

BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS

IMPERIVM

LA GUERRA DE LAS GALIAS

SOLUCIÓN DE LA AVENTURA DE LÁRAX

- | | |
|-----------------------------|----------------------------|
| 1- KORMARIS | 11- MINERVA |
| 2- KEBATHA | 12- TRATUA |
| 3- EL SANTUARIO DRUIDA | 13- MISIÓN XIII |
| 4- EL CORAZÓN DE LA MONTAÑA | 14- MISIÓN XIV |
| 5- BRIBACTE | 15- CESAREA |
| 6- DECATIA | 16- DELVANIA |
| 7- GERGOVIA | 17- REVECHAR |
| 8- LA GUARIDA DE MILRED | 18- MISIÓN XVIII |
| 9- CESAREA | 19- LA MAZMORRA |
| 10- JUEGOS DE GLADIADORES | 20- LA BATALLA DE GERGOVIA |

ANTHOLOGY

1 - KORMARIS

- Tras una conversación con la Diosa de la Guerra, tu aventura parte desde un Monumento megalítico. Dirígete al Sureste y habla con el druida Maios, a quien, para protegerle, no debes mover de su posición hasta el final de la misión.
- Sigue el camino Sur desde el altar de sacrificios y después gira hacia el Oeste. Supera todas las luchas que te encuentres y abandona la fortaleza por la puerta Oeste.
- Dirígete a la aldea situada en el área Noroeste del mapa y deshazte de todos los teutones que están allí. Reúne a todos los supervivientes y asígnalos a Lárax. Ve hacia el borde Sureste del mapa y ataca a los teutones que están situados alrededor del puesto avanzado. Ten cuidado con el fuego procedente del puesto.
- Ordena a Lárax, Daránix y Maios que se dirijan al punto de salida del nivel, al Sureste del puesto avanzado. Pulsa la tecla “+” para incrementar la velocidad del juego. Así no tendrás que perder tiempo esperando que llegue Maios.



2 - KEBATHA

- Ordena a Lárax y Daránix que se dirijan a las puertas de Kebatha. No pierdas tiempo en ninguna batalla.
- Cuando cruces las puertas de Kebatha acaba rápidamente con los teutones que te siguen y deja a Daránix allí. (No le volverás a necesitar).

Para avanzar más rápido, puedes hacer que Daránix te ayude a luchar. Al fin y al cabo, mantenerlo con vida ya no es un objetivo.

- Acércate al Foro de Kebatha y habla con el anciano acerca del objetivo del rescate de las mulas. Sitúa a Lárax cerca de las dos mulas y espera hasta que ambas sean asignadas a él. Regresa al foro de Kebatha y vuelve a hablar con el anciano, que te explicará en qué consisten los tres objetivos.
- Cuando el anciano te ofrezca soldados, elige siempre los guerreros con hacha. Vuelve a hablar con el anciano para conseguir más guerreros con hacha. Puedes reclutar más cuando las unidades que te da el anciano sean menos de 25.
- Reúnete con Rod en un cruce de caminos al Este de Kebatha. Eres libre para elegir el orden en el que quieres resolver los tres objetivos y cuándo reclutar más guerreros con hacha. Si lo deseas, puedes decirle a Rod que reclute a las tropas de élite - dos guerreros vikingos que pronto llegarán para custodiarte personalmente- Es importante que tú luches “personalmente” para completar los objetivos –si tú no estás presente los enemigos se reproducirán indefinidamente.
- Dile a Rod que vaya al puesto avanzado Norte y síguelo con tu ejército. Después de varias oleadas de teutones (entre 3 y 5 oleadas, dependiendo del nivel de dificultad que hayas seleccionado) serás informado de que el puesto avanzado ha sido capturado.
- Ordena a Rod que se dirija a la aldea y síguelo con tu ejército. Tras 3-5 (dependiendo del nivel de dificultad seleccionado) ataques de teutones serás informado de que la aldea está protegida. Dile a Rod que vaya a la fortaleza Sur y síguelo con tu ejército.
- Tras 3-5 embestidas de los defensores, la ciudad se rinde y te ofrece ejército de apoyo. Elige guerreros con lanza.
- Una vez completados los tres objetivos regresa al foro de Kebatha y habla con el anciano. Él te dará refuerzos y te señalará tu próximo objetivo: el desfiladero Noreste.
- Elimina a todos los enemigos en el desfiladero (recibirás varios ataques). Si tu ejército es eliminado, el anciano de Kebatha te puede dar más unidades. Cuando el desfiladero esté libre de enemigos aparecerá, entre las tiendas, una mujer. Habla con ella para finalizar la misión.

