



# Aladin et la belle Princesse

(Version - V3.03 - août 2020)

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

**Troupes :** ANS, BOR/SYL, 3NUS<sub>2x</sub>, 2GEM, 4GemJ<sub>2x</sub>, 2INF, 4-6MAM, 3MDD, 6GT<sub>2x</sub> - Volée de flèches  
300R 400SWR 1'700MSW 450KNG 570AMR 570MMR 175BSG

**Pertes :** 208R 297SWR 1'460MSW 270KNG

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	ANS 165SWR	59SWR
G1	2	200 Marin monté 70 Maître d'équipage	ANS 60SWR 60KNG 45BSG	46SWR 21KNG
G1	3	150 Marin aguerri 120 Maître d'équipage	ANS 165SWR	75SWR
G1	4	170 Marin 100 Officier 2ème classe	BOR/SYL <b>195MMR</b>	-
G1	5	270 Maître artilleur	GEM 295AMR	-
G1	6	150 Marin monté 120 Officier 2ème classe Mutin	V1-3 : MAM 1R V4 : BOR/SYL 94SWR 101MMR	3R 53SWR
<u>G1</u>	<u>7</u>	110 Marin aguerri 160 Maître artilleur	V1 : MDD 1R V2-3 : GT 1R	diversion (3R)

Gx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
G1	8	70 Marin aguerris 200 Navigateur	BOR/SYL 45MSW 150MMR	35MSW
G2	9	200 Marin aguerris 40 Officier 2ème classe 30 Maître artilleur	V1 : GemJ 1R V2 : BOR/SYL 20MSW 175MMR	1R 11MSW
G2	10	270 Marin	GEM 295MMR	–
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 aguerris 70 Marin monté	V1-2 : GT 1R	diversion (2R)
G2	13	270 Maître d'équipage Capitaine	BOR/SYL 195KNG	76KNG
G2	14	100 Marin aguerris 80 Marin monté 80 Maître d'équipage	V1-3 : MAM 1R V4 : BOR/SYL 20MSW 120KNG 55BSG	3R 16MSW 12KNG
G2	15	200 Marin aguerris 70 Maître d'équipage	V1-3 : MAM 1R V4 : BOR/SYL 20MSW 175KNG	3R 19MSW 9KNG
<a href="#">G2</a>	<a href="#">16</a>	30 Marin aguerris 40 Maître d'équipage 100 100 Maître artilleur	GT 1R	1R
G2	17	100 Marin aguerris 100 Marin 2 Mutin	GEM 60MSW 120MMR 115BSG	36MSW
G3	18	90 Marin 90 Marin monté 90 Maître d'équipage	V1 : NUS 1R V2 : BOR/SYL 40MSW 120KNG 35BSG	1R 11MSW 14KNG
G3	19	90 Marin aguerris 90 Marin monté 90 Maître d'équipage	V1 : NUS 1R V2 : BOR/SYL 20MSW 120KNG 55BSG	1R 16MSW 15KNG
G3	20	270 Maître d'équipage	V1 : NUS 1R V2 : BOR/SYL 195MSW	1R 23MSW
G3	21	150 Marin, 50 Marin monté, 70 Maître artilleur	V1 : MDD 1R V2-3 : GT 1R	diversion (3R)
G3	22	180 Marin aguerris, Navigateur, Capitaine	GEM 45MSW 250AMR	27MSW
G3	23	220 Marin aguerris 50 Marin monté	BOR/SYL 40MSW 155MMR	29MSW
G3	24	50 Marin aguerris 70 Marin monté 150 Maître d'équipage	V1 : NUS 1R V2 : INF 20MSW 215KNG	73SWR 1R 15MSW 60KNG
G3	25	200 Marin aguerris 40 Marin monté 30 Maître artilleur	INF 40MSW 195MMR	28MSW
G3	26	220 Marin aguerris 50 Marin monté	V1 : MDD 1R V2-3 : GT 1R (viser le #27)	diversion
G3	27	100 Marin aguerris 120 Marin monté 50 Officier de 2e classe Capitaine	GEM 100MSW 100KNG 95BSG	52MSW 25KNG
G4	28	150 Marin 50 Marin monté 70 Maître d'équipage	BOR/SYL 20MSW 140KNG 35BSG	6MSW 20KNG
G4	29	150 Marin aguerris 50 Marin monté 30 Officier de 2ème classe	V1 : MDD 1R V2-3 : GT 1R	diversion
G4	30	200 Marin aguerris 50 Marin monté Mutin Capitaine	GEM 140MSW 120AMR 35MMR	85MSW
G4	31	150 Marin 120 Maître artilleur	BOR/SYL 195MMR (en passant)	–
G4	32	120 Marin 150 Officier 2ème classe	BOR/SYL 195MMR	–
G4	33	270 Maître artilleur	GEM 295AMR	–
G4	34	200 Marin aguerris 50 Marin monté Navigateur Capitaine	V1 : NUS 1R V2 : GEM 80MSW 40AMR 175MMR	1R 48MSW
G4	35	60 Marin aguerris 50 Marin monté 160 Maître d'équipage	BOR/SYL 10MSW 185KNG	6MSW 44KNG
G4	36	200 Marin 70 Marin monté	BOR/SYL 10MSW 185MMR	8MSW

