



BASATO SU FATTI STORICI

IMPERIVM

LA GUERRA GALLICA

SOLUZIONE DELL'AVVENTURA DI LARAX

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| 1- KORMARIS | 11- MINERVA |
| 2- KEBATHA | 12- TRATUA |
| 3- IL SANTUARIO DEI DRUIDI | 13- MISSIONE XIII |
| 4- IL CUORE DELLA MONTAGNA | 14- MISSIONE XIV |
| 5- BRIBACTE | 15- CESAREA |
| 6- DECATIA | 16- DELVANIA |
| 7- GERGOVIA | 17- REVECHAR |
| 8- IL COVO DI MILRED | 18- MISSIONE XVIII |
| 9- CESAREA | 19- LE SEGRETE |
| 10- GIOCHI DI GLADIATORI | 20- LA BATTAGLIA DI GERGOVIA |

ANTHOLOGY

1 - KORMARIS

- Dopo una conversazione con la Dea della Guerra, la tua avventura parte da un Monumento megalitico. Dirigiti a sud-est e parla col druido Maios; affinché non sia ferito, non devi spostarlo dalla sua posizione fino alla fine della missione.
- Segui il sentiero verso sud dall'altare dei sacrifici e quindi gira verso ovest. Supera tutte le battaglie e lascia la fortezza dalla porta ovest.
- Dirigiti al villaggio situato nell'area a nord-ovest della mappa e sconfiggi tutti i teutoni che vi si trovano. Riunisci tutti i superstiti e assegnali a Larax. Dirigiti verso il limite sud-est della mappa e attacca i teutoni situati intorno al forte. Fai attenzione al fuoco che proviene dal forte.
- Ordina a Larax, Daranix e Maios di dirigersi al punto di uscita del livello, a sud-est del forte. Premi il tasto "+" per aumentare la velocità del gioco. In questo modo non dovrai perdere tempo aspettando che arrivi Maios.



2 - KEBATHA

- Ordina a Larax e Daranix di recarsi alle porte di Kebatha. Non perdere tempo con nessuna battaglia.
- Quando attraversi le porte di Kebatha sconfiggi velocemente i teutoni che ti seguono e lascia lì Daranix. (Non ne avrai più bisogno).

Per avanzare più rapidamente puoi fare in modo che Daranix ti aiuti a combattere. In fin dei conti, mantenerlo in vita non è più un obiettivo.

- Avvicinati al Foro di Kebatha e parla con l'anziano sull'obiettivo del salvataggio dei muli. Colloca Larax vicino ai due muli e aspetta finché non verranno assegnati entrambi a lui. Torna al foro di Kebatha e parla di nuovo con l'anziano, che ti spiegherà in cosa consistono i tre obiettivi.
- Ogni volta che l'anziano ti offrirà dei soldati, scegli i guerrieri con ascia. Parla di nuovo con l'anziano per ottenere altri guerrieri con ascia. Puoi reclutarne altri se le unità che ti da l'anziano sono meno di 25.
- Incontrati con Rod in un incrocio a est di Kebatha. Sei libero di scegliere l'ordine in cui risolvere i tre obiettivi e quando reclutare altri guerrieri con ascia. Se vuoi, puoi dire a Rod di reclutare le truppe d'élite (due guerrieri vichinghi che verranno a proteggerti personalmente). È importante che tu stesso combatta per completare gli obiettivi, se tu non ci sei, i nemici si riprodurranno indefinitamente.
- Ordina a Rod di recarsi al forte a nord e seguilo col tuo esercito. Dopo vari attacchi dei teutoni (da 3 a 5 attacchi, a seconda del livello di difficoltà selezionato) ti verrà comunicato che il forte è stato catturato.
- Ordina a Rod di dirigersi al villaggio e seguilo col tuo esercito. Dopo 3-5 (a seconda del livello di difficoltà selezionato) attacchi dei teutoni ti verrà comunicato che il villaggio è protetto. Ordina a Rod di recarsi alla fortezza a sud e seguilo col tuo esercito.
- Dopo 3-5 attacchi dei difensori la città si arrende e ti offre una truppa di appoggio. Scegli i guerrieri con lancia.
- Una volta completati i tre obiettivi, torna al foro di Kebatha e parla con l'anziano. Ti offrirà rinforzi e t'indicherà il tuo prossimo obiettivo: la gola a nord-est.
- Sconfiggi tutti i nemici nella gola (sarai attaccato diverse volte). Se il tuo esercito è eliminato, l'anziano di Kebatha ti può inviare altre unità. Quando la gola sarà stata liberata dai nemici, apparirà tra le tende una donna. Parla con lei per terminare la missione.



