Dzień 1.

1. Wynajmuję w karczmie Tazara i zapraszam Aine. Aine to cenny bohater w fortecy. Może szybko zdobyć dużo punktów mocy i wiedzy, co w połączeniu z piorunem, jaki prawie na pewno dostaniemy w gildii jej rodzimego zamku, daje szerokie pole do walki opartej na magii. Oprócz tego dodaje co dzień + 350 sztuk złota, którego nigdy dosyć. Wybrałem ją jednak ze względu na umiejętność nauki czarów.
2. Tazarowi daję 2 krasnale. Nie pałam do nich zbyt wielką estymą – niech giną. Celem władcy bestii będzie zebranie 3 kupek złota obok zamku, pokonanie gryfów i zebranie strzeżonych przez nie skarbów. Na zajęcie tartaku nie wystarcza mi punktów ruchu. Dążę do jak najmniejszych strat – kilka jednostek cytadeli musi przeżyć, krasnoludy to mięso armatnie.
3. Wynajmuję Malcolma i zapraszam Voy. Malcolm ma tutaj dwojakie zastosowanie. Po pierwsze da spory zastrzyk militarny – kilka cennych jednostek. Po drugie zna potrzebne mi zaklęcie – magiczną strzałę. Potrzebuję też dobrego żeglarza, żeby mógł wciągu dnia dopłynąć do Dace. W wyborze między Sylwią a Voy wygrywa ta druga. Ma na starcie księgę magii i po 2 punkty mocy i wiedzy.
4. Malcolm stojąc w zamku zabiera od Ivora całą armię. Daje mu w zamian jednego gnolla. Ivor robi 4 kroki w prawo. Każdy jego ruch należy wykonać z całkowitym przemyśleniem, aby zapewnić końcowy sukces.
5. Wynajmuję Voy i zapraszam Torosara. Stwierdzam, że jeśli mam wynajmować jeszcze jakiegoś herosa, to miło by było dostać od niego balistę. Równie dobrze może być to inny bohater, który mi to zapewni. Wiedźmą podnoszę nią skrzynię ze skarbami. Wybieram 0,5k doświadczenia, bo chcę, aby awansowała na drugi poziom. Staję nią na miejscu skrzyni. Wynajmuję Aine i w jej miejsce zapraszam Monroe. To też godny polecenia bohater. Oprócz umiejętności ataku i logistyki ma na starcie sporo punktów ruchu i 1 cenną nimfę (pixie), która wyruszy w niemalże samobójczą misję, za wielką wodę.
6. Aine dostaje 3 krasnale i wychodzi przed zamek. Najpierw uczy się od Malcolma magicznej strzały, a potem przekazuje ją Voy. Następnie pokonuje wilczych jeźdźców a magicznej ziemi, rekrutuje pegazy w siedlisku i zabiera złoto ze skrzyni i z kupki.
7. Malcolm zabiera armie z zamku, ale nie wykupuje nowych jednostek. Nie buduję też nic tego dnia, bo każdy zasób jest cenny. Daje Aine 1 centaura bojowego, bo szybka jednostka w armi zapewni jej więcej punktów ruchu kolejnego dnia i oddaje wszystkie jednostki Voy, w zamian zabierając nimfę, aby przypadkiem nie zginęła.
8. Voy pokonuje pikinierów. W nagrodę awansuje na 2 poziom. Wybieram dowodzenie zamiast mądrości, bo dodatkowe morale może mi się przydać, a nowych zaklęć uczyć jej już nie będę. Podchodzi do niej Malcolm, zabiera armię i oddaje nimfę. Voy kupuje okręt i wsiada na pokład. Malcolm oddaje armię Ivorowi i zabiera 1 centaura bojowego. Ivor pokonuje demony, ale zatrzymuje się na gołej ziemi, nie wchodzi na bagna. Podjeżdża Monroe, zabiera centaury z siedliska i spotyka się z Ivorem. Zostawia mu jedynie 1 gnolla. Ivor przechodzi przez bagna, nie dostając kar za trudny teren, bo ma ze sobą jedynie armię z cytadeli. Odchodzi najdalej jak może, aby Monroe mógł oddać mu centaury bojowe i pegazy, a zabrać gnolla. Ivor robi ostatni krok na wschód.