3 - EL SANTUARIO DRUIDA

- Después de hablar con los druidas, dirige a Lárax hacia el Sur y espera a completar el mapa. Ve a la aldea situada hacia el este y habla con uno de los habitantes. Encuentra a los comerciantes en un desfiladero situado al sureste de la aldea y protegido por unos cuantos bandidos (guerreros con hacha).
- En tu camino hacia el desfiladero te topará con varios guerreros con lanza que se ofrecerán a luchar contra los bandidos. Acepta. Asigna todos ellos a Lárax, regresa y deshazte de los bandidos. Habla con los mercaderes de las mulas y dirígete al cruce de caminos que ellos te indican.
- Habla con los druidas que te encuentras en el cruce de caminos. Después, síguelos, manteniendo una cierta distancia, hasta la entrada del santuario druida. Accede al santuario cruzando la puerta y serás transportado a un rincón donde debes hablar con los druidas. Sal del santuario por el mismo sitio, ve al cementerio situado en el medio del mapa y elimina a todos los bandidos que encuentres allí.
- Una vez eliminados, serás teletransportado al santuario. Busca al druida Dumnórix, que está cerca de la estatua, y habla con él. Sal del santuario y vete a hablar con Lledoryn, que está muy próximo al límite Oeste del mapa. Lledoryn está de tu lado y viajará contigo a todas partes.

A partir de ahora, todos los objetos mágicos curativos que encuentres dáselos a Lledoryn, porque es el personaje más débil y va a necesitarlos para seguir con vida el resto de la aventura.

Conduce a Lárax y Lledoryn hasta el punto de salida de la misión, al Oeste del mapa.

En este mapa verás una posada (al Noreste del cruce de caminos). A lo largo del juego puedes viajar entre las posadas de los mapas que ya conoces. Lógicamente, no puedes viajar a mapas que aún no has hecho.

Hay una entrada a la mazmorra cerca de la tienda de Lledoryn. Ignórala por ahora, pues es demasiado peligrosa para ti. Podrás volver más adelante.

Es una buena idea mantener a Lledoryn siempre con el máximo de experiencia: tendrá más salud y sus poderes curativos serán más efectivos. Utiliza su orden "Aprender", para que aprenda de Lárax y consiga su experiencia.

4 - EL CORAZÓN DE LA MONTAÑA



En esta misión es importante reclutar a todas las unidades que puedas. En el Corazón de la Montaña incorporarás arqueros y guerreros con lanza; en la ciudad del Norte jinetes y arqueros; y en la ciudad del Sur guerreros y guerreros con hacha.

- Asigna a Lárax todas las unidades que puedas y dirígete, junto a Lledroyn, hacia la entrada del Corazón de la Montaña. Ten cuidado con los enemigos que te encuentres.
- Mueve a Lárax y Lledroyn entre las escarpaduras para que puedan acceder al Corazón de la Montaña. Acerca a ambos al anciano que está situado en el centro del Corazón de la Montaña y habla con él. Lledroyn deberá permanecer junto al anciano hasta el final de la misión.
- Abandona el Corazón de la Montaña y asigna a Lárax todas las unidades que habías dejado fuera. Espera un rato hasta que los guerreros con lanza abandonen también el Corazón de la Montaña.
- Elimina a los chamanes en el desfiladero y ve hacia el Norte sin detenerte en luchar contra los demonios. (Después del Corazón de la Montaña gozas de una protección de un minuto. Una vez que la protección desaparece tu tarea será más difícil).
- Un grupo de guerreros te ayudará a deshacerte de los chamanes. Habla con el líder de los guerreros y te cederá algunos jinetes y arqueros. Cuando estas unidades caigan puedes regresar a la ciudad del Noreste y conseguir más.
- Ataca la aldea (parte Suroeste del mapa) y después el campamento teutón (límite Este del mapa). Las batallas son muy duras y tendrás que atacar más de una vez para ganar. Antes de iniciar cada uno de los ataques, reúne todos los jinetes, arqueros, guerreros con lanza y guerreros que puedas.
- Cuando derrotes a los enemigos de la aldea y del campamento teutón regresa junto al anciano del Corazón de la Montaña.



