW 14KNG
G3	20	270 Maître d'équipage	V1 : NUS 1R V2 : BOR/SYL 195MSW	1R 23MSW
G3	21	220 Marin aguerri 50 Marin monté	V1 : GemJ 155R V2 : BOR/SYL 15MSW 180MMR	141R 10MSW
G3	22	50 Marin aguerri 70 Marin monté 150 Maître d'équipage	VAR 80SWR 60MMR 55BSG	73SWR
G4	23	220 Marin aguerri 50 Marin monté	V1 : GemJ 155R V2 : BOR/SYL 15MSW 180MMR	141R 10MSW
G4	24	150 Marin 50 Marin monté 70 Maître d'équipage	BOR/SYL 20MSW 140KNG 35BSG	6MSW 20KNG
G4	25	190 Marin aguerri 50 Marin monté 30 Officier de 2ème classe	V1 : GemJ 155R V2 : BOR 20MSW 175MMR	141R 17MSW
G4	26	150 Marin 120 Maître artilleur	BOR/SYL 195MMR (en passant)	zéro
G4	27	120 Marin 150 Officier 2ème classe	BOR/SYL 195MMR	zéro
G4	28	200 Marin aguerri 50 Marin monté Mutin Capitaine	GEM 140MSW 120AMR 35MMR	85MSW

## Diversion

Camp 7 – 8

[Retour](#)



#7 : V1 : MDD 1R  
V2-3 : GT 1R  
#8 : BOR/SYL 45MSW 150MMR

Camp 12 – 13

[Retour](#)



#12 : V1-2 : GT 1R  
#13 : BOR/SYL 195KNG

Camp 16 – 17

[Retour](#)



#16 : GT 1R  
#17 : GEM 60MSW 120MMR 115BSG