Gx	#	Ennemis	Troupes	Pertes
G4	37	250 Marin aguerra 2 Navigateur	GEM 80MSW 80MMR 135BSG	48MSW
G5	38	20 Marin aguerra 250 Maître d'équipage	BOR/SYL 195MSW	37MSW
G5	39	180 Marin aguerra 90 Officier 2ème classe	INF 20MSW 215MMR	15MSW
G5	40	150 Maître artilleur 3 Capitaine	GEM 295AMR	–
G5	41	220 Marin aguerra 50 Maître d'équipage	V1 : GT 1R V2 : GT ou MDD 1R	diversion (2R)
G5	42	180 Maître d'équipage 90 Marin monté 2 Capitaine	V1 : NUS 1R V2 : GEM 295MSW	1R 102MSW
G5	43	270 Marin aguerra	GEM 30MSW 265MMR	17MSW
G5	44	270 Officier 2ème classe	BOR/SYL 195MMR	–
G5	45	180 Marin 50 Marin monté 40 Maître d'équipage	V1 : GemJ 90R V2 : BOR/SYL 175MMR	82R –
G5	46	100 Marin aguerra 100 Maître artilleur 70 Maître d'équipage	V1 : GemJ 40R V2 : GEM 295MMR	40R –
G5	47	270 Marin monté Mutin Capitaine	V1 : MAM 1R V2 : GEM 100MSW 80AMR 115MMR	1R 53MSW
G5	48	70 Marin 200 Maître artilleur	BOR/SYL 195MMR	–
G5	49	270 Marin monté	BOR/SYL 40MSW 155MMR	33MSW
G5	50	270 Maître artilleur Navigateur	GEM 10MSW 285AMR	5MSW
G5	51	150 Marin aguerra Navigateur Mutin Capitaine	GEM 60MSW 160AMR 75MMR	36MSW
G6	52	120 Marin aguerra 150 Maître d'équipage	V1 : GemJ 155R V2 : BOR 20MSW 175KNG	141R 4MSW 7KNG
G6	53	100 Marin 100 Marin monté 2 Mutin Navigateur	GEM 80MSW 40AMR 160MMR 15BSG	55MSW
G6	54	190 Marin aguerra 40 Officier 2ème classe 50 Maître artilleur	INF 20MSW 215MMR	18MSW
G6	55	270 Marin monté	BOR/SYL 40MSW 155MMR	33MSW
G6	56	130 Marin aguerra 70 Marin monté 70 Officier 2ème classe	INF 40MSW 195MMR	28MSW
G6	57	200 Marin monté 30 Maître d'équipage 3 Navigateur	GEM 120MSW 20KNG 155BSG	77MSW 11KNG
G6	58	90 Marin 90 Marin monté 90 Maître d'équipage	BOR/SYL 20MSW 140KNG 35BSG	11MSW 25KNG
G6	59	270 Marin	GEM 295MMR	–
G6	60	120 Maître d'équipage 150 Maître artilleur 2 Navigateur	V1 : GemJ 155R V2 : INF 40MSW 20KNG 175AMR	141R 18MSW
G7	61	130 Marin aguerra 100 Marin monté 40 Officier 2ème classe	INF 35MSW 200MMR	30MSW
G7	62	200 Marin 70 Marin monté	BOR/SYL 35MSW 160MMR	8MSW
G7	63	270 Marin	BOR/SYL 195MMR ou GEM 295MMR	–
G7	64	200 Marin aguerra 30 Marin monté 2 Navigateur Mutin	GEM 125MSW 170AMR	80MSW
G7	65	170 Marin monté 100 Maître d'équipage	BOR/SYL 195MSW	37MSW
G7	66	200 Marin 70 Marin monté 2 Capitaine	GEM 85MSW 210MMR	57MSW
G8	67	4 Garde revêche 4 Garde dément	<b>Volée de flèches</b>	–



## 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

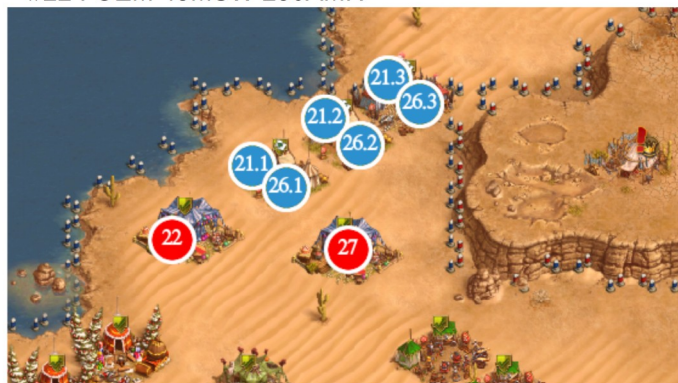
[Retour](#)



#16 : GT 1R  
 #17 : BOR/SYL 100MSW 95MMR

**G3 – deux diversions** - attention les généraux de diversions doivent disposer de l'option « renouveau »  
 Première diversion

#21 : V1 : MDD 1R V2-3 : GT 1R  
 #22 : GEM 45MSW 250AMR



2ème diversions : attention : viser le chef et être intercepté pour que les 4 généraux prennent le même chemin

#26 : GT 175MSW 25AMR ou  
 V1 : MDD 1R V2-3 : GT 1R  
 #27 : GEM 100MSW 100KNG 95BSG

Camp 29-30

[Retour](#)



#29 : V1 : MDD 1R V2-3 : GT 1R  
 #30 : GEM 140MSW 120AMR 35MMR

Camp 41-42

[Retour](#)



#41 : V1 : GT 1R V2 : GT ou MDD 1R  
 #42 : V1 : NUS 1R  
 V2 : GEM 295MSW