# Hraničář

Povolání hraničář získá nové schopnosti a nové obory v této sekci.

## Volitelné schopnosti povolání

Toto povolání získá určité schopnosti při dosažení určitých úrovní, jak je psáno v \*Příručce hráče\*. Tato sekce nabízí další schopnosti, které lze získat jako hraničář.

Na rozdíl od schopností z \*Příručky hráče\*, tyto schopnosti nezískáš automaticky. Po domluvě s tvým PJ je na vás jestli použijete schopnosti z této sekce, poté co splníš úrovňové požadavky. Tyto schopnosti můžou být zvoleny samostatně; můžeš použít nějaké, všechny, nebo žádnou z nich.

Pokud si zvolíš schopnost, která nahrazuje jinou schopnost tak nahrazená schopnost ti již neposkytuje své výhody a nebudeš mít nárok na nic ve hře, která tuto schopnost vyžaduje.

### Obratný průzkumník

\*Schopnost hraničáře 1. úrovně, která nahrazuje schopnost Rozený průzkumník\*

Jste nepřekonatelným průzkumníkem a přeživším, a to jak v divočině, tak při jednání s ostatními na svých cestách. Níže získáš popsanou výhodu Prohnaný a s ní další výhody, když v tomto povolání dosáhneš 6. a 10. úrovně.

#### Prohnaný (1. úroveň)

Vyber si jednu zdatnost v dovednostech. Tvůj zdatnostní bonus je zdvojnásoben pro každé ověření vlastností, která využívá zvolenou dovednost.

Můžeš také mluvit, číst a psát ve dvou dalších jazycích dle svého výběru.

#### Potulný (6. úroveň)

Rychlost tvé chůze se zvýší o 1 sáh a rychlost tvého šplhání a plavání se rovná tvé rychlosti chůze.

#### Neúnavný (10. úroveň)

Jako akci si můžeš přidat dočasné životy rovnající se 1k8 + tvá oprava Moudrosti (minimálně 1 dočasný život). Tuto akci můžeš použít tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus a všechny utracená použití si doplníš na konci důkladného odpočinku.

### Úhlavní protivník

\*Schopnost hraničáře 1. úrovně, která nahrazuje schopnost Úhlavní nepřítel, ale funguje se schopností Zabiják nepřátel\*

Při zásahu tvora hodem na útok můžeš využít své mystické spojení s přírodou k označení cíle jako svého úhlavního protivníka na 1 minutu nebo dokud neztratíš soustředění (jako kdyby ses soustředil na kouzlo).

V každém svém tahu při prvním zásahu a zranění svého úhlavního protivníka, počítaje při označení, můžeš zranění zvýšit o 1k4.

Tuto schopnost k označení svého úhlavního protivníka můžeš použít tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus a všechny utracená použití si doplníš na konci důkladného odpočinku.

Zranění této schopnosti se zvýší, když dosáhneš určitých úrovní v tomto povolání: na 1k6 na 6. úrovni, na 1k8 na 14. úrovni

### Další kouzla hraničáře

\*Schopnost hraničáře 2. úrovně\*

Následující seznam kouzel rozšiřuje již existující kouzla uvedená v \*Příručce hráče\*. Seznam je seřazen podle úrovně kouzla, ne podle úrovně postavy. Každé kouzlo je uvedeno v \*Příručce hráče\*, pokud není označeno hvězdičkou (kouzlo v 3. kapitole). \*Xanatharův průvodce vším\* nabízí další kouzla.

|1. úroveň|2. úroveň|3. úroveň|4. úroveň|5. úroveň|

|--|--|--|--|--|

|Spalující úder|Magická zbraň|Obrození|Podrob zvíře|Mocné navrácení

|Zapletení|Podpora|Splyň s kamenem|Vyvolej elementála\*

||Poryv větru|Vyvolej vílu\*

||Vyvolej zvíře\*|Živelná zbraň

||Zlepši vlastnost

### Možnosti bojových stylů

\*Schopnost hraničáře 2. úrovně\*

Pokud si vybereš tuto schopnost tak následující bojové styly do tvého seznamu možných bojových stylů.