3 - IL SANTUARIO DEI DRUIDI

- Dopo aver parlato con i druidi, conduci Larax verso Sud e aspetta il completamento della mappa. Recati al villaggio situato ad est e parla con uno degli abitanti. Trova i commercianti in una gola situata a sud-est del villaggio e sorvegliata da quattro banditi (guerrieri con ascia).
- Lungo la strada verso la gola incontrerai diversi guerrieri con lancia disposti a lottare contro i banditi. Accetta la loro proposta. Assegnali tutti a Larax, torna e sconfiggi i banditi. Parla con i mercanti con i muli e dirigitli all'incrocio che t'indicano.
- Parla con i druidi che incontri all'incrocio. Quindi seguili, mantenendo una certa distanza, fino all'ingresso del santuario dei druidi. Entra nel santuario attraverso la porta e ti troverai in un angolo in cui devi parlare con i druidi. Sali dal santuario dallo stesso punto, vai a cimitero situato al centro della mappa ed elimina tutti i banditi che vi si trovano.
- Dopo averli sconfitti, sarai teletrasportato al santuario. Cerca il druido Dumnorix, che si trova vicino alla statua, e parla con lui. Esci dal santuario e vai a parlare con Lledoryn, che si trova molto vicino al limite ovest della mappa. Lledoryn è dalla tua parte e ti seguirà ovunque.

Da questo momento in poi, consegna tutti gli oggetti magici curativi che troverai a Lledoryn, che è il personaggio più debole e ne avrà bisogno per non essere sconfitto durante l'avventura.

Porta Larax e Lledoryn fino al punto di uscita della missione, a ovest della mappa.

In questa mappa vedrai una locanda (a nord-est dell'incrocio). Durante il gioco puoi viaggiare tra le locande delle mappe che hai già scoperto. Ovviamente non puoi spostarti nelle mappe che non hai ancora raggiunto.

C'è un ingresso che porta alle segrete vicino alla tenda di Lledoryn. Per ora ignorale, sono troppo pericolose per te. Potrai tornare più avanti.

Conviene mantenere Lledoryn sempre al livello massimo di esperienza: avrà più punti di salute e i suoi poteri di guarigione saranno più efficaci. A tal fine usa il suo comando "Apprendi", affinché impari da Larax e ottenga la sua esperienza.

4 - IL CUORE DELLA MONTAGNA

In questa missione è importante reclutare tutte le unità che potrai. Nel Cuore della Montagna otterrai nuovi arcieri e guerrieri con lancia, nella città del nord cavalieri ed arcieri, e nella città del sud guerrieri e guerrieri con ascia.

- Assegna a Larax tutte le unità che puoi e dirigiti insieme a Lledroyn verso l'entrata del Cuore della Montagna. Fai attenzione ai nemici che incontri.
- Muovi Larax e Lledroyn tra le scarpate perché possano accedere al Cuore della Montagna. Fai avvicinare entrambi all'anziano situato al centro del Cuore della Montagna e parlaci. Lledroyn dovrà restare insieme all'anziano fino alla fine della missione.
- Lascia il Cuore della Montagna e assegna a Larax tutte le unità che avevi lasciato fuori. Aspetta finché anche i guerrieri con lancia non avranno abbandonato il Cuore della Montagna.
- Sconfiggi gli sciamani nella gola e vai verso nord senza fermarti a combattere contro i demoni. (Dopo il Cuore della Montagna disponi di una protezione di un minuto. Quando la protezione finirà, il tuo compito sarà più difficile).
- Un gruppo di guerrieri ti aiuterà a disfarti degli sciamani. Parla col capo dei guerrieri e ti cederà alcuni cavalieri e arcieri. Quando queste unità cadranno in battaglia, potrai tornare alla città a nord-est ed averne altre.
- Attacca il villaggio (parte sud-ovest della mappa) e poi l'accampamento teutonico (limite est della mappa). Le battaglie sono molto dure e dovrai attaccare più di una volta per vincere. Prima di iniziare ogni attacco, riunisci tutti i cavalieri, arcieri, guerrieri con lancia e guerrieri che puoi.
- Quando avrai sconfitto i nemici del villaggio e dell'accampamento teutonico, torna dall'anziano del Cuore della Montagna.



