



КАМПАНИЯ
БАЛЛИСТАРИУСА

V.2.4

ВВЕДЕНИЕ

Кампания состоит из задач, которые игрок решает самостоятельно подобно шахматным этюдам, и миссий для нескольких игроков, предполагающих отличные от базовых правила игры. Задачи и миссии связаны единой сюжетной линией.

ЗАДАЧА

Представляет собой составленную позицию, в которой игроку, управляющему союзниками, предлагается выполнить задание в указанное число ходов.

Решение задачи состоит в нахождении пути, ведущего к выполнению задания. Основной принцип задачи - решаемость во всех вариантах, то есть предполагающих любые возможные ответные действия соперника.

- Союзники всегда начинают ходить первыми, всегда играют за нижний замок (Предлесье).
- Существа после изгнания не возрождаются.
- Несмотря на то, что задачи связаны между собой сюжетно, в каждой последующей все способности возвращаются на карточки персонажей, то есть становятся доступны как союзникам, так и врагам.
- Если у героев противника есть вариант хода, который мешает игроку достичь цели, то задача не считается решенной. Игрок должен придумать такой вариант решения, при котором враги не могут ему помешать.

МИССИЯ

Представляет собой вариант базовой игры для нескольких игроков, но со своими особенностями, которые описаны в каждой миссии. Это могут быть иные стартовые условия или цель игры, новые возможности или ограничения.

КООРДИНАТЫ

В задачах и ответах к ним (стр. 12) применяется следующая система координат: вертикали (А-Е) и горизонтали, обозначающие порядковый номер гекса на вертикали (1-5). Так, например, левая башня имеет координаты А2, замок нижнего игрока (Предлесье) - С1, верхнего (Пустошь) - С5.

1. ГРЯДУЩИЙ ТУРНИР

Когда-то, будучи еще юнцом, Баллистариус выиграл свой первый Королевский турнир по стрельбе из лука. С тех пор он участвовал в дюжине таких, но самый важный был впереди. Сможет ли он победить и стать Мастером тетивы? Баллистариуса одолевали сомнения - его старый лук не годился для финала, где расстояния до мишени были огромны. Он давно хотел сконструировать баллисту, дальность стрельбы которой поражало бы воображение. Но требовались особые материалы - предстояло посетить Жертвенный лес, но сначала необходимо было преодолеть горную грядку.



Цель: за 1 ход уничтожить Саксума.

Союзники: Баллистариус, гекс А1, жизненные силы 1/2. Гоэций, гекс D3, жизненные силы 2/2. Фидея, гекс E3, жизненные силы 2/2.

Враги: Саксум, гекс B2, жизненные силы 5/5.

2. ДРЕВКО БАЛЛИСТЫ

Основа любой баллисты – это прочное дерево, а самое прочное из них – это береза железная, которая произрастает только в Жертвенном лесу. Но чтобы ее раздобыть придется получить согласие Арборуса, стража леса, оберегающего каждое его растение.

Едва спустившись со склона Баллистариус заметил клубы дыма – участок леса у озера был объят пламенем.

«Эту преграду на пути нужно устранить. Хорошо, что рядом есть вода», – подумал Баллистариус и бросился вперед.



Цель: за 1 ход уничтожить всех противников.

Союзники: Баллистариус, гекс E1, жизненные силы 2/2. Арборус, гекс A1, жизненные силы 2/2. Аквус, гекс E3, жизненные силы 3/3.

Враги: Саксум, гекс A3, жизненные силы 4/5. Игнифер, гекс C3, жизненные силы 1/2. Кабаллус, гекс E2, жизненные силы 4/4.

3. ЗАДАНИЕ АРБОРУСА

Справившись с огнем, Баллистариус предстал перед Арборусом: «Позволь мне увековечить одну из твоих березок в уникальном оружии – баллисте, слава о точности и поражающей силе которой будет восхвалять Жертвенный лес еще многие циклы».

«Просьбу я твою исполню, но ты должен будешь сделать кое-что взамен, – ответил Арборус. – С первым заданием ты уже справился, потушил огонь на границе леса, второе ждет тебя у Мшалого края, один мастер марионеток повадился делать своих кукол из моих деревьев, и этому нужно положить конец».



Цель: за 1 ход уничтожить всех противников.