#### Bojování poslepu

Máš mimozrakové vnímání s dosahem 2 sáhy. V této vzdálenosti vidíš cokoliv co není za úplným krytem, i když jsi oslepen nebo jsi ve tmě. Navíc vidíš neviditelné tvory ve stejné vzdálenosti, pokud se tedy úspěšně neschovají.

#### Druidský válečník

Naučíš se dva triky dle tvé volby ze seznamu druidových kouzel. Pro tebe se počítají jako hraničářská kouzla a Moudrost je tvá sesílací vlastnost pro tyto triky.

Pokaždé když získáš novou úroveň v tomto povolání tak si můžeš zaměnit jeden trik za jiný ze seznamu druidových kouzel.

#### Boj vrhacími zbraněmi

Součástí útoku vrhací zbraní je i její vytažení.

Navíc při zásahu útokem na dálku vrhací zbraní si přičti bonus +2 ke zranění.

### Sesílací ohnisko

\*Schopnost hraničáře 2. úrovně\*

Smíš použít druidské ohnisko jako své sesílací ohnisko pro sesílání hraničářských kouzel. Druidské ohnisko může být snítka jmelí nebo cesmíny, hůlka nebo žezlo z tisu nebo jiné speciální dřevo, hůl vytažená vcelku ze živého stromu nebo předmět obsahující peří, srst, kosti a zuby posvátných zvířat.

### Prvotní ostražitost

\*Schopnost hraničáře 3. úrovně, která nahrazuje schopnost Pravěká ostražitost\*

Můžeš zaměřit své vědomí prostřednictvím propojení přírody: naučíš se další kouzla, když v tomto povolání dosáhneš určitých úrovní, pokud je ještě neznáš, jak je ukázáno v tabulce kouzla Prvotní ostražitosti. Tyto kouzla se nepočítají do počtu hraničářských kouzel, která znáš.

\*\*Kouzla Prvotní ostražitosti\*\*

|Úroveň hraničáře|Kouzlo|

|--|--|

|3.|mluv se zvířaty

|5.|zvířecí smysly

|9.|mluv s rostlinami

|13.|najdi tvora

|17.|spojení s přírodou

Každé z těchto kouzel jsi schopný seslat jednou, aniž by jsi utratil pozici kouzel. Jakmile sesleš kouzlo tímto způsobem, nemůžeš to udělat znovu, dokud si důkladně neodpočineš.

### Bojová všestrannost

\*Schopnost hraničáře 4. úrovně\*

Kdykoli v tomto povolání dosáhneš úrovně, která poskytuje schopnost Zvýšení hodnot vlastností, můžeš nahradit bojový styl, který znáš, jiným bojovým stylem dostupným pro hraničáře. Tato změna představuje posun zaměření tvé bojové praxe.

### Závoj přírody

\*Schopnost hraničáře 10. úrovně, která nahrazuje schopnost Schování se přímo před zraky\*

Načerpáš sílu z přírody, aby jsi se krátce schoval. Ve své bonusové akci se dokážeš magicky zneviditelnit, i se svým vybavením, které máš oblečené nebo neseš, do začátku tvého dalšího tahu.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus a všechny utracená použití si doplníš na konci důkladného odpočinku.

# Hraničářské archetypy

Na 3. úrovni získá hraničář schopnost Hraničářské archetypy, které mu dávají na výběr z oborů. Následující možnosti rozšiřují obory hraničáře: Vílí poutník a Rojař.

## Vílí poutník

<Card>

Myslíš, že kilt je důležitý prvek estetiky vílího poutníka? A jestli ne, proč se tak mýlíš? -Tasha

</Card>

Obklopuje tě mystika víl, díky požehnání arcivíly, že jsi snědl zářící ovoce z mluvícího stromu, že jsi si zaplaval v magickém jezírku, nebo díky jiné příznivé události. Jakkoliv jsi získal svou vílí magii, nyní jsi Vílí poutník, hraničář, který reprezentuje svět smrtelníků a svět víl. Jak se touláš mnohovesmírem tvůj radostný smích rozjasní srdce utlačovaných a tvoje bojová zdatnost zasáhne hrůzu do tvých nepřátel, neboť velká je radost z víl a děsivá je jejich zuřivost.