5 - BIBRACTE

- Segui il sentiero ad est e parla con un guerriero con ascia che ti dice che a Bibracte c'è urgentemente bisogno del tuo aiuto. Lascia Lledoryn dove si trova affinché non venga ferito e dirigiti al foro di Bibracte per parlare con Kushmer.
- Attacca da solo il forte di Mirhumt. Tieni conto che si tratta del forte centrale, non quello che hai attaccato al tuo arrivo. Molto probabilmente potrai occuparti da solo dei pochi teutoni del forte. Se hai qualche problema, ritirati vicino alle porte dove ti aiuteranno le guardie.
- Torna da Kushmer e riceverai il tuo prossimo compito: eliminare tutti i teutoni intorno al forte di Rinnix entro un limite di tempo. Kushmer ti dà abbastanza sodati per poter compiere l'obiettivo prima che finisca il conto alla rovescia della "Pioggia d'oro". Dopo che il forte sarà stato liberato, porta Lledoryn a Bibracte affinché ti possa curare quando ne avrai bisogno.
- Torna da Kushmer per farti assegnare il prossimo compito: conquistare l'ultimo forte. Non pensare di poter attaccare questa struttura da solo, poiché questo forte è molto difficile da conquistare. Lascia il tuo esercito vicino a Kushmer e assicurati che Larax sia completamente guarito.
- Dirigiti a Lothimys, a sud-est di Bibracte, e avvicinati alla donna guerriera che si trova vicino al foro per conoscere l'obiettivo di Adatel.
- Avvicinati alla statua a sud-est delle segrete situate a sud di Lothimys e apparirà Adatel. Le statue sbagliate faranno apparire degli spiriti vampiri. Esci dalle segrete e incontrati con Adatel a Lothimys. Lei ti fornirà delle donne guerriere che puoi mandare a Bibracte.
- Recati alla fortezza Etathull, a sud di Bibracte, e parla con Metolys. Con l'esercito che ti fornisce, cerca tutti i teutoni che si trovano a sud della sua fortezza ed eliminali. Quando li avrai sconfitti, apparirà il figlio di Metolys.
- Torna e parla con Metolys.
- Riunisci tutti i guerrieri di cui disponi a Bibracte e parla con Kushmer. Attacca l'ultimo forte con tutti i tuoi uomini. Mantieni Lledoryn lontano dalla battaglia e stai molto attento a non perdere Larax.
- Una volta finita la battaglia parla per l'ultima volta con Kushmer e ottieni la cintura (oggetto magico) che si trova nel baule che ti indica. Larax e Lledoryn devono seguire il sentiero ad est per passare alla missione successiva..

☞ *C'è una locanda nell'angolo a nord-est della mappa. La puoi usare per tornare alla mappa 3.* ☞



6 - DECATIA

- Segui il sentiero ad est e parla col druido Dahram. Lascia la città verso sud e prosegui per il sentiero fino a incontrare alcuni romani. (Non combattere con i teutoni che ti seguono finché non raggiungi i romani).
- Elimina i teutoni con l'aiuto dei romani. Parla con Zorax nella città ad ovest e ti consegnerà alcune unità. Quando non te ne resterà nessuna parla di nuovo con Zorax per averne altre.
- Parla con Lledoryn.
- Troverai Thoric, inviato dalla dea per accompagnarti d'ora in avanti. Devi averne cura (se muore, perderai).
- Parla con gli abitanti del villaggio ad est. Loro forniranno i viveri al forte affinché le tue unità non muoiano di fame.
- Attacca la fortezza. Puoi usare anche le unità che si trovano nel forte. Avrai bisogno di più di un attacco per sconfiggere tutti i teutoni.
- Avvicinati a Dahram per parlarci. Prosegui la strada verso sud con Larax, Lledoryn e Thoric per la missione successiva.

C'è un accampamento teutonico in una zona a sud-est della città principale. Lì puoi ottenere un altro oggetto magico.



