



# Бестиарий Сигиллума

КАМПАНИЯ  
МАНУСА

## КАМПАНИЯ

Кампания состоит из последовательных *задач*, связанных единой сюжетной линией. Подобно шахматному этюду, каждая задача предлагает вам найти один или несколько вариантов решения.

В данной кампании вы узнаете историю Мануса, одного из персонажей «Бестиария». Потеряв руку в битве, Манус отправился в ущелье Пылающих Ручьёв, чтобы лучшие мастера заменили её боевым механизмом.

Эта кампания повышенной сложности: здесь, в отличие от других кампаний, в каждом этюде главный герой не определён заранее. Это может быть или Манус, или его альтернативная версия — Магнус. В завершающих задачах они оба предстанут на поле боя, однако вам предстоит решить, кто из них на какой позиции.

### ЗАДАЧА

Для решения задачи необходимо достичь поставленной цели, соблюдая все условия. В условиях каждой задачи сказано, какими персонажами предстоит управлять вам и виртуальному игроку-сопернику, как их следует расположить на поле и за сколько ходов нужно достичь поставленной цели.



Множественные варианты вашего первого хода усложняют поиск решения, как и необходимость просчитать все возможные ответные ходы виртуального игрока-соперника.

Задача считается *решённой*, если любые ответные действия противников не смогли помешать достижению поставленной цели.

#### Основные принципы задач:

- Ваш отряд всегда ходит первым, и ему принадлежит нижний замок. Противникам принадлежит верхний замок.
- Изгнанные персонажи не призываются вновь на клетку с их замком (уберите изгнанного персонажа с поля).
- Несмотря на то, что задачи сюжетно связаны между собой, в начале каждой новой задачи поместите жетоны способностей всех персонажей в соответствующие ячейки на их листах (все способности доступны).
- Если у игрока-соперника есть вариант хода, который помешает вам достичь поставленной цели, то задача не считается решённой. Вы должны найти такой вариант решения, при котором любые действия противников не смогут вам помешать.

*См. возможные варианты решения задач на последней странице.*

**Испытайте мощь разных технологий вместе с Манусом!**

## ВСТУПЛЕНИЕ

*Будучи бесстрашным воином, способным в одиночку противостоять целой дюжине, Манус состоял в авангарде королевских войск. Однако, потеряв в бою руку, он был переведён в арьергард. Непреодолимое желание сражаться на передовой привело Мануса в ущелье Пылающих Ручьёв. Обитатели этих мест могли объединить свои знания о механике и магию монолита Саксума, чтобы заменить воину утраченную руку.*

*Жажда мести толкала к усовершенствованию механизма. Манус хотел, чтобы враг, едва попытавшись скрыться с поля боя, оказывался с ним лицом к лицу. В голове Мануса бродили идеи о кисти, способной выстреливать вперёд и возвращаться обратно с захваченной целью.*

*Боевая слава Мануса опережала его, поэтому на призыв откликнулись многие известные в ущелье гильдии. Среди них были выдающиеся механики, кузнецы, маги и алхимики, а также исследователи магнитной силы тёмного камня.*

*Чтобы сконструировать руку, достойную своего великого обладателя, учёные решили испытать прототипы на разных полях битвы. По итогам сражений осталось два лучших изобретения — механическая и магнитная длани. Но какая из них одержит победу?*










## 1. ТЕЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ

— Этот храм — место, где течение времени может замедляться, ускоряться или даже идти вспять. Одного взмаха моего маятника достаточно, чтобы ты мог начать всё сначала, — голос Темпуса заполнил эхом пространство. — Именно тут ты начнёшь своё первое испытание: от того, какая длань будет эффективнее, зависит, как тебя станут звать — Манусом или Магнусом!

— Звучит чересчур по-философски для того, чья цель — лишь вернуться в авангард войск, — с долей иронии ответил Манус.