### Hrůzný útok

\*Schopnost vílího poutníka 3. úrovně\*

Útok zbraní vylepšíš pomocí mysl zjizvující magie, čerpanou z ponuré díry z Vílí divočiny. Při zasáhu tvora zbraní způsobíš dodatečné 1k4 psychické zranění cíli, a toto zranění může utrpět pouze jedenkrát za tah.

Dodatečné zranění se zvýší na 1k6 při dosažení 11. úrovně v tomto povolání.

### Magie Vílího poutníka

\*Schopnost vílího poutníka 3. úrovně\*

Další kouzla se naučíš, když v tomto povolání dosáhneš určitých úrovní, jak je ukázáno v tabulce kouzel Vílího poutníka. Každé kouzlo se pro tebe počítá jako hraničářské kouzlo, ale tyto kouzla se nepočítají do počtu hraničářských kouzel, která znáš.

\*\*Kouzla Vílího poutníka\*\*

|Úroveň hraničáře|Kouzlo|

|--|--|

|3.|zmam osobu

|5.|mlžný krok

|9.|rozptyl magii

|13.|dimenzionální dveře

|17.|dvojník

Máš také nadpřirozené požehnání od vílího spojence nebo vílího místa síly. Vyber si své požehnání z tabulky dar Vílí divočiny, nebo si hoď k6.

\*\*Dar Vílí divočiny\*\*

|k6|Dar|

|--|--|

|1|Iluzorní motýlci létají kolem tebe, když krátce nebo důkladně odpočíváš|

|2|Každé ráno ti z vlasů vyraší čerstvé sezónní květiny.

|3|Jsi cítit vůní skořice, levandule, muškátového oříšku nebo jiné uklidňující byliny nebo koření.

|4|Tvůj stín tančí, zatímco se na něj nikdo nedívá přímo.

|5|Z hlavy ti vyraší rohy nebo parohy

|6|Tvoje pokožka a vlasy mění barvu, aby odpovídaly sezóně při každém svítání.

### Nadpřirozený půvab

\*Schopnost vílího poutníka 3. úrovně\*

Tvoje vílí vlastnosti ti dodávají nadpřirozený půvab. Díky tomu, kdykoliv si budeš házet na ověření Charismatu, tak získáš bonus k ověření rovnající se tvé opravě Moudrosti (minimálně +1).

Navíc získáš zdatnost v jedné z následujících dovedností dle tvé volby: Klamání, Přesvědčování, Umění.

### Okouzlující zvrat

\*Schopnost vílího poutníka 7. úrovně\*

Magie Vílí divočiny chrání tvou mysl. Máš výhodu na záchranné hody proti zmámení nebo vystrašení.

Navíc, když ty nebo jiný tvor v dosahu 24 sáhů, kterého vidíš, uspěje v záchranném hodu proti zmámení nebo vystrašení, tak můžeš použít svou reakci, aby jsi donutil jiného tvora, kterého vidíš v dosahu 24 sáhů, k záchrannému hodu na Moudrost proti tvému SO záchrany kouzla. Pokud cíl selže svůj záchranný hod, tak je zmámen nebo vystrašen (tvá volba) na 1 minutu. Cíl může opakovat záchranný hod na konci svého tahu, při úspěšném záchranném hodu účinek skončí.

### Vílí posily

\*Schopnost vílího poutníka 11. úrovně\*

Královský dvůr Vílí divočiny tě požehnal pomocí vílích bytostí: znáš kouzlo vyvolej vílu (kouzlo v 3. kapitole). Nepočítá se to do počtu kouzel hraničářů, které znáš a k seslání nepotřebuješ žádné suroviny. Navíc jednou můžeš seslat toto kouzlo, aniž by jsi utratil pozici kouzel, tuto schopnost získáš po dokončení důkladného odpočinku.

Kdykoliv sesleš kouzlo vyvolej vílu můžeš ho pozměnit, aby jsi se na něj nemusel soustředit. Pokud tak uděláš kouzlo bude mít dobu trvání 1 minutu.

### Mlžný poutník

\*Schopnost vílího poutníka 15. úrovně\*

Můžeš vklouznout dovnitř a ven z Vílí divočiny a tím se pohybovat mrknutím oka: jsi schopný seslat mlžný krok, aniž by jsi utratil pozici kouzel. Mlžný krok můžeš seslat tolikrát kolik je tvá oprava Moudrosti (minimálně jednou), všechna použití získáš zpět po dokončení důkladného odpočinku.

