Libro degli INCANTESIMi

\* Incantesimo di necromanzia

A Incantesimo arcano

D Incantesimo divino

Tabella 1-1: Raggio Incantesimi

|  |  |
| --- | --- |
| Raggio | Distanza |
| Vicino | 7,5m+1,5m/2liv |
| Medio | 30m+3m/liv |
| Lungo | 120m+12m/liv |

3

Livello 0

Messaggio: (1std, V/S, medio, creat/liv, 10min, no RI) Sussurri e risposte.

Prestidigitazione: (1std, V/S, 3m) Trucchetti vari.

Caltrops: ([terra] 1std, V/S, vicino, 1r/liv, no RI) 1,5x1,5 m TXC +0 per 1 danno, dimezza velocità.

Individuazione del magico: (1std, V/S, 18m, cono, 1m/liv, no TS) 1° presenza auree, 2° numero auree, 3° forza e posizione.

Resistenza: (1std, V/S/M, creat. Toccata, 1min) +1 resistenza ai TS.

Mano magica: (1std, V/S, vicino, oggetto non magico max 2,5kg) Sposta oggetto di 4,5m.

Lettura del magico: (1std, V/S, pers, 10min/liv) Decifra scritte incomprensibili.

Livello 1

Arcani

****Divini****

****Livello 2****

\*Raggio rovente: *([Fuoco] 1std, V/S, vicino)* 4 raggi da 4d6 danni da fuoco.

\*Lama rovente *(Burning sword)*:*([Fuoco]1std, V/S, tocco, 1m/liv)* +1d6 danni da fuoco con arma. +1d10 danni con critico +1d10/molt. critico >2.

\*Shuriken di fuoco *(Fire shuriken)*:*([Fuoco]1std, 6 shuriken)* Range 3m critico 19-20x2 3d6 danni da fuoco (+Dex).

Vigore della fiamma *(Body of the sun)*:*([Fuoco]1std, pers, 1r/liv)* 1,5m raggio, 5d4 danni fuoco/round e illumina area.

\*Frantumare:*(1std, V/S/M, vicino, oggetto/creat cristallina)* Distrugge oggetto non magico 4,5Kg/liv. 10d6 danni su creature cristalline TS Tem dimezza.

Polvere luccicante:*(1std, V/S/M, medio, 3m raggio, 1r/liv, no RI)* Rivela creature invisibili, -40 nascondersi, creature in area accecate (Volontà nega).

Ninpõ – Chõyaku *(Dimension hop)*: *(1std, V, tocco)* Teleport a 15m.

Deviazione *(Deflect)*:*(1imm, V, pers, 1r)* +1/2 liv CA Deviazione contro prossimo attacco fino alla fine del prossimo turno.

Sonorus hum:*(1std, V/S, pers, 1m/liv)* Incantesimo che mantiene concentrazione su una spell gratuitamente.

Livello 3

\*Palla di fuoco:*(1std, V/S/M, lungo, 6m raggio)* 10d6 danni da fuoco Riflessi dimezza.

\*Luce della fenice *(Flashburst)*:*([Fuoco] 1std, V/S/M, lungo., 6m raggio)* In area stordito 1r (no TS). In 40 m e linea visiva TS Vol. o accecato 2d8r.

\*Urlo della fenice *(Great thunderclap)*:*([Sonico]1std, V/S/M, medio, 6m raggio, no RI)* TS Vol o storditi 1r, TS Tem o assordato, TS Rifl o prono.

Velocità:*(1std, V/S/M, vicino, 1creat/liv in 9m, 1r/liv)* +1 attacco/round a max BAB, +1 TXC, +1 CA schivata e +1 TS Riflessi. +9m movimento.

Lentezza:*(1std, V/S/M, vicino, 1creat/liv in 9m, 1r/liv)* TS Vol. o solo azione movimento o standard ogni round. -1 TXC AC e TS Rifl. Velocità dimezzata.