5 - BIBRACTE

- Sigue el camino Este y habla con un guerrero con hacha que quiere que lleves rápidamente ayuda a Bibracte. Abandona a Lledoryn en el lugar donde está para que no sea eliminado y dirígete al foro de Bibracte para hablar con Kushmer.
- Ataca en solitario el puesto avanzado de Mirhumt. Ten en cuenta que es el puesto avanzado central, no el que atacaste cuando llegaste. Muy probablemente puedas deshacerte por ti mismo de los pocos teutones del puesto avanzado. Si tienes problemas, retírate cerca de las puertas donde los guardias te ayudarán.
- Regresa a Kushmer y recibirás tu próxima tarea – eliminar a todos los teutones alrededor del puesto avanzado de Rinnix en un tiempo límite-. Kushmer te da suficientes soldados para cumplir el objetivo antes de que finalice la cuenta atrás de la “Lluvia de oro”. Una vez que el puesto avanzado sea liberado, trae a Lledoryn a Bibracte para que pueda curarte cuando lo necesites.
- Vuelve a Kushmer a por tu próximo objetivo: el último puesto avanzado. No pienses que puedes atacar esta estructura en solitario, porque este puesto avanzado es muy difícil de capturar. Deja a tu ejército cerca de Kushmer y cerciérate de que Lárax está completamente curado.
- Dirígete a Lothimys, al Sureste de Bibracte, y aproxímate a la mujer guerrera que está cerca del foro para conocer el objetivo de Adatel.
- Acércate a la estatua sureste de la mazmorra situada al Sur de Lothimys y aparecerá Adatel. Las estatuas incorrectas producirán algunos espíritus vampiro. Sal de la mazmorra y encuentra a Adatel en Lothimys. Ella te dará algunas mujeres guerreras que puedes enviar a Bibracte.
- Ve a la fortaleza Etathull, al Sur de Bibracte, y habla con Metolys. Con el ejército que te da, busca a todos los teutones que están al sur de su fortaleza y elimínalos. Cuando hayas terminado con ellos aparecerá el hijo de Metolys.
- Regresa y habla con Metolys.
- Reúne a todos los guerreros que tienes en Bibracte y habla con Kushmer. Ataca el último puesto avanzado con todos tus efectivos. Mantén a Lledoryn alejado de la batalla y ten mucho cuidado de no perder a Lárax.
- Finalizada la batalla habla por última vez con Kushmer y hazte con el cinturón (objeto mágico) que está en el cofre que te señala. Lárax y Lledoryn deben seguir el camino Este para la próxima misión.

 *Hay una posada en la esquina Noreste del mapa. Puedes utilizarla para regresar al mapa 3.* 



6 - DECATIA

- Sigue el camino Este y habla con el druida Dahram. Abandona la ciudad en dirección Sur y permanece en el camino hasta que te encuentres con algunos romanos. (No luches contra los teutones que te siguen hasta que llegues hasta los romanos).
- Elimina a los teutones con ayuda de los romanos. Habla con Zórax en la ciudad Oeste y te dará algunas unidades. Cuando no te quede ninguna vuelve a hablar con Zórax para conseguir más.
- Habla con Lledoryn.
- Encontrarás a Thoric, a quien la diosa envía para acompañarte de ahora en adelante. Cuida de él (si muere, pierdes).
- Habla con los habitantes de la aldea Este. Ellos proveerán de víveres el puesto avanzado para que tus unidades no mueran de inanición.
- Ataca a la fortaleza. Puedes emplear también las unidades que se encuentran en el puesto avanzado. Necesitarás más de un ataque para derrotar a todos los teutones.
- Acércate a Dahram para hablar con él. Sigue el camino Sur con Lárax, Lledoryn y Thoric para la siguiente misión.

Hay un campamento teutón en una zona al Sureste de la ciudad principal. Allí puedes conseguir un nuevo objeto mágico.

7 - GERGOVIA

- Puedes elegir el objetivo que quieres completar en primer lugar: el de los Eduos o el de los Avernos.