Союзники: Баллистариус, гекс E2, жизненные силы 2/2. Арборус, гекс A2, жизненные силы 2/2. Гоэций, гекс C3, жизненные силы 1/2.

Враги: Аквус, гекс D3, жизненные силы 2/3. Мессум, гекс D2, жизненные силы 1/2. Лигнум, гекс B2, жизненные силы 1/2.

4. МИССИЯ: РЕСУРСЫ

«Лигнум больше не потревожит твой лес, что теперь?» – произнес Баллистариус.

«Последним твоим заданием будет сбор ресурсов для строительства стены на северной границе леса у подножья Железной горы, чтобы прочные валуны, скатывающиеся по ее склонам, больше не причиняли вред деревьям, получившим свои знаменитые свойства от соседства с этой горой, – ответил Арборус. – Ведь именно одно из таких деревьев тебе необходимо, не так ли? Так спаси сотню, дабы заполнить одну!»



Цель: добыть ресурсы – 10 камня, 10 дерева и 10 рыбы (значения могут быть изменены по соглашению игроков).

В фазе осады игрок не атакует замок противника, а получает по одному ресурсу за каждый гекс, занятый его существами: гекс горы – камень, гекс леса – дерево, гекс воды – рыба. Пустошь стартует с двумя единицами дерева. Игрок, набравший необходимое количество ресурсов раньше соперника, объявляется победителем.

5. ТЕТИВА

Когда неприступная стена была возведена, а железная награда получена, Баллистариус спросил: «Я слышал, в твоём лесу живет Эрезид, плетущая самые прочные нити. Как раз такие нужны для тетивы моей баллисты. Поможешь мне ее найти?»

«Искать не придётся. Живёт она недалеко. Связывают родственные узы, – ответил Арборус. – Путь твой неблизок. К тому же осложнится дымовой завесой, оставшейся с недавнего пожара, что потушил ты».



Цель: за 2 хода уничтожить Мануса. Никто кроме Мануса не должен получить ни одного ранения, в том числе враги.

Союзники: Баллистариус, гекс А3, жизненные силы 2/2. Эрезид, гекс В2, жизненные силы 3/3. Арборус, гекс С3, жизненные силы 2/2.

Враги: Манус, гекс В3, жизненные силы 3/3, эффект «Усиление защиты». Мессум, гекс А1, жизненные силы 2/2. Гоэций, гекс А2, жизненные силы 2/2.

6. ЗАДАНИЕ ЭРЕЗИДЫ

Баллистариус понял, что добрался до нужного места, когда его ноги увязли в липкой паутине. Он обратил мольбы к огромному пауку: «Эрезиды, я пришел по совету Арборуса просить тебя об одолжении, мне нужны прочные нити, чтобы сделать тетиву».

«Я ждала тебя, шепот листвы донес до меня послание Арборуса. И я надеюсь, что ты поможешь мне также, как сделал это для него, к тому же это будет наша общая просьба – есть один резчик по дереву, который повадился в наш лес...»



Цель: за 2 хода уничтожить всех противников.

Союзники: Баллистариус, гекс D1, жизненные силы 2/2. Эрезиды, гекс C4, жизненные силы 3/3. Маллеус, гекс C2, жизненные силы 4/4.

Враги: Редукс, гекс D3, жизненные силы 3/3, эффект «Усиление защиты». Темпус, гекс D2, жизненные силы 1/3. Мессум, гекс E3, жизненные силы 1/2.

7. РЕДУКС

Редукс был непревзойденным резчиком по дереву. И когда были обнаружены древние чертежи самовозвращающегося метательного оружия, он поступил на службу в Королевскую военную мастерскую для изготовления бумерангов. Поэтому Жертвенный лес ему так сильно приглянулся. Но он был также известен своей выносливостью и быстрым заживлением ран.

«Изгнать его будет непросто», – подумал Баллистариус. – Но атакуя раз за разом, оставляя рану за раной, я добьюсь цели».



Цель: за 2 хода уничтожить всех врагов. Союзники не должны получить ни одного ранения.

Союзники: Баллистариус, гекс E2, жизненные силы 2/2. Тенебрис, гекс E3, жизненные силы 3/3. Эрезиды, гекс B4, жизненные силы 3/3.

Враги: Редукс, гекс C3, жизненные силы 2/3. Саксум, гекс D3, жизненные силы 5/5. Темпус, гекс B2, жизненные силы 2/3.

