

C. 神魔之塔

Problem ID: Tower

Time Limit: 1.0s

Memory Limit: 512MiB

眾所周知，神魔之塔是一款發行已久的遊戲，而角色的強度越來越誇張，在遊戲剛推出時，毒龍還需要靠伊登隊慢慢磨，而現在新角色隨便手轉傷害便會破兆，但這都不是重點，重點是在某片遙遠的大陸上，也存在著這麼一座神魔之塔。

這座神魔之塔其實早期也不能稱之為「塔」，因為他最初只有一層，但第一層的神魔覺得這樣太廢了，因此決定擴建神魔之塔到 n 層。每層神魔之塔在蓋好後，其中會孕育一顆魔胎，而這顆魔胎的初始戰力為 1，但這麼弱的神魔實在是太遜咖了，因此在魔胎即將孵化之時，在他樓下的所有神魔都會幫他進行洗禮以提升他的戰力，而由於住的越高獲得的視野越好，因此住在較高樓層的神魔需要幫忙洗禮較多次。我們稱一次強度為 k 的洗禮，會使得受洗神魔的戰力變為原本的 k 倍，則住在第 i 層的神魔幫第 j 層的神魔洗禮時，需要進行 i 次強度為 $\gcd(i, j)$ 的洗禮。

值得注意的是，由於第一層的神魔誕生時，沒有樓下的其他神魔幫忙洗禮，因此他的戰力只有 1。同時，我們也可以預見，位於質數層的神魔即使有其他神魔的洗禮，戰力也只會是 1，但正如那句老話：「人生全靠投胎，失敗只能重開。」想來對於神魔而言，這句話也是成立的。

然而，富有正義感的城之內覺得這樣會讓神魔之塔的整體戰力太過強大，因此為了限制神魔之塔，他決定翻開覆蓋的陷阱卡「六芒星的束縛」，該卡的作用會讓過去進行的某些特定強度的洗禮無效，只留下其中 m 種強度分別為 c_1, c_2, \dots, c_m 的洗禮仍然有效。也就是說，若過去某神魔受到了這 m 種強度以外的洗禮，則該洗禮對神魔戰力的影響將會消失。

神魔之塔的眾神魔在受到「六芒星的束縛」影響後，都感受到了自身戰力或多或少的降低，因此，為了反抗，他們決定融合第 a 樓到第 b 樓的神魔，以產生一個戰力超群的大神魔 Ex，而他的戰力會是被融合的所有神魔戰力的乘積。但由於事關重大，因此神魔們希望進行 q 次模擬融合，第 i 次模擬會融合第 a_i 樓到第 b_i 樓的所有神魔，請你輸出該次融合產生的大神魔 Ex 的戰力會有多少。若答案過大，則對 998244353 取模。

— 輸入 —

輸入有多行。

第一行包含三個正整數 n, m, q ，意義如題目所述。

第二行包含 m 個正整數 c_1, c_2, \dots, c_m ，意義如題目所述。

接下來一共 q 行，每行包含兩個正整數，其中第 i 行包含 a_i, b_i ，意義如題目所述。## 輸出
輸出一共 q 行，其中第 i 行輸出第 i 次模擬產生的大神魔 Ex 戰力為多少。

請注意，答案需對 998244353 取模。## 輸入限制 - $1 \leq n, q \leq 10^5$ - $1 \leq m \leq 100$ - $1 \leq a_i \leq b_i \leq n$ - $1 \leq c_i \leq 10^9$ ## 子任務

編號	分數	額外限制
1	0	範例輸入輸出
2	17	$1 \leq n \leq 500$
3	19	對於所有 $1 \leq i \leq m$ 都有 $n/2 < c_i \leq n$
4	64	無額外限制

— 範例輸入 —

— 範例輸出 —