Navíc, při seslání mlžného kroku, můžeš vzít s sebou jednoho ochotného tvora, kterého vidíš do 1 sáhu od sebe. Tento tvor se teleportuje na neobsazené místo do 1 sáhu od tebe.

## Rojař

<Card>

Miluju hmyz - organizovaní, nelítostní, specializovaní malý šampióni. A sjednotit jejich primitivní vůli tou svou: nádhera. Ale drž je mimo mou laboratoř. -Taša

</Card>

Někteří hraničáři, kteří cítí hluboké spojení s prostředím kolem sebe, se natáhli prostřednictvím svého magického spojení se světem a spojili se s rojem duchů přírody. Roj se stane mocnou silou v boji, ale i nápomocným společníkem pro hraničáře. Někteří rojaři jsou vyvrheli nebo poustevníci, kteří si hledí sami sebe a svých doprovodných rojů, než aby řešili nepohodlí druhých. Ostatní rojaři si užívají budování živých komunit, které fungují ve vzájemný prospěch všech, které považují za součást svého roje.

### Shromážděný roj

\*Schopnost rojaře 3. úrovně\*

Nehmotný roj duchů přírody se s tebou spojil, aby ti asistoval v boji. Dokud nezemřeš, roj zůstává ve tvém prostoru, plazí se po tobě nebo létá a skáče kolem tebe ve tvém prostoru. Určí vzhled roje dle tabulky Vzhled roje. nebo si hoď k4.

\*\*Vzhled roje\*\*

|k4|Vzhled|

|--|--|

|1|Rojící se hmyz|

|2|Miniaturní větevní sněti

|3|Třepetající ptáci

|4|Hraví diblíci

Jednou za tah ti roj pomůže jedním z následujících způsobů ihned po tom, co zasáhneš tvora svým útokem:

- Cíl útoku utrpí 1k6 bodné zranění od roje.

- Cíl útoku musí uspět v záchranném hodu na Sílu proti tvé SO záchrany kouzla, pokud selže bude odtlačen 3 sáhy daleko horizontálně ve směru, dle tvé volby.

- Roj tě posune o 1 sáh daleko horizontálně ve směru, dle tvé volby.

### Magie rojaře

\*Schopnost rojaře 3. úrovně\*

Naučíš se trik mágova ruka, pokud ji už neznáš. Když ji sešleš, ruka má podobu tvých rojících se duchů přírody.

Také se naučíš další kouzlo 1. úrovně nebo vyšší, když dosáhneš určité úrovně v tomto povolání jak je ukázáno v tabulce kouzla Rojaře. Každé kouzlo se pro tebe počítá jako hraničářské kouzlo, ale tyto kouzla se nepočítají do počtu hraničářských kouzel, která znáš.

\*\*Kouzla Rojaře\*\*

|Úroveň hraničáře|Kouzlo|

|--|--|

|3.|mágova ruka, vílí oheň|

|5.|pavučina

|9.|mlžná podoba

|13.|mystické oko

|17.|hmyzí zhouba

<Card>

\*\*Je to tvůj roj\*\*

Roj a kouzla Rojaře jsou odrazem vazby postavy s duchy přírody. Využij příležitost a popiš roj a kouzla hraničáře. Například, když tvůj hraničář sešle mlžnou podobu, mohlo by se zdát, že se rozplývá v roji, místo oblaku mlhy, nebo kouzlo tajemné oko může vytvořit rozšíření tvého roje, které pro tebe špehuje. Takové popisy nemění účinky kouzel, ale představují vzrušující příležitost prozkoumat vyprávění tvé postavy prostřednictvím jejich schopností postavy. Další pokyny k přizpůsobení kouzel nalezneš v části „Přizpůsobení kouzel“ v kapitole 3. Pamatuj také, že vzhled roje si můžeš přizpůsobit sám, a neciť se omezen na jediný vzhled. Možná se vzhled duchů mění podle nálady hraničáře nebo podle ročních období. Ty rozhoduješ!