8. ПОСЛЕДНИЙ ШАНС

Время поджимало, нужно было срочно завершить задание Эрезиды, иначе можно было не успеть собрать все необходимые материалы до начала турнира. Ведь нужно было не только смастерить баллисту, но и освоить ее - научиться обращаться с артефактом, каждый элемент которого таил в себе частичку чего-то несравненно большего, того, чья мощь не имела себе равных.

И вот этот час настал, а вместе с ним и череда событий, которые в итоге сплелись в прочную нить для тетивы Баллистариуса.



Цель: за 2 хода уничтожить всех врагов. Союзники не должны получить ни одного ранения.

Союзники: Баллистариус, гекс C1, жизненные силы 2/2. Эрезиды, гекс A1, жизненные силы 3/3. Манус, гекс E1, жизненные силы 3/3.

Враги: Редукс, гекс C2, жизненные силы 1/3. Темпус, гекс A3, жизненные силы 1/3. Мессум, гекс D1, жизненные силы 2/2.

9. МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ДЕТАЛИ

Теперь настал черед металлических деталей для баллисты, но для этого нужен был не просто кузнец, а сам Феррариус.

«Я помогу тебе, - сказала Эрезиды. - Недалеко есть замок, где в заточении считает циклы Иллесбры, помощница кузнеца преисподней. Останется лишь освободить ее, и она укажет путь».

Глядя на бочки с горящей смолой на стенах замка, Баллистариус подумал, что это будет непросто.



Цель: за 1 ход уничтожить Архитектуса.

Союзники: Баллистариус, гекс C3, жизненные силы 2/2. Иллесбры, гекс A1, жизненные силы 2/2. Эрезиды, гекс E1, жизненные силы 3/3.

Враги: Архитектус, гекс B2, жизненные силы 5/5. Преграда, гекс A2. Игнифер, гекс B1, жизненные силы 2/2.

10. ИЛЛЕСЕБРА

И это оказалось непросто! В одиночку провернуть такое было не под силу никому, даже Винктому спустя тысячу циклов заключения.

К счастью, у Баллистариуса был план, как освободить Иллесебру, и даже не один.

Он уже представлял, как она в благодарность отведет его к кузнецу, мысленно взирал на трехглавого пса, который охранял проход в потусторонний мир, предвкушал знакомство с Феррариусом.



Цель: за 1 ход уничтожить всех врагов несколькими разными способами (используя разных союзников).

Союзники: Баллистариус, гекс A1, жизненные силы 2/2. Иллесебра, гекс B3, жизненные силы 2/2. Любое существо, гекс C3.

Враги: Архитектус, гекс D3, жизненные силы 5/5. Игнифер, гекс B2, жизненные силы 1/2. Церберус, гекс E2, жизненные силы 1/3.

11. ЗАДАНИЕ ФЕРРАРИУСА

Кузнец в знак благодарности за освобождение своей помощницы согласился выковать нужные детали для баллисты, но попросил об услуге.

Не так давно в окрестностях появился Карнифекс, но одно дело, когда палач орудует в обыденном мире, лишь увеличивая паству мира потустороннего, и совсем другое, когда он находится здесь, занимаясь прямо противоположным – причиняет боль всем его обитателям. Нужно было донести до него простую мысль, что однажды уже казненных нельзя казнить повторно.



Цель: за 2 хода уничтожить всех врагов.

Союзники: Баллистариус, гекс D2, жизненные силы 1/2. Иллесебра, гекс B2, жизненные силы 1/2. Феррариус, гекс B3, жизненные силы 3/4.

Враги: Карнифекс, гекс C3, жизненные силы 4/4. Игнифер, гекс B3, жизненные силы 1/2. Церберус, гекс C1, жизненные силы 2/3.

12. МИССИЯ: ПОРТАЛ

Даже после нескольких переходов сквозь портал преисподней, когда Баллистариус оказывался на месте Иллесебры, он не мог скрывать удивления и воодушевления. До сих пор в его памяти были свежи слова помощницы кузнеца, как будто они были сказаны только что.

«Ты должен усердно работать над потусторонним переносом, и в том момент, когда тебе будет казаться, что силы на исходе и ничего не получится, именно тогда он обязательно произойдет. Но знай, каждый такой перенос заберет частичку тебя».



Цель: разрушить замок оппонента.