**ЦЕЛЬ:** за 1 ход изгнать всех противников.

**СОЮЗНИКИ:** Манус или Магнус (С4, 3/3 ) , Темпус (С3, 3/3 ) , «Усиление атаки» (А1, ) , Токсикум (А2, 3/3 ) .

**ПРОТИВНИКИ:** Аквус (D4, 3/3 ) , Винктум (В4, 3/3 ) , Церберус (В2, 2/3 ) .








## 2. НАКАЗАНИЕ

— Начало положено, но помни: возможность вернуться в отправную точку и пережить прежний опыт с новыми условиями — это не столько вознаграждение, сколько наказание, — продолжил Темпус. — Ведь это приносит не только радость победы, но и страх, страдания и смерть. Много смертей...

— Поставив цель, я выбрал путь и буду идти по нему через тернии к звёздам! — ответил Манус. — Зовите Карнифекса, посмотрим, какое наказание меня ждёт!

**ЦЕЛЬ:** за 1 ход изгнать всех противников.

**СОЮЗНИКИ:** Манус или Магнус (В2, 3/3 ) , Темпус (В3, 3/3 ) , Иратус (А2, 2/3 ) .

**ПРОТИВНИКИ:** Карнифекс (В1, 4/4 ) , Мессум (А3, 2/2 ) .









### 3. СМЕРТЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Первые испытания оказались не слишком сложными, но механическая длань показала себя лучше. Следующим полем боя стало королевство Двух замков с его обширными лесами и равнинами, где выстрел Баллистариуса мог быть поистине смертоносным.

Хватит ли магнитной силы тёмного камня, чтобы остановить летящую стрелу? Или же механическая кисть, выпущенная навстречу острию, лучше справится с этой задачей? Результат не заставит себя долго ждать.

**ЦЕЛЬ:** за 1 ход изгнать всех противников.

**СОЮЗНИКИ:** Манус или Магнус (С2, 3/3 ) , Токсикум (А1, 3/3 ) , Церберус (С4, 3/3 ) .




**ПРОТИВНИКИ:** Карнифекс (С3, 4/4 ) , Баллистариус (Е2, 2/2 ) , Мессум (Е3, 2/2 ) .






### 4. ОПАСНЫЕ ВОДЫ

Следующее испытание — озеро Осьмиводье: удастся ли Манусу переплыть его или тяжёлый доспех будет уносить воина на глубину, заставляя повторять всё вновь и вновь? Какая длань окажется полезнее? Механической можно схватиться за дерево у берега, а магнитной — притянуться к залежам тёмного камня. Сколько раз Манус будет вспоминать слова Темпуса, глядя, как солнечный свет угасает в толще мутной воды над ним?

**ЦЕЛЬ:** за 1 ход изгнать всех противников.

**СОЮЗНИКИ:** Манус или Магнус (Е1, 3/3 ) , Игнифер (А3, 2/2 ) , Гоэций (D3, 1/2 ) .

**ПРОТИВНИКИ:** Аквус (D2, 3/3 ) , Мессум (В3, 1/2 ) , Лигнум (А2, 1/2 ) .










## 5. ЛИПКАЯ ПАУТИНА

Вода — ещё не самое сложное испытание. Что, если добавить на поле боя липкую паутину? Это опасно, ведь она не только сковывает движения союзников, но и ускоряет противников. Эрезиде уж точно этим воспользуется.

«Повезло, что Карнифекс с нами, — отметил про себя Манус. — Он умеет оборачивать сильные стороны противников против них самих. Он с лёгкостью одолеет Эрезиду».

**ЦЕЛЬ:** за 1 ход изгнать всех противников.

**СОЮЗНИКИ:** Манус или Магнус (D3, 3/3 ) , Карнифекс (C3, 4/4 ) , Архитектус (A1, 5/5 ) .

**ПРОТИВНИКИ:** Эрезиде (B4, 3/3 ) , «Паутина»  на A3, способность «Паутина» доступна), Мессум (B2, 2/2 ) , Лигнум (D2, 2/2 ) .









## 6. ПРОЧНЫЙ КАМЕНЬ

Говорят, что вода камень точит. Но как быть, если и вода, и камень по одну сторону баррикад? Манусу была необходима сила, способная разрушить целую гору. Не помешала бы Пушка Предков — изобретение Механикуса... Но для испытания это было бы слишком просто.