No intentes atacar el puesto avanzado del centro antes de que expire el tiempo.

- Dirígete a Avernii y habla con el anciano que está cerca del foro para conocer el objetivo de las dos aldeas.
- Deja a Lledoryn en Gergovia. Ve y captura la primea aldea con Lárax, Thoric y todas las unidades asignadas a Lárax. Si el nivel de Thoric es menor que 10, debe permanecer junto a Lárax hasta que alcance ese nivel. Deja que sea Thoric en solitario quien defienda la primera aldea y captura la segunda con Lárax.
- Espera a que transcurran los 400 segundos y elimina a todos los teutones que intentan capturar las aldeas. No te preocupes por Thoric -Thoric es capaz de vencer a cualquier número de teutones si está 10 niveles por encima de ellos-.
- Regresa a Gergovia y habla con el anciano para conocer el objetivo de los sacerdotes de la zona norte del mapa. Una vez allí, mantén a tu ejército alejado de los sacerdotes. Haz que Thoric se encargue de eliminarlos. Después, Lárax y Thoric deben entrar y salir rápidamente del lugar para obligar a los lobos a abandonar su guarida. Una vez fuera, el ejército puede dar buena cuenta de ellos.
- Lárax y Thoric deben completar este objetivo por su cuenta.
- Ve con el anciano de Eduii en la ciudad del Noroeste. Te dirá que elimines a 150 teutones.
- Separa a Thoric y a Lárax (éste acompañado de su ejército) y coloca a cada uno de ellos en un punto del terreno donde los teutones aparecen regularmente. Espera a que el contador llegue a 150 y vigila para que no mueran ni Thoric ni Lárax.
- Cuando te encuentres con los bandidos, dirígete hacia ellos con Lárax, Thoric y Lledoryn y mantén alejado a tu ejército. De este modo, los bandidos mercenarios se unirán a ti. De lo contrario, te atacarán.
- Regresa junto al anciano de Eduii y reúne algunos guerreros. Únete a Vercingétorix en el campo y atacad juntos el puesto avanzado. Mantén a Thoric y a Lledoryn alejados de la batalla o, de lo contrario, lo más probable es que los pierdas.
- Los enemigos del puesto avanzado se reproducirán entre 3 y 5 veces (dependiendo del nivel de dificultad seleccionado) antes de que venzas. Lárax debe rodear el puesto avanzado o los enemigos no dejarán de reproducirse.
- Construye catapultas y reduce a cero la salud del puesto avanzado para apoderarte de él. Una vez capturado, habla con Vercingétorix y continúa con la próxima misión.

Hay una posada en la esquina Sureste del mapa. Puedes emplearla para regresar a los mapas 5 y 3.





8 - LA GUARIDA DE MILRED

- Con el ejército que has recibido captura el puesto avanzado más cercano. Tendrás suministro de víveres, pero no debes dejar que caiga en manos de los enemigos o tus soldados pasarán hambre.
- Habla con el druida que aparece después de que captures el puesto avanzado.
- Captura los otros tres puestos avanzados del mapa en el siguiente orden:
- Captura el puesto avanzado del Este.
- Dirígete al desfiladero más cercano al primer puesto avanzado que encuentres al acceder a este mapa.
- Captura la aldea.
- Captura el puesto avanzado del Oeste.
- Captura el puesto avanzado más alejado, al Este.
- Ve con mucho cuidado, porque el número de efectivos para capturar todos estos asentamientos es limitado. Ten en cuenta que los puestos avanzados enemigos destinarán unidades para intentar capturar los puestos avanzados que ya controlas. Deja a un grupo pequeño de soldados en cada puesto avanzado para protegerlo. Emplea a los druidas para curar a tu ejército. Desde el primer puesto avanzado envía víveres a tus hombres -recuerda que las unidades pierden salud cuando pasan hambre-. Ten cuidado al cruzar los tres desfiladeros. Habla con el druida situado a la salida de cada uno de los puestos avanzados.
- Thoric puede capturar en solitario las dos aldeas. Así puedes concentrarte en Lárax y los puestos avanzados. Una vez capturados éstos, limpia de teutones tanto las dos aldeas como la ciudad. Habla con el druida de ésta. Envía 7.000 unidades de víveres desde las aldeas hasta la ciudad para conseguir refuerzos.
- Derrota a los guerreros en el último desfiladero hacia el Norte. Dirígete a la aldea situada al Noreste del desfiladero y reúnete con tus aliados. Habla con el druida y con el jefe romano.
- Ahora deberías tener 5 unidades. Emplea los víveres de las aldeas y del puesto avanzado para alimentarlas. Ataca con todas ellas al puesto avanzado de Milred. Es mejor que Lledoryn y Thoric no participen en la batalla.
- Con algunas de tus unidades supervivientes puedes ir hacia el Este para deshacerte de los pocos teutones que todavía están allí. Ve al punto de salida, al Este, con Lárax, Lledoryn y Thoric.