С помощью атакующего умения помимо атаки или маневра можно использовать портал.

Портал - маневр на любой свободный гекс, который может совершить существо, имеющее обе способности на перезарядке, пожертвовав при этом единицу жизненных сил. Ускорение и замедление действуют на портал, как на обычный маневр.

13. МЕХАНИЗМ НАТЯЖЕНИЯ

Почти все части будущей баллисты были готовы, оставался лишь механизм натяжения с его каучуковыми тросами. Баллистариус знал, что лучше всех с этой задачей справится Механикус, одержимый инженер Братства гор. Поэтому дальше путь лежал в Ущелье пылающих ручьев.

«Ущелье, говоришь, - с ухмылкой произнесла Иллесебра. - Ты познал суть перехода, я помогу тебе добраться гораздо быстрее». И вот Баллистариус уже стоял около Механикуса, который возился с очередным своим изобретением, весь в копоти и саже.



Цель: за 1 ход уничтожить всех противников.

Союзники: Баллистариус, гекс Е3, жизненные силы 2/2. Иллесебра, гекс С3, жизненные силы 2/2. Механикус, гекс А1, жизненные силы 3/3.

Враги: Манус, гекс В2, жизненные силы 3/3. Игнифер, гекс А2, жизненные силы 1/2. Мессум, гекс В1, жизненные силы 1/2.

14. ВЫЖИДАНИЕ

«Я помогу тебе с механизмом натяжения, – заверил Механикус. – Но ты должен набраться терпения и подождать, пока я разгребу весь этот хаос, порой в моих жилах закипает кровь при виде этого бардака.

Вообще, одним из двух принципов, которые ты должен уяснить, является принцип выжидания. Без него не добиться успеха в поражении мишени. Задержи дыхание, слейся в одно целое со своей баллистой, мысленно представь, как стрела летит к цели, и только после этого плавно спустить курок».



Цель: за 2 хода нанести 7 повреждений замку противника (повреждения наносятся по правилам базовой игры).

Союзники: Баллистариус, гекс A2, жизненные силы 2/2, эффект «Бездействие». Механикус, гекс B3, жизненные силы 3/3. Аквус, гекс D3, жизненные силы 3/3.

Враги: Игнифер, гекс A3, жизненные силы 1/2. Мессум, гекс B2, жизненные силы 1/2. Кабаллус, гекс E3, жизненные силы 3/4.

15. МИССИЯ: РЕШИТЕЛЬНОСТЬ

«Вторым же принципом является принцип решительности», – продолжал Механикус. «Но ведь это взаимоисключающие принципы», – оборвал его Баллистариус.

Не обращая внимание на резкий выпад слушателя, Механикус терпеливо продолжил: «Верх мастерства любого стрелка – выжидание и решительность. Заряжай баллисту проворно, но не забывай оценивать расстояние до цели. Передвигайся стремительно, но выбирай самый эффективный маршрут. Принимай решение быстро, но продумывай последствия».



Цель: разрушить замок оппонента.

Атакующая способность каждого существа предполагает и атаку, и маневр (как если бы существо находилось под действием ускорения базовых правил игры). Замедленное существо может совершить либо атаку, либо маневр, а ускоренное – дополнительный маневр.

16. ПРИСТРЕЛКА

Механикус посоветовал Баллистариусу посетить Магнуса, исследователя магнитной силы темного камня, который тоже проживал в Цитадели карликов: «Он поможет пристрелять баллисту, выставить правильно прицел и сбалансировать стрелы».

Баллистариус был несказанно рад такой возможности, ведь для него баллиста была новым оружием. Поблагодарив Механикуса за проделанную работу, он попросил отметить на карте дом Магнуса. Итак, как же побыстрее добраться до Магнуса?



Цель: за 1 ход добраться до гекса С4 тремя разными способами (используя разных союзников).

Союзники: Баллистариус, гекс С1, жизненные силы 2/2. Магнус, гекс С5, жизненные силы 3/3. Любое существо, гекс В1. Любое существо, гекс D1.

Враги: отсутствуют.

17. ОБУЧЕНИЕ

После нескольких дней пристрелки и балансирования снарядов Магнус наконец вручил баллисту ее обладателю: «Теперь твои стрелы будут лететь точно туда, куда ты их отправишь. Тебе останется только научиться правильно их направлять».

«Что ты имеешь ввиду?» - спросил Баллистариус.