\*\*Dissolvi magie:*(1std, V/S, medio, bers. o raggio 6m)* Dissolvi magie max +10 alla prova.

Cuore della fenice *(Heart of water)*: *(1std, V/S, pers, 1h/liv)* +5 Artista della fuga, 1v/gg come az. veloce *Libertà d movimento* 1r/liv.

Ninpõ – Shugõ *(Regroup)*:*(1std, V/S, vicino, 1creat/liv)* Teleport creature consenzienti in quadretto adiacente.

Percezione magica *(Battlemagic perception)*:*(1std, V/S, pers, 10m/liv)* +5 Spellcraft, conosc. magie in 30m, se scaricato az. gratuita counterspell.

Energy vulnerability:*(1std, V/S/M, creat in raggio 3m, 1r/liv)* TS Volontà o +50% danni tipo di energia scelto (max DV creatura = DV caster x2).

Livello 4

\*Proiettile infuocato *(Orb of fire)*:*([Fuoco]1std, vicino)* TXC 15d6 danni fuoco, TS Tempra o frastornato 1round.

Muro di fuoco:*([Fuoco]1std, V/S/M, medio, 6m/liv o raggio 1,5m/2liv, conc +1r)* Muro alto 6m, .2d6+20 e ondate calore in 3m da 2d4 danni.

Stretta infuocata *(Tentacoli Evard)*:*([Fuoco] 1std, V/S/M, medi0, 6m raggio, 1r/liv)* Tentacoli 3m, TXC e lotta LI+8, 1d6+4 danni fuoco, ½ velocità.

Kage Bunshin no Jutsu *(Mirror image, greater)*: ***(****1imm, V/S, pers, 1m/liv) 1d4+6 immagini+1/round (max 8)*. CA 10+Dex.

\*\*Armatura luminosa superiore:*(1std, tocco, 1h/liv)* +8 CA e -4 TXC avversari in mischia. Dissolve oscurità <=2° liv. Sacrificio 1d3 danni For.

Ninpõ – Kyari *(Porta dimensionale)*:*(1std, V, lungo)* Teleport in direzione indicata + 1creatura/3liv.

\*\*Ancora dimensionale:*(1std, V/S, medio, 1m/liv, no RI)* Raggio, TXC e creatura non può teletrasportarsi.

\*\*Focus *(Assay spell resistance)*:*(1vel, V/S, pers, 1r/liv)* +10 per superare RI verso una specifica creatura in vista.

Livello 5

A\*Gelid blood:

A\*Necrotic skull bomb:

A\*Spiritwall:

A\*Giara magica:

AD \*Esplosione necrotica:

AD Eye of the oracle:

DGiusto potere:

DVisione del vero:

DRevivify:

D:

Livello 6

\* Incantesimo di invocazione

\*\* incantesimo di abiurazione

A\*Animare combattente spaventoso:

A\*Fleshshiver:

A\*Revive undead:

A\*Sguardo penetrante:

AFreezing fog:

AEntomb:

AContingenza:

AAnticipate teleportation, greater:

AManto stellare:

ADisintegrazione:

AImmagine permanente:

AFreeziong glace:

AD \*Eruzione necrotica:

AD \*Creare non morti:

AD \*Mummify:

AD Dissolvi magie superiore:

AD Eye of the oracle:

DGuarigione:

DGuscio anti-vita:

DParola del ritiro:

DEnergy immunity:

Livello 7

A\*Chain of sorrow:

A\*Soul link:

A\*Avasculate:

A\*Awaken undead:

A\*Controllare non morti:

A\*Dito della morte:

A\*Onde di esaurimento:

ASpostamento planare:

ATeletrasporto senza errore:

AGabbia di forza:

AEnergy absorption:

AIronguard:

A Simulacro:

ABlocca persone di massa:

ADOssessione necrotica:

AD Scrutare superiore:

ADBestow curse, greater:

ADPlague:

DBlasfemia:

DDistruzione:

DRigenerazione:

DConsumptive field, greater:

Livello 8

ATouch of the graveborn:

A\*Avasculate, mass:

A\*Blackfire:

A\*Clone:

A\*Creare non morti superiore:

A\*Orrido avvizzimento:

ALabirinto:

ARaggio polare:

AVuoto mentale:

AInvisibilità superiore:

ACharme su mostri di massa:

ADChain dispell:

AD\*Potenziamento necrotico:

DStormrage:

DTerremoto:

Livello 9

A\*Lamento della banshee:

A\*Clone in stasi:

A \*Vile death:

AIceberg:

AIncantesimo mutevole di Shrinshee:

AFermare il tempo:

AParola del potere uccidere:

ADesiderio:

ADPortale:

ADProiezione astrale:

AD°Terminazione necrotica:

ADPlague of undead:

DResurrezione pura:

DGuarigione di massa:

DVisage of the deity, greater:

DMiracolo:

Incantesimi epici

Richiamo della fenice suprema: *(1r, V/S/XP, CD 64)* Evoca 1 fenice suprema. (5.600 px).

Assalto della fenice: *(1r, V/S/XP, CD 94)* Evoca 3 fenici e 1 fenice suprema. (16.600 px,50d6 danni contr.)

Apoteosi della fenice: *(1vel, V/S/XP, area 18m da incant, CD 65)* 80d20 danni da fuoco Riflessi dimezza. +25 alla CD, +15 vs RI. (45d6 contr, 20.000px)

Manipolazioni temporali: *(1r, XP, area 18m da incant, CD 74)* Velocità su alleati e lentezza su nemici Volontà nega (+20 alla CD). (5.000px)

Immunità temporale: *(1imm, V/S/XP, area 18m da incant, CD 54)* Alleati congelati nel tempo, immuni a qualsiasi effetto per 1 round. (1.200px)

Duplicato temporale: *(1imm, V/S/XP, pers, CD 65)* Porta il se stesso del round futuro nel presente. (600px)

Lama d’ebano di Hino Tori: *(1vel, V/S/XP, pers, CD 65)* Evoca lama, Int a TXC e danni + 3d6 + Disintegrazione su attacchi + Banish su primo attacco su extraplanari (+10 alla CD). Dissolta da Dissolvi magie e ancora dimensionale, controincantata da Portale. Passa attraverso barriere magiche. (14.500px)

Pioggia di fuoco: *(1m, V/S, 3,2km, 20h, CD 50)* 1 danno da fuoco/round, Riflessi nega (ogni round).

Permanenti

Astuzia della volpe superiore: *(100gg, V/S, pers, perm, CD 55)* Bonus potenziamento +30 a Intelligenza. (7.000px)

Percezione superiore (rituale): *(100gg, V/S, pers, perm, CD 79)* +15 bonus schivata alla CA. (7 slot 9°, 20.000px)

Protezione superiore: *(100gg, V/S, pers, perm, CD 15)* +5 bonus intrinseco TS.

Resistenza agli incantesimi superiore: *(100gg, V/S, pers, perm, CD 80)* RI 35. (3.300 px)

Resistenza ai danni epica (rituale): *(100gg, V/S, pers, CD 84)* Assorbe ogni round i primi 50 danni di tipo cont/perf/tagl. (20.000px, 2 slot 9°)

Eterno ringiovanimento (rituale): *(100 giorni, V/S, pers, perm.)* Ringiovanisce di 60 anni. (4 slot di 9°. Brucia 20.000px)

Immunità allo scrutamento epica (rituale): *(100 giorni, V/S, pers, perm.)* +20 al tiro di LI contrapposto quando scrutato. (2 slot di 9°. Brucia 20.000px)

Inferno divampante (rituale): *(100 giorni, V/S, raggio 30m da incant, perm)* Aura di fuoco, TS Tem o 10d6 danni fuoco, TS Vol o -5 TXC, TS e prove, vista cieca in area, dismissabile. +10 alle CD (20.000px, 5 slot di 9°)

Manovre (\_\_ preparabili – \_\_ granted)

Burning blade:*(1vel)* Fino a fine turno attacchi guadagnano +1d6+IL danni da fuoco.