9 - CESAREA

- Habla con el sacerdote que te encuentras al Sureste del punto en el que comienzas. Fíjate en el puesto avanzado con 10.000 unidades de víveres situado al este de Vigorious.
- Envía 4.000 unidades de víveres a la zona situada más allá de las dos grandes columnas para conseguir algunas unidades romanas.
- Rápidamente captura la fortaleza y todas las aldeas y puestos avanzados. Verás que apenas presentan resistencia. Una vez capturada Cesarea, debes protegerla hasta que llegue César. Recluta un gran ejército y asegúrate de que tienes suficientes víveres para proveerlo. Los últimos minutos de la defensa son frenéticos, pero no debes rendirte incluso aunque parezca que todo está perdido. Eso sí, ten mucho cuidado de no perder a Lárax ni a Lledoryn ni a Thoric.

 *Hay una posada que puedes emplear para regresar a los mapas 7, 5 y 3.* 



10 - JUEGOS DE GLADIADORES

- Acércate con Lárax al pretoriano situado en medio del coliseo y lucha contra él. Si ganas, déjale vivir y así tendrás más puntos de salud para afrontar el resto de la misión.
- Después tendrás que derrotar a César en los juegos. Como sus elecciones son completamente aleatorias, no existe ninguna secuencia que te garantice la victoria. Aquí tienes algunos consejos:
 - Los liberati forman el grupo más poderoso en el coliseo. Reserva siempre a tus jinetes para enfrentarte a ellos.
 - Los jefes normandos son más efectivos contra los princeps.
 - Los guerreros con hacha sólo son efectivos frente a equites.
 - Los arqueros y guerreros galos derrotan a casi todas las combinaciones de enemigos, excepto equites o liberati.
 - Las mujeres guerreras son las mejores para acabar con un grupo de enemigos heridos.
 - Los guerreros con lanza son efectivos frente a todas las unidades enemigas, excepto gladiadores y equites, pero son los mejores para eliminar a legionarios y arqueros.
- Una vez frente a César (puede que necesites más de un intento) comenzará la revuelta.
- Deja a Lledoryn y a Thoric en el lugar donde están. Pero acuérdate de ellos antes de que las torres comiencen a disparar. Si les atacan, recuerda que Lledoryn puede hacerse invisible y no dudes en emplear los objetos mágicos curativos con él.

Presta mucha atención a los dos grupos (Lledoryn y Thoric; Lárax y César). La batalla es muy rápida y debes tener controlados en todo momento a tus personajes.

- Lárax y César deberían cruzar el coliseo sin luchar o, de lo contrario, el veneno mataría a César. Reúnelos con las unidades aliadas del Noroeste del mapa.
- Desplaza a Lárax y a César hacia las puertas del Sureste del mapa, donde recibirán el apoyo de las legiones. Cuando se aproximen a las puertas, las torres empezarán a disparar. Asegúrate de que Lledoryn y Thoric todavía están en el coliseo y encuentra algún lugar seguro para ellos.
- Con la ayuda de las legiones debes derrotar a varios grupos de enemigos. No intentes avanzar demasiado porque, de todos modos, ellos vendrán hacia ti.
- Finalmente tienes que capturar el foro Norte. Puede que necesites construir una catapulta para conseguirlo. Una vez capturado estás dispuesto para afrontar la próxima misión.