«Гильдии не позволят привлечь Механикуса. Они скорее поставят его в ряды противников, если Саксум будет моим союзником. Мы не ищем лёгких путей!» — подумал Манус и направился на поле боя.

**ЦЕЛЬ:** за 2 хода нанести 6 урона замку игрока-соперника (урон рассчитывается по правилам базовой игры вдвоём).

**СОЮЗНИКИ:** Манус или Магнус (C3, 3/3 ) , Иллесебра (A2, 2/2 ) , Маллеус (E3, 4/4 ) .




**ПРОТИВНИКИ:** Саксум (B3, 5/5 ) , Мессум (A1, 2/2 ) , Аквус (D2, 3/3 ) .






## 7. ПУШКА ПРЕДКОВ

«Как в воду глядел! — улыбнулся Манус, стоя на берегу озера и рассматривая своё отражение в воде. — Вот и паровой танк подъехал. И, конечно же, в ряды противников. Значит, понадобится ловить ядра механической кистью. А может, использовать магниты против металлических деталей танка? В любом случае предстоит попробовать и то и другое по несколько раз».

**ЦЕЛЬ:** за 2 хода изгнать всех противников.

**СОЮЗНИКИ:** Манус или Магнус (С2, 3/3 ) , Саксум (А2, 5/5 ) , Баллистариус (D1, 2/2 ) .

**ПРОТИВНИКИ:** Механикус (С4, 3/3 ) , Мессум (Е3, 2/2 ) , Карнифекс (В2, 4/4 ) .










## 8. СКОВЫВАЮЩИЙ ХОЛОД

Под ногами уже хрустел снег, когда взору Мануса открылся величественный вид на Цитадель, которая возвышалась над замёрзшим озером. Благодаря порталу Иллесебры путь, который должен был занять несколько циклов, удалось преодолеть за пару мгновений.

«Морозно. Похоже, теперь будем испытывать ещё и температурные режимы. Начну, пожалуй, с механической длани — хотя бы немного согреюсь от растопленной печи», — подумал Манус.

**ЦЕЛЬ:** за 2 хода нанести 5 урона замку игрока-соперника (урон рассчитывается по правилам базовой игры вдвоём). Союзники не должны получить ни одного повреждения.

**СОЮЗНИКИ:** Манус или Магнус (Е2, 3/3 ) , «Ослабление атаки» ) , Иллесебра (В1, 2/2 ) , Эрезид (С2, 3/3 ) .

**ПРОТИВНИКИ:** Фригус (С4, 2/2 ) , Саксум (С3, 5/5 ) , Баллистариус (А3, 2/2 ) .









## 9. ВОДОВОРОТ

— Спасибо гильдиям, что не пришлось надолго оставаться у Цитадели — очень уж холод мне не по нраву. А вот погреться я люблю, так что... — не успел Манус договорить, как рядом возникла фигура из воды.

— Поаккуратнее с загаром — на твоём доспехе это будет похоже на ржавчину, — посоветовал Аквус. — В этом испытании тебе предстоит изгнать Сатурна. Вращением своих каменных спутников он создал водовороты, а учитывая его гравитационные связи, теперь неясно, где окажешься, если нырнешь в один из них.

**ЦЕЛЬ:** за 1 ход изгнать Сатурна.

**СОЮЗНИКИ:** Манус или Магнус (D2, 3/3 ) , Эрезид (B4, 3/3 ) , Аквус (E1, 3/3 ) .

**ПРОТИВНИКИ:** Сатурн (E3, 5/5 ) , Мессум (C3, 2/2 ) , Саксум (E2, 5/5 ) .









## 10. БУШУЮЩЕЕ МОРЕ

«Жара и правда неблагоприятно влияет на металл моего доспеха, — заметил Манус. — Нужно поскорее закончить испытания в этом тропическом климате. Как бы спланировать действия так, чтобы завершающей атакой изгнать сразу всех противников?»

Магнитная природа одной из дланей позволила Манусу уловить гравитационные связи между водоворотами. Однако также не стоило сбрасывать со счетов и механическую длань — в ней встроены магический камень особой силы.