Searing blade:*(1vel)* Fino a fine turno attacchi guadagnano +2d6+IL danni da fuoco.

Inferno blade:*(1vel)* Fino a fine turno attacchi guadagnano +3d6+IL danni da fuoco.

Flashing sun:*(1round)* Attacco completo + attacco extra al massimo TXC. Tutti gli attacchi prendono -2 al TXC.

Douse the flames:*(1std)* Bersaglio colpito non può fare attacchi di opportunità per 1 round.

White raven tactics:*(1vel)* Alleato in 9m sposta iniziativa 1 meno la propria*.*

Order forged from chaos:*(1mov)* Alleati in 9m prendono istantaneamente una azione di movimento gratuita.

White raven hammer:*(1round)* Singolo colpo devastante. 6d6 danni extra e stordimento per 1 round senza TS.

Shield counter:*(1imm)* Colpisce istantaneamente nemico col pomo della spada (-2TXC). Prossimo attacco fallisce automaticamente.

Strike of Righteous Vitality:*(1std)* Attacco, se nemico di allineamento differente di almeno 1 guarire (cura 150 pf + cura tutti status tranne liv negativi).

Stances

Tactics of the wolf:Ordini in battaglia per ottimizzare fiancheggiamento. Alleati ottengono +IL/2 danni quando fiancheggiano.

Aura of triumph:In 3 metri tutti alleati guadagnano +4 pf per ogni colpo che ciascun alleato mette a segno.

Immortal Fortitude:Non muore sotto 0 pf. TS Tempra pari a pf negativi per non morire e tornare a 1. Max 3 volte, dopo stance finisce.

Mystic phoenix stance:Sostituisce altra stance in corso. +1 LI, +2 bonus schivata. Se speso spell slot RD/male pari a livello slot x2 (max 10).

Firebird stance:Sostituisce altra stance in corso. +3 LI, resistenza 10 fuoco. Se speso spell slot aura 3m danno da fuoco 1d6 x livello slot. TS Rifl 14+Int ogni round. Danno metà da fuoco, metà da energia magica pura. Max 1 minuto.

Effetti di stato

Abbagliato: -1 TXC prove osservare e cercare.

Accecato: Non vede, -2 CA, perde bonus Dex alla CA, velocità dimezzata, -4 prove Cercare e prove su For e Dex, prove che richiedono visione falliscono automaticamente, tutti avversari hanno occultamento totale.

Affaticato: -2 For e Dex, fare azioni stancanti esaurisce. Recupero dopo riposo 8 ore.

Assordato: Incapace di sentire. -4 iniziativa, fallimento automatico prove ascoltare, 20% fallimento lancio incantesimi con componenti verbali.

Esausto: Metà velocità -6 For e Dex. Dopo 1 ora di riposo affaticato.

Frastornato: Non può compiere azioni ma non ha penalità alla CA.

In preda al panico: Lascia quello che ha in mano, fugge alla massima velocità per fuggire da qualsiasi pericolo come unica azione, -2 TS prove abilità e caratteristica. Con spalle al muro tremante in difesa totale.

Infermo: -2 TXC danni TS prove abilità e prove caratteristica.

Intralciato: Velocità dimezzata, non corre o carica, -2 TXC, -4 Dex, CD15+liv incantesimo per non perderlo.

Nauseato: Impossibilità di attaccare, lanciare incantesimi. Unica cosa concessa è un’azione di movimento a turno + azioni gratuite.

Prono: Attaccante -4 TXC mischia e non può usare armi a distanza. Difensore +4 CA contro attacchi distanza -4 CA contro attacchi mischia.

Scosso: -2 TXC TS prove abilità e prove caratteristica.