11 - MINERVA

- Ten cuidado con todos los sacerdotes que van apareciendo a lo largo y ancho del mapa. Toma control de Sarabat y de todas las aldeas. Construye un navío y dirígete al altar de sacrificios. Elimina a todos los arqueros, aunque debes tener cuidado porque algunos de ellos son realmente duros de pelar. Cuando el altar de sacrificios esté libre envía a Lledoryn allí. Él hará visibles a todos los sacerdotes y así será más fácil eliminarlos.
- Captura Zleen. Como esta es una misión en la que el comportamiento de los enemigos no está predeterminado, es difícil establecer una guía paso a paso para seguir. Crea más y mejores unidades, ten dispuestas mulas cargadas de víveres cerca de ellas, etc. Y, sobre todo, utiliza las cuevas para reclutar guerreros teutones y transportar víveres entre asentamientos.
- La misión termina una vez capturada Zleen y neutralizados los sacerdotes en el altar de sacrificios.



12 - TRATUA

- Esta es una misión en la que el comportamiento de tus enemigos es aleatorio, por lo que es difícil fijar los pasos a seguir. Sin embargo, aquí tienes algunos consejos:
- Captura rápidamente de una de las fortalezas independientes. Al comienzo será difícil proteger a ambas.
- Intenta controlar el centro del mapa. El flujo de rehenes te proporcionará recursos que serán de gran ayuda para ti.
- Si estás en apuros envía 25.000 unidades de oro (25 mulas totalmente cargadas) al foro de Tratua y habla con Borii. Te ayudará mucho (vale la pena pagar tanto por su ayuda).
- Para tener éxito en la misión debes lograr que todas las fortalezas, aldeas, puestos avanzados y campamentos te pertenezcan a ti o a Borii. Ten cuidado, alguna está muy escondida.



13 - MISIÓN XIII

- Esta es una misión diseñada con comportamientos aleatorios de los enemigos, por lo que es difícil fijar los pasos a seguir. Sin embargo, aquí te ofrecemos algunos consejos:
- Tu aliado es un jugador muy fuerte. No pierdas tiempo ayudándole, probablemente no lo necesite.
- Captura una a una las tres fortalezas enemigas. Ten en cuenta que los puestos avanzados y las fortalezas están custodiados por ejércitos muy poderosos. Debes estar preparado para ello.
- Ganarás cuando captures las tres fortalezas. Asegúrate de que al final cuentas con un ejército numeroso, porque la próxima misión se desarrolla en el mismo mapa.



14 - MISIÓN XIV

- Tiene lugar en el mismo mapa que la misión 13. El jugador que era entonces tu aliado, es ahora tu enemigo.
- Espera a Vercingétorix y habla con él.
- Rápidamente envía tu ejército a proteger las aldeas del lado Oeste del río. Las aldeas del lado Este no podrás mantenerlas demasiado tiempo.
- Recupera constantemente las aldeas que el enemigo te arrebató. Evita las batallas, porque el enemigo es muy poderoso.
- No intentes atacar el lado Este del río.
- Puedes convocar a campesinos de tus fortalezas. Así será más fácil reunir el número de campesinos requerido. Emplea la orden de la taberna “Convocar a 5 campesinos” y envíalos al puesto avanzado donde se concentran todos.
- Ganarás cuando tengas entre 500 y 900 campesinos (dependiendo del nivel de dificultad elegido) en el puesto avanzado. Una vez reunidos, lleva a Lárax, Lledoryn y Thoric a hablar con Vercingétorix, quien te enviará a tu próxima misión.



15 - CESAREA

- Esta misión tiene lugar en el mismo mapa que la misión 9.
- Tu objetivo es traer un mínimo de 15 campesinos a la posada.
- Hay enemigos en patrulla. Cuando te localizan corren al puesto avanzado más próximo a Cesarea y eliminan a todos los campesinos. Debes guiar a los campesinos con unos cuantos jinetes que pueden deshacerse de los enemigos que les acechan.
- Obtienes el control de los campesinos cuando Lárax se aproxima a ellos.

Esta es tu última oportunidad para usar la posada, regresar a los mapas 3 y 5 y completar los objetivos correspondientes (entre ellos el de la isla). Quizá sea una buena idea entrar en la mazmorra del mapa 3, ahora que ya tienes la fuerza necesaria para ello.