«Это целая наука, неподвластная мне. Но я отведу тебя к хранителю Лектийской Библиотеки, который может научить сложным расчетам траекторий полетов любых снарядов».



Цель: за 2 хода уничтожить всех врагов.

Союзники: Баллистариус, гекс Е3, жизненные силы 2/2. Либрорум, гекс А3, жизненные силы 2/2. Магнус, гекс D2, жизненные силы 3/3.

Враги: Редукс, гекс Е2, жизненные силы 3/3, эффект «Усиление защиты» (способность «Живительные ленты» при этом не на перезарядке). Саксум, гекс А2, жизненные силы 5/5. Мортум, гекс Е1, жизненные силы 3/3, эффект «Усиление защиты».

18. ТРЕНИРОВКА

«Ты многому научился, – благосклонно сказал Либрорум. – Возможно, ты был моим самым пытливым учеником. Я вижу, как важна для тебя победа в этом турнире, поэтому теоретические знания обязательно нужно закрепить на практике. Я подготовил в восточном коридоре библиотеки, который давно не используется как хранилище книг, несколько мишеней на разных расстояниях и с разными свойствами, начиная от деревянных и заканчивая бронированными. Также попросил помощников принести побольше факелов, чтобы имитировать разную степень видимости».



Цель: за 2 хода нанести 7 повреждений замку противника (повреждения наносятся по правилам базовой игры).

Союзники: Баллистариус, гекс В1, жизненные силы 2/2. Либрорум, гекс С1, жизненные силы 2/2. Аквус, гекс Е2, жизненные силы 3/3.

Враги: Манус, гекс С2, жизненные силы 3/3. Арборус, гекс D1, жизненные силы 2/2. Армус, гекс D2, жизненные силы 2/3.

19. ТУРНИР.

Этот день настал, Баллистариус прошел в финал турнира. И вот он стоял у края арены, в центре которой возвышалось большое строение. На его стенах были закреплены восемь массивных мишеней. Нужно было поразить как можно больше из них. Прежний рекорд, который еще никому не удалось побить, был установлен уже давно – семь мишеней.

Вдох – выдержка, спуск – решительность. Последняя песчинка в часовом механизме стала свидетельницей того, как восьмая мишень распалась на части, провозгласив нового Мастера тетивы!



Цель: за 1 ход нанести максимальное количество ран Архитектусу (его запас жизненных сил увеличен).

Союзники: Баллистариус и два любых существа на гексах В1, В2 и С1. Баллистариус может быть на любом из этих трех гексов.

Враги: Архитектус, гекс С2, жизненные силы 8/8.

ОТВЕТЫ НА ЗАДАЧИ

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:

А - атакующее умение;
В - левое поддерживающее умение;
С - правое поддерживающее умение;
х - атака;
> - маневр/перемещение;
D1 - гекс цели умения;
[2/3] - показатель жизненных сил.

1. ГРЯДУЩИЙ ТУРНИР

I. Фидея. АхВ2 [4/5].
Гоэций. В-А1<Е3. А>С4. С-Е3>В3.
Фидея. В-А1. С-А1.
Баллистариус. А>Е3. В-Е3. С-В2>А1.
АхА1 [0/5].

2. ДРЕВКО БАЛЛИСТЫ

I. Баллистариус. С-С3>В3. В-Е1.
Аквус. С>D3. В-Е1.
Арборус. В-Е2>Е3. АхВ3 [0/2]+Е3 [3/4].
Баллистариус. АхА3 [0/5].
Аквус. АхЕ3 [0/4].

3. ЗАДАНИЕ АРБОРУСА

I. Арборус. В-В2>А1.
Баллистариус. В-Е2. АхD2 [0/2].
Гоэций. В-С3<Е2. С-Е2>В2.
Баллистариус. С-D3>Е3.
Гоэций. АхЕ3 [1/3].
Арборус. АхА1 [0/2]+Е3 [0/3].

5. ТЕТИВА

I. Арборус. А>С4.
Эрезид. А>С3. В-В2.
Баллистариус. А>В4. С-В3>В2.
Арборус. В-В2>В3.
Эрезид. С-А1>В2.
II. Арборус. АхВ3 [2/3].
Эрезид. АхВ3 [1/3].
Баллистариус. В-В4. АхВ3 [0/3].