7 - GERGOVIA

- Puoi scegliere che obiettivo completare per primo: quello degli Edui o quello degli Averni.

Non cercare di attaccare il forte centrale prima che scada il tempo.

- Recati ad Averni e parla con l'anziano che si trova vicino al foro per conoscere l'obiettivo dei due villaggi.
- Lascia Lledoryn a Gergovia. Vai a catturare il primo villaggio con Larax, Thoric e tutte le unità assegnate a Larax. Se il livello di Thoric è inferiore a 10, deve rimanere vicino a Larax fino a raggiungere tale livello. Lascia che sia Thoric da solo a difendere il primo villaggio e cattura il secondo con Larax.
- Aspetta che trascorran i 400 secondi ed elimina tutti i teutoni che cercano di catturare i villaggi. Non ti preoccupare per Thoric, è in grado di sconfiggere qualsiasi numero di teutoni se è 10 livelli al di sopra di loro.
- Torna a Gergovia e parla con l'anziano per conoscere l'obiettivo dei sacerdoti della zona nord della mappa. Una volta li mantieni il tuo esercito lontano dai sacerdoti. Fai in modo che Thoric si occupi di eliminarli. Quindi Larax e Thoric devono entrare e uscire velocemente dal luogo per costringere i lupi ad abbandonare il loro covo. Una volta fuori, l'esercito se ne può occupare.
- Larax e Thoric devono completare questo obiettivo da soli.
- Vai con l'anziano di Edui alla città a nord-ovest. Ti dirà di eliminare 150 teutoni.
- Separa Thoric e Larax (quest'ultimo accompagnato dal suo esercito) e situa ognuno di loro in un punto del terreno in cui appaiono regolarmente i teutoni. Aspetta che il contatore arrivi a 150 e fai in modo né Thoric né Larax siano sconfitti.
- Quando incontri i banditi, dirigiti verso di loro con Larax, Thoric e Lledoryn e mantieni lontano il tuo esercito. In questo modo i banditi mercenari si uniranno a te. In caso contrario ti attaccheranno.
- Torna dall'anziano di Edui e raggruppa alcuni guerrieri. Unisciti a Vercingetorige sul campo e attaccate insieme il forte. Mantieni Thoric e Lledoryn lontani dalla battaglia, o è molto probabile che vengano sconfitti.
- I nemici del forte si riprodurranno tra 3 e 5 volte (a seconda del livello di difficoltà selezionato) prima che tu vinca. Larax deve circondare il forte o i nemici non smetteranno di riprodursi.
- Costruisci catapulte e riduci a zero la resistenza del forte per potertene impossessare. Una volta catturato, parla con Vercingetorige e continua con la prossima missione.

C'è una locanda nell'angolo a sud-est della mappa. La puoi usare per tornare alle mappe 5 e 3.

8 - IL COVO DI MILRED

- Con l'esercito che hai ricevuto conquista il forte più vicino. Avrai un rifornimento di viveri, ma non devi permettere che cada in mano ai nemici o i tuoi soldati soffriranno la fame.
- Parla col druido che appare dopo che conquisti il forte..
- Conquista gli altri tre forti della mappa nell'ordine seguente:
 - Conquista il forte dell'Est.
 - Recati alla gola più vicina al primo forte che hai trovato quando sei entrato in questa mappa.
 - Conquista il villaggio..
 - Conquista il forte ad ovest.
 - Conquista il forte più lontano, ad est.
- Fai molta attenzione, il numero di unità per catturare questi insediamenti è limitato. I forti nemici manderanno delle unità a cercare di conquistare quelli già sotto il tuo controllo. Lascia un piccolo gruppo di soldati in ogni forte per proteggerlo. Usa i druidi per curare il tuo esercito. Dal primo forte manda viveri ai tuoi uomini (ricorda che le unità perdono salute quando soffrono la fame). Fai attenzione quando attraversi le tre gole. Parla col druido situato all'uscita di ogni forte.
- Thoric può conquistare i villaggi da solo. In questo modo ti puoi concentrare su Larax e sui forti. Una volta catturati i forti, libera dai teutoni sia i due villaggi sia la città. Parla col druido della città. Manda 7.000 unità di viveri dai villaggi alla città per ottenere rinforzi.
- Sconfiggi i guerrieri nell'ultima gola verso nord. Recati al villaggio situato a nord-est della gola e riunisciti con i tuoi alleati. Parla col druido e col capo romano.
- Ora dovresti avere 5 unità. Usa i viveri dei villaggi e del forte per alimentarle. Attacca con tutte le unità il forte di Milred. È meglio che Lledoryn e Thoric non partecipino alla battaglia.
- Con alcune delle tue unità sopravvissute puoi dirigerti verso est per sconfiggere i pochi teutoni che si trovano ancora lì. Vai al punto di uscita, ad est, con Larax, Lledoryn e Thoric.