**ЦЕЛЬ:** за 2 хода изгнать всех противников. Все противники должны быть изгнаны одновременно в результате **финальной атаки** любого союзного персонажа.

**СОЮЗНИКИ:** Манус или Магнус (B2, 3/3 ) , Саксум (D1, 5/5 ) , Церберус (E3, 3/3 ) .

**ПРОТИВНИКИ:** Аквус (A2, 3/3 ) , Мессум (C2, 2/2 ) , Карнифекс (B3, 4/4 ) .












## 11. БРОНИРОВАННЫЕ ЦЕЛИ

В прошлом испытании Манус эффективно использовал дымовую завесу, что позволило Саксуму одним ударом изгнать сразу всех противников. Поэтому гильдии решили в этот раз проверить силу дланей уже против бронированных целей.

Местом сражения выбрали каньон, железнодорожные пути которого могли использовать как союзники, так и противники, что дополнительно усложняло испытание.

**ЦЕЛЬ:** за 2 хода изгнать всех противников.

**СОЮЗНИКИ:** Манус или Магнус (В3, 3/3 ) , Эрезид (С3, 3/3 ) , Мессум (Е1, 2/2 ) .

**ПРОТИВНИКИ:** Лигнум (D3, 2/2 ) , «Усиление защиты» ) , Фидея (D2, 2/2 ) , «Усиление защиты» ) , Армус (Е2, 3/3 ) , «Усиление защиты» ) .











## 12. ДУХИ

Манус легко справился с прочной бронёй, однако теперь его ждали бестелесные цели. А где их особенно много? Конечно, на кладбище, где отовсюду веет смертью и даже могилы с обелисками готовы вступить в бой.

«Не уверен, смогу ли я изгнать бестелесных духов, — задумался Манус. — Не буду даже пытаться их атаковать, попробую переиграть, нанеся урон их замку. Благо башен-obelisks тут предостаточно».

**ЦЕЛЬ:** за 1 ход нанести 3 урона замку игрока-соперника (урон рассчитывается по правилам базовой игры вдвоём). Нельзя атаковать противников.

**СОЮЗНИКИ:** Манус или Магнус (D3, 3/3 ) , Механикус (В3, 3/3 ) , Карнифекс (А2, 4/4 ) .

**ПРОТИВНИКИ:** Тенебрис (А3, 3/3 ) , «Усиление захвата» ) , Мессум (С3, 2/2 ) , «Усиление захвата» ) , Игнифер (Е1, 2/2 ) .












### 13. НОВЫЕ УСЛОВИЯ

Гильдии решили, что это была не совсем честная победа. По новым условиям сражения нужно было обязательно изгнать всех духов. А чтобы усложнить тренировку, духа огня облачили в доспех.

«Что ж, атаковать — значит атаковать, не впервой, — решил Манус. — Интересно, воздействует ли магнетизм на бестелесные сущности?»

**ЦЕЛЬ:** за 1 ход нанести 6 урона замку игрока-соперника (урон рассчитывается по правилам базовой игры вдвоём).

**СОЮЗНИКИ:** Манус или Магнус (С4, 3/3 ) , Карнифекс (В3, 4/4 ) , Саксум (D2, 5/5 ) .




**ПРОТИВНИКИ:** Тенебрис (А3, 3/3 ) , Мессум (С3, 2/2 ) , Игнифер (Е1, 2/2 ) , эффект «Усиление защиты» ) .






### 14. ОГНЕННЫЕ РАЗЛОМЫ

Стремительное разрушение вражеского замка настолько поразило гильдии, что они решили проверить: сможет ли Манус в пылу сражения защитить собственный замок? А нет лучшего места для такого испытания, чем потусторонний мир — ведь попадание союзника в огненный разлом грозит изгнанием, что, в свою очередь, истощает ресурсы замка.

**ЦЕЛЬ:** за 2 хода нанести 6 урона замку игрока-соперника (урон рассчитывается по правилам базовой игры вдвоём). Ваш замок не должен получить ни одного урона.