16 - DELVANIA

- Tu tarea consiste en impedir que los romanos acumulen 100.000 unidades de víveres, capturar todos los puestos avanzados y aldeas y derrotar a las tropas romanas.
- Cada puesto avanzado está custodiado por un poderoso ejército, aunque sus unidades son limitadas, por lo que deberías tratar de eliminarlas.
- Empieza conquistando el territorio del otro lado del río de Oeste a Este, para asegurarte de que no hay nadie detrás de ti.
- Tu fortaleza será atacada constantemente. Destina siempre un héroe y varias unidades para defenderla. Puedes intentar destruir los dos puertos enemigos y así cesarán los ataques.



17 - REVECHAR

- El objetivo es capturar todas las fortalezas y eliminar a las unidades de élite del ejército romano.
- Devuelve a los rehenes a Revechar.
- No vayas a Elelhull con Lárax. Así tendrás la ayuda de un jugador virtual.
- Captura la fortaleza gala antes que la romana.
- Observa que los soldados de élite romanos son extraordinariamente poderosos y capaces de abatir muchas unidades.



18 - MISIÓN XVIII

- Asigna a Lárax todo el ejército disponible. Consigue los objetos mágicos que hay cerca de ti y sigue el sendero Este (el único posible).
- Habla con los druidas que te están esperando allí. Ahora puedes ver a todos los romanos en el mapa.

Solución A

- Elimina al 90% de los romanos. Son fuertes, pero puedes hacerles frente de grupo en grupo y curarte entre batalla y batalla.
- Cuando elimines al 90% de los romanos, aparecerá César con sus legiones de Norte a Sur. Puedes intentar luchar contra él, pero no serás capaz de ganar esta batalla.

Solución B

- Sigue el consejo de los druidas. Encuentra a los 10 druidas que hay en el mapa y ejecuta la orden “Levantamiento teutón” en el altar de sacrificios. Los teutones harán el trabajo sucio por ti.
- Cumplido el objetivo, habla con Lledoryn y te guiará a tu próxima misión.



19 - LA MAZMORRA

- La mazmorra tiene tres puertas que debes cruzar. Hay, además, peligrosos lobos en los alrededores. Algunos de ellos portan interesantes objetos mágicos, por lo que merece la pena matarlos.
- La primera puerta está custodiada por ocho druidas con un nivel muy alto. A estos niveles la capacidad curativa de los druidas es muy grande y son capaces de curarse inmediatamente después de que les hayas herido. Para eliminarlos es posible que necesites emplear el objeto mágico de la diosa. Une tus fuerzas a las de Thoric. Dependiendo del nivel y de los objetos mágicos que poseas, esta fase puede ser muy fácil o prácticamente imposible.
- La segunda puerta se abre cuando eliminas al invocador de la zona Suroeste de la mazmorra. Ve directamente a por él y olvídate de los lobos que lo rodean.
- La tercera puerta se abre cuando eliminas a los tres jefes normandos que te encuentras antes de llegar a ella. Lucha uno a uno contra ellos, porque son muy poderosos.
- Después de la tercera puerta hay un altar de sacrificios (Si todavía no has completado la misión XVIII, la puerta no está operativa). El altar de sacrificios permite a Lárax -sólo a Lárax- abandonar la mazmorra. Cuando Lárax llega a las proximidades del altar de sacrificios, continúa hacia la siguiente misión sin Lledoryn y Thoric.



20 - LA BATALLA DE GERGOVIA

- Tu objetivo es reducir el número de unidades que protegen a César a 50 o menos.
- No tengas prisa por atacar. Defiéndete durante 30 minutos hasta que lleguen los refuerzos. Entonces, comienza a avanzar.
- Controlas a muchos héroes. No dejes que sean eliminados. Tienes muchos objetos curativos que debes emplear si la situación se torna peligrosa. Puedes dar algunos de estos objetos a Lárax (si todavía no los tiene).
- Lárax puede pedir ayuda a los jinetes que custodian Eduii y a las mujeres guerreras de Avernii.
- Por tratarse de la última, la misión es bastante complicada. Sin embargo, su desarrollo se simplifica notablemente si llevas a todos tus héroes al lugar del mapa donde estaban todos los sacerdotes de Gergovia. Cuando tengas muchas unidades, selecciona a todos los héroes y da la orden "Disolver ejército". Las unidades se enfrentarán a los enemigos mientras los héroes permanecen en un lugar seguro.