</Card>

### Hemžící se vlna

\*Schopnost rojaře 7. úrovně\*

Část tvého roje zhoustne do soustředěné hmoty, která tě zvedne do vzduchu. A jako bonusovou akci získáš létání s rychlostí 2 sáhy a můžeš se vznášet. Tento efekt vydrží na 1 minutu nebo dokud nejsi neschopný.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus a všechny utracená použití si doplníš na konci důkladného odpočinku.

### Mocný roj

\*Schopnost rojaře 11. úrovně\*

Tvůj Shromážděný roj se stane ještě mocnějším následujícím způsobem:

- Shromážděný roj nyní dělá 1k8 bodné zranění.

- Pokud tvor selže svůj záchranný hod proti odtlačení Shromážděným rojem tak ho můžeš srazit na zem.

- Pkud tě Shromážděný roj posune získáš poloviční kryt do začátku tvého dalšího tahu.

### Rozptýlení do roje

\*Schopnost rojaře 15. úrovně\*

Aby jsi se vyhnul nebezpečí, tak se můžeš rozptýlit do svého roje. Pokud utrpíš zranění, můžeš použít svou reakci k získání odolání vůči tomuto zranění. Zmizíš do svého roje a poté se teleportuješ na neobsazené místo, které vidíš v dosahu 6 sáhů, zde se znovu objevíš se svým rojem.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvůj zdatnostní bonus a všechny utracená použití si doplníš na konci důkladného odpočinku.

## Společníci Pána zvířat

Pán zvířat v \*Příručce hráče\* vytváří mystické pouto se zvířetem. Jako alternativu může pán zvířat využít níže uvedenou schopnost a místo toho si vytvořit pouto se speciálním prvotním zvířetem.

### Prvotní společník

\*Schopnost pána zvířat 3. úrovně, která nahradí schopnost hraničářův společník\*

Magicky přivoláš prvotní zvíře, které čerpá sílu z tvého pouta s přírodou. Zvíře je přátelské k vám i tvým společníkům a řídí se tvými příkazy. Vyber si jeho statický blok - Zvíře země, zvíře vody nebo zvíře oblohy - který využívá tvůj zdatnostní bonus (ZB) na několika místech. Také určíš druh zvířete, kterým zvíře je, druh vyber vhodný pro statický blok. Ať už si vybereš jakýkoli druh, zvíře nese prvotní znaky naznačující jeho mystický původ.

V boji zvíře reaguje během tvého tahu. Může se pohybovat a používat svou reakci samostatně, ale jedinou akcí, kterou provede, je akce uhýbání, pokud ve svém tahu neprovedeš bonusovou akci, která by jí přikázala provést další akci. Tato akce může být jedna z akcí v bloku statistik nebo jiná akce. Můžeš také použít jeden ze svých útoků, když provedeš akci útok, která přikáže zvířeti provést akci útok. Pokud jsi neschopný, zvíře může podniknout jakoukoli akci dle svého výběru, nejen úhýbání.

Pokud zvíře zemřelo během poslední hodiny, můžeš se ho pomocí své akce dotknout a utratit pozici kouzla 1. úrovně nebo vyšší. Zvíře se po 1 minutě vrací k životu se všemi obnovenými životy.

Když dokončíš důkladný odpočinek, můžeš přivolat jiné prvotní zvíře. Nové zvíře se objeví v neobsazeném prostoru do 5 stop od tebe a vybereš si jeho statický blok a vzhled. Pokud již máš zvíře z této schopnosti, zmizí, když se objeví nové zvíře. Zvíře také zmizí, pokud zemřeš.

<Card>

\*\*Zvíře země\*\*

Střední zvíře

\*\*Obranné číslo\*\* 13 + ZB (přirozená zbroj)

\*\*Životy\*\* 5 + pětkrát tvá úroveň hraničáře (počet kostek života [k8] zvířete se rovnájí úrovni hraničáře)

\*\*Rychlost\*\* 8 sáhů; šplhání 8 sáhů

|SIL|OBR|ODL|INT|MDR|CHA

|--|--|--|--|--|--|

|14 (+2)|14 (+2)|15(+2)|8 (-1)|14 (+2)|11 (+0)

\*\*Smysly\*\* vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

\*\*Jazyky\*\* rozumí jazykům, které znáš

\*\*Nebezpečnost\*\* ---- \*\*Zdatnostní bonus (ZB)\*\* se rovná tvému bonusu

\*\*Zteč.\*\* Pokud se zvíře pohne nejméně 4 sáhy rovně k cíli a poté je ve stejném tahu zasáhne útokem roztrhat, cíl utrpí další sečné zranění 1k6. Pokud je cíl tvor, musí uspět v záchranném hodu proti tvému SO záchrany kouzla nebo bude sražen k zemi.