Jakmia Behemota

Dzień 2. – ostatni

1. Monroe pokonuje zombi. Zabiera zbroję cudów, złoto ze skrzyni i dolną kupkę rudy. Podjeżdża trochę do góry, tak aby pozostawić drogę do przejazdu Malcolma. Tazar wymienia się armią z Aine. Ona dostaje glolle i jaszczuroludzi. Następnie zabiera topór centaura i kupkę złota obok kopalni.
2. Malcolm udaje się do Ivora. Po drodze odtaje od wspomnianych wcześniej bohaterów artefakty i armię. Przekazuje je mainowi. Poddaję dymisji Monroe.
3. Ivor pokonuje krasnoludy. Przy awansie wybieram łucznictwo w stopniu zaawansowanym. Do akademii wojskowej nie wchodzę – szkoda czasu i pieniędzy. Następnie zabieram dwie kupki złota i stos drewna stojące na drodze do wioski Strongglen – mojego celu. Ivor ostatnim krokiem zdobywa zamek. Przy awansie wybieram podstawową logistykę.
4. Voy odbija od brzegu i zabiera pływające po wodzie dwa szczątki statku (drewno + złoto).
5. Buduję w wiosce karczmę, a w głównym zamku targowisko. W karczmie wynajmę Torosara, który zbiera zasoby i płaszcz ze smoczych skrzydeł. Zapraszam w jego miejsce Monroe. Artefakt przekazuje Ivorowi i zabiera od niego armię. Nie będą mi potrzebne już inne zasoby, oprócz złota, więc wszystkie sprzedaję.
6. Igora dymisjonuję. W karczmie wynajmuję Kyrre, mimo, że miałem w planach Monroe. Dlaczego? Bo jednocześnie nie można mieć do wyboru dwóch bohaterów tej samej klasy (z małymi wyjątkami, które tu nie mają miejsca). Ten błąd jednak nie pokrzyżuje mi planów. Zapraszam Ivora, w miejsce Kyrre.
7. Wynajmuję Ivora. Kupuję mu księgę zaklęć. Ma teraz 40 punktów many. Jeśli zostaje trochę złota, to dokupuję armię. Wchodzę głównym bohaterem do portalu. Zwyciężam nimfy i żywiołaki ziemi, możliwie jak z najmniejszymi stratami, a następnie cerbery. Kyrre przechodzi przez portal i zabiera złoto ze skrzyń. Totosar wykupuje resztkę wojska w wiosce i podaje Kyrre, a ona Ivorowi.
8. Teraz prawie najważniejsza bitwa. Przeciwnik z 1 czarnym, 1 czerwonym smokiem, balistą i mnóstwem gargulców, które się do niego przyłączyły. Z lenistwa właczyłem autowalkę, żeby sprawdzić, czy komputer da radę wygrać za mnie tę walkę. Dał radę. Następnie zajmuję Ivorem zamek przeciwnika. Zostaje mi jedynie 3 jaszczuroludzi, jednak sądzę, że gdybym sam sterował jednostkami w ostatniej fazie, straty byłyby mniejsze.
9. Teraz ostatni akt tej historii. Aby ostatecznie wyeliminować przeciwnika wysyłam Voy w „voyage". Ma ona ze sobą jedynie jedną nimfę, wystarczająco mało, żeby przeciwnik zechciał mnie zaatakować. Ta szybka jednostka (7 punktów ruchu) ma przewagę nad harpiami (6 punktów ruchu), bo zawsze ruszy się pierwsza. Zdobyty poziom doświadczenia to dodatkowy punkt mocy. Teraz Voy ma ich 3, czyli magiczna strzała zadaje 40 punktów obrażeń. Jak łatwo policzyć, 10 harpi ma 140 punktów życia (10 x 14), czyli 4 magiczne strzały są w stanie zniszczyć cały oddział.
10. Voy miała dosyć punktów ruchu, dzięki znajomości nawigacji, żeby oprócz zebrania z wody szczątków statku, dopłynąć na brzeg i wysiąść, tuż obok Dace. Wciskam klepsydrę i trwa tura przeciwnika.
11. Widząc łatwą zdobycz Dace atakuje Voy. Bitwa polega na przelatywaniu nimfą poza strefę zasięgu harpii i traktowania jednostki przeciwnika magiczną strzałą. Ostatecznie brązowy przegrywa.

Jakinia Behemota