6. ЗАДАНИЕ ЭРЕЗИДЫ

I. Эрезид. В-С3.
Маллеус. А>С3. В-D3>Е3. АхD2 [0/3].
Баллистариус. В-D1. С-D3>D4. АхD4 [1/3].
Эрезид. А>D3.

II. Эрезид. АхЕ3 [0/2].
Баллистариус. АхD4 [0/3].

7. РЕДУКС

I. Эрезид. В-С4.
Тенебрис. В>В3. С-С3>С4. АхВ2 [0/3].
Эрезид. АхС4 [0/2].
Баллистариус. В-Е2. С-D3>С4.
АхС4 [3/5].
II. Эрезид. АхС4 [2/5].
Тенебрис. АхС4 [1/5].
Баллистариус. АхС4 [0/5].

8. ПОСЛЕДНИЙ ШАНС

I. Эрезид. В-В2. С-А3>А2. А>В2.
АхА2 [0/3].
Манус. А>D2.
Баллистариус. В-С1. С-D1>Е1. АхЕ1 [0/2].
II. Независимо от действий Редукса, его уничтожает Манус, к которому подходят союзники, опционально, пригнув механической кистью.

9. МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ДЕТАЛИ

I. Эрезид. В-В3.
Баллистариус. А>В3.
Иллесебра. С-В2. АхВ2 [4/5]. В-В3>А1.
Баллистариус. С-В2>С3. В-А1. АхС3 [2/5].
Эрезид. С-С3>D2. АхD2 [0/5].

10. ИЛЛЕСЕБРА

I. Баллистариус. В-D3>Е3.
Кабаллус. В-В2>С3. С-С3+Е2+Е3.
АхС3 [0/2]+Е2 [0/3]+Е3 [4/5].
Иллесебра. В-D3>В3. А>D2.
Баллистариус. В-А1. АхЕ3 [0/5].
I. Маллеус. А>С4. В-D3>Е2.
Иллесебра. С-В2. АхВ2 [0/2]+D3 [1/5].
+Е2 [0/3].
Баллистариус. В-А1. С-D3>Е3.
АхЕ3 [0/5].

11. ЗАДАНИЕ ФЕРРАРИУСА

I. Баллистариус. С-С2>В1. В-D2. АхВ1 [0/3].
Феррариус. В-С3>С4. С-С4. АхС4 [3/4].
Иллесебра. С-D3. АхD3 [0/2]+С4 [2/4].

II. Иллесебра. А>С2. В-D2>С2.
Баллистариус. АхС4 [1/4].
Феррариус. АхС4 [0/4].

13. МЕХАНИЗМ НАТЯЖЕНИЯ

I. Иллесебра. В-А1>С3. С-А2. АхА2 [0/2].
Механикус. В-С3. А>D2. АхВ1 [0/2].
Баллистариус. В-Е3. АхВ2 [0/3].

14. ОБИЖДАНИЕ

I. Аквус. А>С3.
Механикус. А>В4. В-В4. С-А3+В2+Е3.
АхВ2 [0/2].
Аквус. В-В4. С>D3. АхЕ3 [1/4].
II. Баллистариус. В-А2. АхИгнифер [0/2].
Аквус. АхКабаллус [0/4].

17. ОБУЧЕНИЕ

I. Либрорум. В-А2>В2. С-В2+Е1+Е2.
АхВ2 [4/5].
Магнус. АхЕ2 [1/3].
Баллистариус. С-В2>А1. АхА1 [1/5].
II. Магнус. В-Саксум>В2.
АхМортум [0/3].
Либрорум. АхВ2 [0/5].
Баллистариус. В-Е3.
АхРедукс [0/3].

18. ТРЕНИРОВКА

I. Аквус. С>D3. АхD2 [0/3].
Баллистариус. А>В2.
Либрорум. С-С2+D1. АхС2 [2/3].
В-D3>D2.
II. Баллистариус. В-В2.
Аквус. В-В2. АхАрборус [0/2].
Баллистариус. С>Манус.
АхМанус [0/3], а если Манус на В1,
то [1/3] и Либрорум. АхМанус [0/3].

19. ТУРНИР

I. Тенебрис. С-С2>С3.
Баллистариус. В-С1. С-С3>С4. АхС4 [5/8].
Тенебрис. В-В3. АхС4 [3/8].
Аквус. В-С1. С>С3. АхС4 [0/8].