Spaventato: Fuggono, se non possono combattono. -2 TXC TS prove abilità e caratteristica.

Stordito: Lascia oggetti in mano, non può compiere azioni, -2 CA, perde bonus Dex CA.

****Contingenze preparate****

Parola di rilascio: Hidori āto: Kaihō

* Desiderio (Cura completa)
* Aspetto della fenice
* Absorption
* Previsione
* Vuoto mentale
* Momento di prescienza
* Protezione della fenice
* Arcane spellsurge
* Visione del vero
* Eyes of the oracle
* Pulse of fire (fuoco)
* Pulse of fire (elettricità)
* Lingering flames
* Brillant blade
* Dimension jumper
* Volo giornaliero
* Armatura luminosa superiore
* Mirror image, greater
* Cuore della fenice
* Velocità
* Battlemagic perception
* Body of the sun
* Scudo

Costo totale: 6680 px – Tempo di lancio totale: 167 giorni

FENICE

Bestia Magica Grande

Dadi Vita:20d10+40 (150 pf)

Iniziativa:+7

Velocità:4,5 m, volare 60 m (media)

CA: 25 (-1 taglia, +5 Des, +6 naturale, +5 deviazione), contatto 17, colto alla sprovvista 23

Attacchi:2 artigli +23 in mischia + 1 morso +23 in mischia

Danni:Artiglio 1d8+4/19-20, morso 2d6+4

Faccia/Portata:3 m per 4,5 m/l,5 m

Attacchi speciali:Strillare, capacità magiche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, *aura difensiva,* immune al fuoco,RD 20/male, immolazione, visione crepuscolare, viaggio planare, metamagia magica, RI 35, telepatia, schivare prodigioso

Tiri salvezza:Temp +14, Rifl +18, Vol +11

Caratteristiche:For 18, Des 20, Cos 15, Int 18, Sag 17, Car 21

Abilità:Conoscenze (arcane) +20, Conoscenze (storia) +20, Osservare +25, Sapienza magica +25

Talenti: Attacco in Volo, Critico Migliorato (artiglio), Incantesimi Estesi, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Clima/Terreno:Qualsiasi terreno

Organizzazione:Solitario

Grado di Sfida:24

Tesoro:Nessuno

Allineamento:Sempre neutrale buono

COMBATTIMENTO

In battaglia, una fenice di solito inizia strillando per ammorbidire i nemici prima di scatenarsi in mischia con gli artigli e il becco. Non ha paura di combattere fino alla morte, siccome la sua capacità di immolazione le assicura una successiva rinascita.

Strillare (Str):Una volta al minuto, una fenice può lanciare uno strillo di guerra che costringe ogni avversario entro 9 metri ad effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 22) o essere rallentato (come per l'incantesimo *lentezza)* per 1 round. Questo è un effetto sonoro che influenzala mente.

Capacità magiche:Sempre attive - *individuazione del magico, individuazione del male, protezione dal male;* a volontà - *pirotecnica, cecità, cura ferite leggere, dissimulare, guarigione, intermittenza, invisibilità, luci danzanti, neutralizza veleno, produrre fiamma, protezione dall'energia negativa, rimuovi maledizione, rimuovi paura, ristorare inferiore, semi di fuoco* (usando gocce del suo sangue invece che bacche di agrifoglio come componente materiale), *sfocatura, spruzzo colorato, trovare trappole, vedere invisibilità, palla di fuoco, muro di fuoco;* 1 volta al giorno – *rigenerazione, visione del vero, nube incendiaria, grido superiore, reincarnazione, velo;* 1 volta al giorno (solo fenice suprema) *fermare il tempo, stasi, resurrezione, duplicato temporale, apoteosi della fenice.* 20° livello dell’incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo. Dopo 10 round di rituale e preparazione: *congedo, dissolvi il male, dissolvi magie. 40°* livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo.