**СОЮЗНИКИ:** Манус или Магнус (С4, 3/3 ) , Саксум (А1, 5/5 ) , Иллесебра (В1, 2/2 ) .

**ПРОТИВНИКИ:** Игнифер (С3, 2/2 ) , Кабаллус (А3, 4/4 ) , Мессум (Е3, 2/2 ) .










## 15. НЕВРЕДИМЫЙ ЗАМОК

*И это задание далось Манусу довольно легко. Тогда гильдии ещё больше ужесточили условия: Иллесебра была окружена противниками, а Маллеуса оставили на вершине горы без возможности захватить башню.*

*«Они считают, что Маллеусу, выдающемуся проектировщику защитных рвов, не под силу эта задача? — предвкушая скорую победу, подумал Манус. — Как же они ошибаются».*

**ЦЕЛЬ:** за 2 хода нанести 6 урона замку игрока-соперника (урон рассчитывается по правилам базовой игры вдвоём). Ваш замок не должен получить ни одного урона.

**СОЮЗНИКИ:** Манус или Магнус (С3, 3/3 ) , Маллеус (D3, 4/4 ) , «Ослабление захвата» ) , Иллесебра (A2, 2/2 ) .

**ПРОТИВНИКИ:** Игнифер (A3, 2/2 ) , Церберус (A1, 3/3 ) , Тенебрис (B3, 3/3 ) .










## 16. ЧЕТЫРЕ ЗАЛПА

*Пришло время финальных испытаний. Для этого необходимо было переместиться не только в пространстве, но и во времени... В тот период, когда сражения превратят некогда процветавшее королевство Двух замков в четыре полюса власти, на границах которых вырастут новые защитные сооружения.*

*Предстояло за один тактический приём не только изгнать всех противников, но и захватить все четыре катапультные башни. Однако временная петля Темпуса позволила не выбирать между дланями — они обе могли участвовать в бою.*

**ЦЕЛЬ:** за 1 ход нанести 8 урона замку игрока-соперника (урон рассчитывается по правилам игры вдвоём на поле «Четырёхпутье»).

**СОЮЗНИКИ:** Манус и Магнус (С3 и D2, 3/3 ) , Игнифер (С2, 2/2 ) , Аквус (Е2, 3/3 ) .

**ПРОТИВНИКИ:** Тенебрис (A2, 3/3 ) , Мессум (B2, 1/2 ) , Корнибус (С4, 2/2 ) , Саксум (D3, 5/5 ) .










## 17. КРУШЕНИЕ ТВЕРДЫНИ

После выстрела последней, четвёртой катапультиной башни около Мануса вдруг возник Темпус:

— Для тебя это лишь испытания, целью которых является поиск самой эффективной длани. Но не это главное. Ты вершишь историю Сигиллума. Период, в котором мы сейчас находимся, позже назовут «Четырёхпутьем». Это время тайных переговоров, которые разрушат устоявшееся равновесие сил. И в твоей власти не позволить Юго-Западному замку разрастись настолько, что его обитатели бросят вызов мирному ходу истории. Твердыня, у стен которой мы стоим, должна быть разрушена!

**ЦЕЛЬ:** за 2 хода изгнать Архитектуса и его союзников.

**СОЮЗНИКИ:** Манус и Магнус (C1 и C3, 3/3 ) , Саксум (C5, 5/5 ) , Эрезид (B3, 3/3 ) .

**ПРОТИВНИКИ:** Архитектус (B1, 5/5 ) , Мессум (A2, 2/2 ) , Карнифекс (D1, 4/4 ) , Корнибус (A3, 2/2 ) .










## 18. ДЛАНЬ

— Многих героев закалили испытания, выпавшие на их долю. Но каждый их шаг изменял мир вокруг на многие циклы вперёд, — продолжил Повелитель времени. — Сегодня ты один из таких героев, и какую бы длань ты ни выбрал, я сделаю так, что другая версия тебя тоже продолжит существовать вне времени.

— Это был бы сложный выбор. Я благодарен тебе, что мне не придётся его делать, — произнёс Манус. А может, это был Магнус...

**ЦЕЛЬ:** за 2 хода изгнать всех противников.

**СОЮЗНИКИ:** Манус и Магнус (C2 и D3, 3/3 ) , Винктум (A0, 3/3 ) , Эрезид (D2, 3/3 ) .

**ПРОТИВНИКИ:** Механикус (A3, 3/3 ) , Мессум (B1, 2/2 ) , Карнифекс (C3, 4/4 ) , Корнибус (B3, 2/2 ) .

## ОТВЕТЫ НА ЗАДАЧИ

### УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:

A — основная способность;

B — первая особая способность;

C — вторая особая способность;

x — атака;

> — манёвр или перемещение;

< — перенос стойкости;

D1 — клетка, на которую направлена способность;

[2/3] — оставшиеся очки стойкости персонажа.

### 1. ТЕЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ

- I. Манус. A>B3. B-D4>C4.  
Темпус. АхС4 [2/3]. С-B3.  
Токсикум. В-B2+C4.  
Манус. АхВ4 [1/3].  
Темпус. В-A2.  
Токсикум. В-B2+В4+С4. АхВ2 [0/3] + В4 [0/3] + С4 [0/3].

### 2. НАКАЗАНИЕ

- I. Темпус. А>С3.  
Манус. А>В3. В-B1>В2.  
Иратус. С-A2.  
Темпус. В-A2. С-B3.  
Иратус. С-A2. АхВ2 [0/4].  
Манус. АхА3 [0/2].

### 3. СМЕРТЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

- I. Токсикум. С-С3>D2.  
Манус. В-С4>С3. АхD2 [3/4].  
Церберус. В>D3. АхD2 [2/4] + E3 [1/2] + E2 [1/2].  
Токсикум. В-D2+E3+E2. АхD2 [0/4] + E3 [0/2] + E2 [0/2].

### 4. ОПАСНЫЕ ВОДЫ

- I. Гоэций. В-D3<E1. С-E1>С3.  
Игнифер. В-С3. АхВ3 [0/2].  
Манус. В-A3>В3. АхD2 [0/3].  
Игнифер. С-В3. А>С4.  
Гоэций. АхА2 [0/2].

### 5. ЛИПКАЯ ПАУТИНА

- I. Магнус. С-D2. В-В4>А3.  
Карнифекс. В-В2. С-A3>В3. АхВ3 [0/3].  
Магнус. АхD2 [0/2].  
Архитектус. АхВ2 [0/2].

### 6. ПРОЧНЫЙ КАМЕНЬ

- I. Иллесебра. В-E3>А2. С-A1.  
Маллеус. АхА1[1/2]. С-A2.  
Магнус. В-A2>А3. АхВ3 [2/5].  
Маллеус. В-В3+D2.  
Иллесебра. АхВ3 [1/5] + А1 [0/2] + D2 [2/3].

- II. Магнус. АхD2 [0/3].  
Маллеус. АхВ3 [0/5].

### 7. ПУШКА ПРЕДКОВ

- I. Манус. А>С3. В-E3>D3.  
Баллистариус. В-D1. АхD3 [0/2].  
Саксум. А>В3. С-С4+В2.  
Баллистариус. С-B2>А2.
- II. Манус. С-В3+С3. АхС4 [2/3].  
Саксум. В-В3. АхА2 [2/4] + С4 [0/3].  
Баллистариус. АхА2 [0/4].

### 8. СКОВЫВАЮЩИЙ ХОЛОД

- I. Эрезид. В-B2.  
Иллесебра. А>В2. В-E2>В2.  
Магнус. А>В3. АхС3 [3/5]. В-С3>В2. С-A3+В2+С4.  
Иллесебра. С-С4. АхС4 [1/2] + В2 [2/5].  
Эрезид. АхВ2 [0/5].
- II. Магнус. АхБаллистариус [0/2].  
Эрезид. С-С4>С3. АхС3 [0/2].

### 9. ВОДОВОРОТ

- I. Эрезид. С-E2>D3.  
Магнус. В-E3>E2. АхE2 [2/5].  
Эрезид. А>А1. В-E3.  
Аквус. С>D1. А>E3. АхE2 [0/5].

### 10. БУШУЮЩЕЕ МОРЕ

- I. Церберус. А>В4.  
Саксум. А>А1.  
Манус. А>С3. В-A1>В2.  
Саксум. С-A2+В3+С2.
- II. Манус. С-В2+С3. АхВ3 [3/4].  
Церберус. В>А3. АхА2 [2/3] + В3 [2/4].  
Саксум. В-В2. АхА2 [0/3] + В3 [0/4] + С2 [0/2].

### 11. БРОНИРОВАННЫЕ ЦЕЛИ

- I. Эрезид. В-E3.  
Магнус. В-С3>С4.  
Мессум. В-E2. С-D3>E3.  
Эрезид. С-E2>D3.  
Магнус. А>С3хD3 [0/3]. С-D2.  
Эрезид. А>D3.  
Мессум. А>E2.
- II. Магнус. А>хФидея [0/2].  
Эрезид. АхE3 [1/2].  
Мессум. АхE3 [0/2].

### 12. ДУХИ

- I. Манус. А>E3. В-С3>D3.  
Механикус. А>С4. С-A3+D3+E1.  
Карнифекс. В-А3. А>А1. С-D3>С3.

### 13. НОВЫЕ УСЛОВИЯ

- I. Манус. А>D4. В-D2>D3. С-D3+D4.  
Карнифекс. В-А3. С-E1>D2.

- Саксум. В-D3. С-С3+D2.  
Карнифекс. АхА3 [0/3].  
Саксум. АхС3 [0/2] + D2 [0/2].

### 14. ОГНЕННЫЕ РАЗЛОМЫ

- I. Иллесебра. А>С2. В-A1>С2. С-A3.  
Саксум. А>D2.  
Магнус. В-D2>D3. А>В3.  
Саксум. С-С3+E3.
- ЛАВАхА1 [1/2].  
ЛАВАхА3 [3/4] + С3 [1/2] + E3 [1/2].
- II. Иллесебра. А>А2.  
Магнус. АхА3 [0/4].  
Саксум. В-D3. АхС3 [0/2] + E3 [0/2].

### 15. НЕВРЕДИМЫЙ ЗАМОК

- I. Манус. А>D2. В-B3>С3.  
Маллеус. В-A1+С3. А>E2. С-E2.  
Иллесебра. С-A3. В-E2>А2. АхА1 [2/3] + А3 [1/2] + С3 [2/3].
- ЛАВАхА1 [1/3] + А3 [0/2] + С3 [1/3].
- II. Маллеус. АхА1 [0/3].  
Манус. АхС3 [0/3].

### 16. ЧЕТЫРЕ ЗАЛПА

- Манус (С3), Магнус (D2).
- I. Игнифер. В-D2. С-С3.  
Магнус. АхD3 [0/5].  
Игнифер. АхВ2 [0/2].  
Манус. АхС4 [0/2]. А>С4. В-E2>D3.  
Аквус. В-D2. С>С3.  
Магнус. В-С3>В2.  
Аквус. АхА2 [0/3].

### 17. КРУШЕНИЕ ТВЕРДЫНИ

- Манус (С1), Магнус (С3).
- I. Эрезид. В-D2.  
Магнус. А>D2. АхD1 [0/4].  
Саксум. А>С4.  
Манус. А>С2. В-С4>С3.  
Магнус. В-С3>В2.  
Эрезид. А>С3. С-A3>В3.  
Саксум. С-A2+В1+В3.
- II. Манус. С-В2+С2+С3+D2. АхВ1 [2/5].  
Саксум. В-В2. АхА2 [0/2] + В1 [0/5] + В3 [0/2].

### 18. ДЛАНЬ

- Манус (С2), Магнус (D3).
- I. Магнус. АхС3 [0/4]. В-С2>В2.  
Винктум. А>А1. С-B1. В-B2>С3.  
Манус. АхВ3 [0/2].  
Эрезид. В-В3. С-B1>С2. АхС2 [0/2].  
Манус. В-A3>В3.
- II. Винктум. А>В2.  
Манус. АхВ3 [0/3].