\*\*Prvotní pouto.\*\* Pokud si zvíře hází na ověření vlastností nebo záchranný hod může si přičíst tvůj zdatnostní bonus.

\*\*Akce\*\*

\*\*Roztrhat.\*\* \*Útok na blízko zbraní:\* tvá útočná oprava kouzla na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. \*Zásah\*: 1k8 + 2 + ZB jako sečné zranění.

</Card>

<Card>

\*\*Zvíře vody\*\*

Střední zvíře

\*\*Obranné číslo\*\* 13 + ZB (přirozená zbroj)

\*\*Životy\*\* 5 + pětkrát tvá úroveň hraničáře (počet kostek života [k8] zvířete se rovnájí úrovni hraničáře)

\*\*Rychlost\*\* 8 sáhů; plavání 8 sáhů

|SIL|OBR|ODL|INT|MDR|CHA

|--|--|--|--|--|--|

|14 (+2)|14 (+2)|15(+2)|8 (-1)|14 (+2)|11 (+0)

\*\*Smysly\*\* vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

\*\*Jazyky\*\* rozumí jazykům, které znáš

\*\*Nebezpečnost\*\* ---- \*\*Zdatnostní bonus (ZB)\*\* se rovná tvému bonusu

\*\*Obojživelník.\*\* Zvíře může dýchat na vzduchu i ve vodě.

\*\*Prvotní pouto.\*\* Pokud si zvíře hází na ověření vlastností nebo záchranný hod může si přičíst tvůj zdatnostní bonus.

\*\*Akce\*\*

\*\*Poutací útok.\*\* \*Útok na blízko zbraní:\* tvá útočná oprava kouzla na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. \*Zásah\*: 1k6 + 2 + ZB jako bodné nebo drtivé zranění (tvá volba), a cíl je uchvácen (SO úniku, se rovná tvé SO záchrany kouzla). Dokud uchvácení trvá, zvíře nemůže použit tento útok na jiný cíl.

</Card>

<Card>

\*\*Zvíře oblohy\*\*

Malé zvíře

\*\*Obranné číslo\*\* 13 + ZB (přirozená zbroj)

\*\*Životy\*\* 4 + čtyřikrát tvá úroveň hraničáře (počet kostek života [k6] zvířete se rovnájí úrovni hraničáře)

\*\*Rychlost\*\* 2 sáhy; létání 12 sáhů

|SIL|OBR|ODL|INT|MDR|CHA

|--|--|--|--|--|--|

|6 (-2)|16 (+3)|13(+1)|8 (-1)|14 (+2)|11 (+0)

\*\*Smysly\*\* vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

\*\*Jazyky\*\* rozumí jazykům, které znáš

\*\*Nebezpečnost\*\* ---- \*\*Zdatnostní bonus (ZB)\*\* se rovná tvému bonusu

\*\*Průlet.\*\* Když zvíře opustí dosah nepřítele, tak nevyprovokuje příležitostný útok.

\*\*Prvotní pouto.\*\* Pokud si zvíře hází na ověření vlastností nebo záchranný hod může si přičíst tvůj zdatnostní bonus.

\*\*Akce\*\*

\*\*Párat.\*\* \*Útok na blízko zbraní:\* tvá útočná oprava kouzla na zásah, dosah 1 sáh, jeden cíl. \*Zásah\*: 1k4 + 3 + ZB jako sečné zranění

</Card>

<!--stackedit\_data:

eyJoaXN0b3J5IjpbLTY2NDcwMDc5NSw5MzMyNDkwMTIsMTg4OT

gzNzg0NSwxNzc2NzY2NjU0LDE3ODU3NzgwODMsMTc2NzY5MzQs

MjEyNzc1OTA2NiwtMTU1MDAzMDg2NSwtNjA4MDYxMzA1LDE1OT

I2MTIwNTAsLTcxMTY5NjUyOV19

-->