9 - CESAREA

- Parla col sacerdote che trovi a sud-est del punto in cui inizi. Nota che c'è un forte con 10.000 unità di viveri situato ad est di Vigorious.
- Invia 4.000 unità di viveri alla zona situata oltre le due grandi colonne per ottenere alcune unità romane.
- Conquista velocemente la fortezza e tutti i villaggi e forti. Vedrai che opporranno a mala pena resistenza. Una volta catturata Cesarea, la devi proteggere finché non arriverà Cesare. Recluta un grande esercito e accertati di avere abbastanza viveri da rifornirlo. Gli ultimi minuti della difesa sono frenetici, ma non devi arrenderti, anche se sembra che sia tutto perduto. Fai molta attenzione, però, a non perdere né Larax, né Lledoryn, né Thoric.

 *C'è una locanda che puoi usare per tornare alle mappe 7, 5 e 3.* 



10 - GIOCHI DI GLADIATORI

- Avvicinati con Larax al pretoriano situato al centro dell'arena e lotta contro di lui. Se vinci, lascialo vivere e otterrai più punti di salute per affrontare il resto della missione.
- Ora dovrai sconfiggere Cesare ai giochi. Dato che le sue scelte sono completamente casuali, non esiste nessuna sequenza che ti possa garantire la vittoria. Ecco alcuni consigli:
 - I liberati formano il gruppo più potente nell'arena. Riserva sempre i tuoi cavalieri per usarli contro di loro.
 - I capi normanni sono più efficaci contro i princeps.
 - I guerrieri con ascia sono efficaci solo contro gli equites.
 - Gli arcieri e i guerrieri galli sconfiggono quasi tutte le combinazioni di nemici, tranne equites e liberati.
 - Le donne guerriere sono le migliori per sconfiggere un gruppo di nemici feriti.
 - I guerrieri con lancia sono efficaci contro tutte le unità nemiche, tranne gladiatori ed arcieri.
- Una volta di fronte a Cesare (è possibile che sia necessario più di un tentativo) inizierà la rivolta.
- Lascia Lledoryn e Thoric dove sono. Ma ricordati di loro prima che le torri inizino a sparare. Se vengono attaccati, ricorda che Lledoryn può rendersi invisibile, e non esitare a usare gli oggetti magici curativi con lui.

Presta molta attenzione a entrambi i gruppi (Lledoryn e Thoric; Larax e Cesare). La battaglia è molto veloce e devi tenere sempre sotto controllo i tuoi personaggi.

- Larax e Cesare dovrebbero attraversare l'arena senza lottare, o il veleno ucciderà Cesare. Riuniscili con le unità alleate a nord-ovest della mappa.
- Sposta Larax e Cesare verso le porte a sud-est della mappa, dove riceveranno l'appoggio delle legioni. Quando saranno vicini alle porte, le torri inizieranno a sparare. Accertati che Lledoryn e Thoric siano ancora nell'arena e trova un posto sicuro per loro.
- Con l'aiuto delle legioni devi sconfiggere vari gruppi di nemici. Non avanzare troppo perché in ogni caso loro ti verranno incontro.
- Infine devi conquistare il foro a nord. Può darsi che abbia bisogno di costruire una catapulta per farcela. Una volta conquistato sarai pronto per affrontare la prossima missione.



11 - MINERVA

- Fai attenzione a tutti i sacerdoti che appaiono in vari punti della mappa. Assumi il controllo di Sarabat e di tutti i villaggi. Costruisci una nave e dirigiti all'altare dei sacrifici. Elimina tutti gli arcieri, anche se devi fare attenzione perché alcuni di loro ti daranno del filo da torcere. Quando l'altare dei sacrifici sarà libero, invia lì Lledoryn.
- Renderà visibili tutti i sacerdoti e così sarà più facile eliminarli. Conquista Zleen. Dato che si tratta di una missione in cui il comportamento dei nemici non è predefinito, è difficile stabilire che passi seguire. Crea più unità tra le migliori, tieni pronti vicino a loro i muli carichi di viveri, ecc... E, soprattutto, usa le grotte per reclutare teutoni e trasportare viveri tra gli insediamenti.
- La missione finisce dopo che Zleen è catturata e i sacerdoti dell'altare dei sacrifici sono sconfitti.



12 - TRATUA

- Si tratta di una missione in cui il comportamento dei nemici non è predefinito, per cui è difficile stabilire che passi seguire. Tuttavia ti diamo alcuni consigli:
- Conquista velocemente una delle fortezze indipendenti. All'inizio sarà difficile proteggerle entrambe.
- Cerca di controllare il centro della mappa. Il flusso di ostaggi ti fornirà risorse che ti saranno immensamente utili.
- Se sei in difficoltà, invia 25.000 unità d'oro (25 muli carichi al massimo) al foro di Tratua e parla con Borii. Ti aiuterà molto (anche se devi pagare un prezzo alto, il suo aiuto ne vale la pena).
- Per vincere in questa missione devi fare in modo che tutte le fortezze, i villaggi, i forti e gli accampamenti appartengano a te o a Borii. Fai attenzione: alcuni sono molto nascosti.



13 - MISSIONE XIII

- Si tratta di una missione in cui il comportamento dei nemici non è predefinito, per cui è difficile stabilire che passi seguire. Qui comunque ti offriamo alcuni consigli:
- Il tuo alleato è un giocatore molto forte. Non perdere tempo aiutandolo, è probabile che non ne abbia bisogno.
- Cattura una a una le tre fortezze nemiche. Tieni conto che i forti e le fortezze sono custoditi da eserciti molto potenti. Devi tenerti pronto.
- Vincerai quando avrai conquistato tutte e tre le fortezze. Assicurati di disporre di un esercito numeroso alla fine, perché la prossima missione si svolge nella stessa mappa.



14 - MISSIONE XIV

- Si svolge nella stessa mappa della missione 13. Il giocatore che prima era tuo alleato ora è il tuo nemico.
- Aspetta Vercingetorige e parla con lui.
- Manda subito il tuo esercito a proteggere i villaggi ad ovest del fiume. Non potrai mantenere i villaggi ad est per molto tempo.
- Recupera sempre i villaggi che ti sono sottratti dal nemico. Evita le battaglie, perché il nemico è molto forte.
- Non cercare di attaccare la parte ad est del fiume.
- Puoi convocare dei contadini nelle tue fortezze. In questo modo sarà più facile riunire il numero di contadini richiesto. Usa il comando della taverna “Convoca 5 contadini” e mandali in un forte in cui si concentreranno tutti.
- Avrai vinto quando avrai tra 500 e 900 contadini (secondo il livello di difficoltà scelto) nel forte. Una volta riuniti, porta Larax, Lledoryn e Thoric a parlare con Vercingetorige, che ti porterà alla prossima missione.



15 - CESAREA

- Questa missione si svolge nella stessa mappa della missione 9.
- Il tuo obiettivo consiste nel portare minimo 15 contadini alla locanda.
- Ci sono dei nemici che pattugliano la zona. Quando ti individuano corrono al forte più vicino a Cesarea ed eliminano tutti i contadini. Devi fare scortare i contadini da alcuni cavalieri che possono occuparsi dei nemici in agguato.
- Ottieni il controllo dei contadini quando Larax si avvicina a loro.

Questa è la tua ultima opportunità di usare la locanda, tornare alle mappe 3 e 5 e completare gli obiettivi corrispondenti (tra cui quello dell'isola). Forse potresti entrare nelle segrete della mappa 3, dato che ora sei abbastanza forte.



16 - DELVANIA

- Il tuo compito consiste nell'impedire che i romani accumulino 100.000 unità di viveri, conquistare tutti i forti e i villaggi e sconfiggere le truppe romane.
- Ogni forte è difeso da un potente esercito, anche se le sue unità sono limitate. Devi cercare di eliminarle.
- Inizia conquistando il territorio dall'altra parte del fiume da ovest a est, per assicurarti che non ci sia nessuno dietro di te.
- La tua fortezza verrà attaccata costantemente. Lascia sempre un eroe e alcune unità a difenderla. Puoi provare a distruggere i due forti nemici e così cesseranno gli attacchi.



17 - REVECHAR

- L'obiettivo consiste nel conquistare tutte le fortezze ed eliminare le unità d'élite dell'esercito romano.
- Riporta gli ostaggi a Revechar.
- Non andare a Elelhull con Larax. In questo modo otterrai l'aiuto di un giocatore virtuale.
- Conquista la fortezza gallica prima di quella romana.
- Nota che i soldati d'élite romani sono straordinariamente potenti e capaci di sconfiggere varie unità.



18 - MISSIONE XVIII

● Assegna a Larax tutto l'esercito disponibile. Ottieni gli oggetti magici vicino a te e segui il sentiero ad est (l'unico possibile).

Parla con i druidi che ti stanno aspettando. Ora puoi vedere tutti i romani presenti sulla mappa.

Soluzione A

- Elimina il 90% dei romani. Sono forti, ma puoi affrontarli di gruppo in gruppo e ricevere cure tra una battaglia e l'altra.
- Quando avrai eliminato il 90% dei romani, apparirà Cesare con le sue legioni da nord a sud. Puoi provare a lottare contro di lui, ma non sarai in grado di vincere questa battaglia.

Soluzione B

- Segui il consiglio dei druidi. Trova i 10 druidi che si trovano sulla mappa ed esegui il comando "Rivolta teutonica" nell'altare dei sacrifici. I teutoni faranno il lavoro sporco per te.
- Una volta compiuto l'obiettivo, parla con Lledoryn che ti guiderà verso la tua prossima missione.



19 - LE SEGRETE

- Le segrete hanno tre porte che devi attraversare. Inoltre ci sono dei lupi pericolosi nei paraggi. Alcuni di essi portano degli interessanti oggetti magici, per cui è conveniente sconfiggerli.
- La prima porta è custodita da otto druidi con un livello molto alto. A questi livelli la capacità di guarigione dei druidi è molto elevata e sono in grado di guarire subito dopo che sono feriti. Per eliminarli è possibile che sia necessario usare l'oggetto magico della dea. Unisci le tue forze a quelle di Thoric. A seconda del livello e degli oggetti magici che possiedi, questa fase può essere molto facile o praticamente impossibile.
- La seconda porta si apre quando elimini l'invocatore della zona sud-ovest delle segrete. Attacca direttamente lui senza pensare ai lupi che lo circondano.
- La terza porta si apre quando elimini i tre capi normanni che incontri prima di raggiungerla. Combatti contro di loro uno a uno, perché sono molto potenti.
- Dopo la terza porta c'è un altare dei sacrifici (se non hai ancora completato la missione 18, la porta non sarà attiva). L'altare dei sacrifici consente a Larax (solo a lui) di abbandonare le segrete. Quando Larax raggiunge le vicinanze dell'altare dei sacrifici, prosegui alla missione successiva senza Lledoryn e Thoric.



20 - LA BATTAGLIA DI GERGOVIA

- Il tuo obiettivo consiste nel ridurre il numero di unità che proteggono Cesare a 50 o meno.
- Non avere fretta di attaccare. Difenditi per 30 minuti finché non arriveranno i rinforzi. Quindi inizia ad avanzare.
- Controlli vari eroi. Non permettere che siano eliminati. Disponi di molti oggetti curativi che devi usare se la situazione diventa pericolosa. Puoi dare alcuni di questi oggetti a Larax (se ancora non li ha).
- Larax può chiedere aiuto ai cavalieri che sorvegliano Eduii e alle donne guerriere di Avernii.
- Dato che è l'ultima, la missione è abbastanza complicata. Il suo sviluppo si semplifica notevolmente se porti tutti i tuoi eroi nella zona della mappa in cui si trovavano tutti i sacerdoti di Gergovia.
- Gergovia. Quando avrai molte unità, seleziona tutti gli eroi e impartisci l'ordine "Sciogli esercito". Le unità affronteranno i nemici mentre gli eroi restano in un luogo sicuro.