*Aura difensiva* (Mag): Una fenice ha un bonus di deviazione +5 alla Classe Armatura. Questa capacità è sempre attiva.

Immolazione (Sop):Quando sa che la morte è vicina, una fenice si immola come azione di round completo. Questo produce una nube di fiamme in una propagazione alta 6 metri e con un raggio di 4,5 metri. Ogni creatura nell'area subisce 40d6 danni (Riflessi CD 22 dimezza). La metà di questi danni è da fuoco; il resto risulta direttamente dal potere divino e quindi non è soggetto a riduzione mediante *protezione dagli elementi (fuoco), scudo di fuoco (scudo gelido) o* simili magie. Questa azione uccide la fenice originale e ne produce una nuova, completamente cresciuta e illesa, dalle ceneri. Questo nuovo uccello arriva alla fine del round.

Viaggio planare (Sop):Una fenice può entrare e uscire dal Piano Astrale o dal Piano Etereo a volontà e spostarsi attraverso questi piani senza errore né rischi.

Metamagia magica (Str):Una fenice può applicare uno qualsiasi dei suoi talenti di metamagia (Incantesimi Estesi, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati) a una capacità magica usando quella capacità come azione di round completo.

Telepatia (Sop):Una fenice può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura non volatile entro 18 metri. Può anche parlare normalmente con qualsiasi volatile.

Schivare prodigioso (Str):Una fenice mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando colta alla sprovvista, e non può essere attaccata ai fianchi. Anche se fallisce una prova di Osservare, sa comunque che c'è qualcosa nell'area; le mancano solo i dettagli quali l'esatta posizione o la descrizione.

FENICE SUPREMA

Bestia Magica Enorme

Dadi Vita:20d10+200+240 (680 pf)

Iniziativa:+7

Velocità:15 m, volare 180 m (media)

CA: 52 (-2 taglia, +5 Des, +10 naturale, +5 deviazione, +12 cognitivo, +12 fortuna), contatto 42, colto alla sprovvista 47

Attacchi:2 artigli +55 in mischia + 1 morso +55 in mischia

Danni:Artiglio 2d6+31/19-20, morso 3d6+31

Faccia/Portata:4,5 m per 6 m/3 m

Attacchi speciali:Strillare, capacità magiche (+20 alle CD, +15 LI)

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, *aura difensiva,* RD 20/male, immolazione, visione crepuscolare, viaggio planare, metamagia magica, RI 50, telepatia, schivare prodigioso, Resistenza freddo 10, RD 20/+6 e male, guarigione rapida 20

Tiri salvezza:Temp +31, Rifl +35, Vol +28

Caratteristiche:For 33, Des 35, Cos 30, Int 33, Sag 32, Car 36

Abilità:Conoscenze (arcane) +37, Conoscenze (storia) +37, Osservare +42, Sapienza magica +42

Talenti: Attacco in Volo, Critico Migliorato (artiglio), Incantesimi Estesi, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro, Searing spells

Clima/Terreno:Qualsiasi terreno

Organizzazione:Solitario

Grado di Sfida:40

Tesoro:Nessuno

Allineamento:Sempre neutrale buono

Tabella 2-1: Incantesimi preparati

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Livello | Slot | --------------------------------------------------------------------------------------- Incantesimi preparati --------------------------------------------------------------------------------------- | | | | | |
|  |  | N° | Incantesimo | N° | Incantesimo | N° | Incantesimo |
| 1 | \_\_\_+\_\_\_ |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 2 | \_\_\_+\_\_\_ |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 3 | \_\_\_+\_\_\_ |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 4 | \_\_\_+\_\_\_ |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 5 | \_\_\_+\_\_\_ |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 6 | \_\_\_+\_\_\_ |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 7 | \_\_\_+\_\_\_ |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 8 | \_\_\_+\_\_\_ |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 9 | \_\_\_+\_\_\_ |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Epici | \_\_\_\_\_ |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | | | | | |