

# Pionerene

## Et skritt i riktig retning

### Innholdsfortegnelse – Spillernes regler

1. Ordforklaringer
2. Om spillet Pionerene
3. Karakterer

## 1. Ordforklaringer

- Ferdigheter :** Ferdigheter forteller om hvilke evner karakteren din har lært seg. Ferdigheter er i hovedsak noe man kan lære seg ved hjelp av trening, og selv om medfødt talent er en del av hvor flink man er i ferdigheter, så regnes trening som den viktigste forutsetningen for disse.
- Kampanje :** En rekke moduler som til sammen skaper en større fortelling. En kampanje kan være kort (noen ganger så kort at det egentlig bare er en stor modul) eller lang, avhengig av hva spillegruppen har til mål.
- Kast :** I sammenheng med de fleste handlinger gjøres det kast, dvs at man kaster en rekke terninger og tolker resultatet ifølge reglene.
- Karakter-ark :** En oppstilling av det som reglene anser for relevante for å forklare personen det gjelder på en måte som gjør at man kan bruke reglene på denne.
- Karakterer :** En karakter er spillbegrepet for en person i spillverdenen.
- Modul :** Et kortere handlingsforløp som ofte spilles over noen få spillekvalder. Noen moduler er del i kampanjer, mens andre moduler er komplette fortellinger i seg selv.
- SLK :** Spill-leder karakter, en hvilken som helst person som ikke er styrt av spillerne. Noen av disse er på lag med spillerne, andre er fiendtlig, og noen er nøytrale, men kan påvirkes i begge retninger av spillernes handlinger.
- Spillegruppen :** De menneskene som kommer sammen for å spille rollespill. En spillegruppe består som regel av 1 spill-leder og 3-6 spillere, men både antall spill-ledere og spillere kan eksperimenteres med, ofte med stort hell.
- Spiller :** En spiller styrer en enkelt karakter og velger dennes handlinger.
- Spill-leder :** Spill-lederen er den som har ansvar for å holde oversikt på miljøet rundt spillerne, og styrer SLK
- Terninger :** Pionerene bruker man sekssidede terninger.
- Trekk :** Trekk forteller hvordan din karakters styrker og svakheter fordeler seg på en rekke egenskaper som man i dette spillet har funnet relevant å regne for hoved-egenskaper. Trekk regnes for å være noe vanskeligere å lære seg enn ferdigheter, og baserer seg dermed mer på medfødte talenter enn direkte trening, selv om også disse er mulig å forbedre med trening.

## 2. Om spillet Pionerene

Dette kapitlet har to hensikter; å forklare systemet og gi en kort innføring i miljøet. Dette og neste kapittel er helt åpent for spillere, mens det er en fordel om man lar de siste kapitlene være kun for SL, da dette lar spillets hemmeligheter være skjulte en stund til, slik at man ikke mister den opplevelsen det er å spille seg inn i en ny verden. Spillet kan selvfølgelig fortsatt spilles etter at spillerne har oppdaget "hemmeligheten" men det vil da ha en annen karakter over spillingen, og man mister dermed noe om man hopper rett fram til denne spillopplevelsen.

Grunnmekanismen i Pionerer består av dobbelte kast, det vil si at den som prøver å utføre en handling kaster sitt kast, og det kastes et kast imot, enten av den som prøver å motstå handlingen, eller at spill-leder kaster et motstandskast basert på vanskelighetsgrad. Et kast utføres på følgende måte : *Trekk* + terninger fra relevant ferdighet. Man tar poengsummen fra det relevante *trekket* og likt antall terninger som det man har i den relevante *ferdigheten* og kan få bonusterninger fra omstendigheter. Som sagt er *trekket* utgangspunktet for resultatet, og for hver terning som er 4, 5 eller 6, så økes resultat med en. Høyeste resultat vinner kastet, ved likhet vinner den aktive part (som aktiv regnes den som angriper eller utfører en handling, den som blir angrepet/tar en mothandling regnes for å være den passive). For å spare tid, så tar ofte SL og bestemmer en fast vanskelighetsgrad på handlinger der det ikke er noen handlende motpart, slik som ved å klatre opp en fjellvegg eller å dirke opp en låst dør.

**Eksempel 1** : Karakteren Pelle skal skyte på fienden Rolf (styrt av spill-lederen), og har 3 i trekket *smidighet*, og 3 i skuddvåpen. Petter, som styrer Pelle, dermed 3t6. Han tar tallet fra Smidighet (3), og legger på 1 for hver terning som fikk 5 eller 6 (vi går ut fra at han kastet 1, 3 og 5, som blir +1) og legger dette sammen for å få resultatet (i dette tilfellet 4). Ole, som er spill-leder, kaster for Rolf. Rolf har bare 2 i *smidighet*, men har 4 i skuddvåpen. På terningene kaster han 2, 4, 5 og 5, som blir +3) og legger sammen resultatet (som blir 5). Rolf vinner dermed kastet, og unngår å bli truffet.

I Pioner spiller man i en alternativ versjon av vår verden. Dette betyr at det på overflaten er veldig mye likt, men du kan aldri være sikker på om det faktisk er likt, eller om det bare ser likt ut. Noe av poenget som spiller i dette spillet er å utforske forskjellene, så det vil ikke bli sagt så veldig mye om de her. Men det er selvfølgelig ikke hele hensikten, da det ville begrenset spillemulighetene for mye. Selv om det er definert et hovedplott fra spillets side, så er det ikke gitt at SL velger å spille maksimalt ut på dette, eller la det få så veldig direkte innvirkning i det hele tatt. Det som bør nevnes, er at spillet er skrevet med tanke på å ha et visst preg av skrekk i seg, altså fortellinger som ligger, helt eller delvis, inne i skrekksjangeren, og dette vil nok påvirke hvor mye Pionerversjonen av vår verden avviker fra den virkelige verden.

### 3. Karakterer

#### Steg 1 : konsept

En karakter er som tidligere forklart det samme som en person i spillverdenen. Både spillere og spill-ledere bruker karakterer. For at en karakter skal fungere i spillet, trenger du et karakter-ark, som man finner på slutten av dette regelverket. Det første du gjør, når du lager karakter, er å tenke ut hva slags karakter du skal spille. Både konsept, kjapp utseende beskrivelse og en liten bakgrunn er nyttig, men ikke slit deg ut med en gang. Hvis du har en røff skisse, kan du fylle den ut etter hvert. Mange velger også å bare lage konsept først, og så tilpasse utseende og bakgrunn til det man har valgt av trekk og ferdigheter.

#### Steg 2 : Trekk

Det neste du gjør er å plassere poeng på trekkene dine. Man regner det gjennomsnittlige for et menneske å være 3, og 7 er det meste man kan oppnå. Du har 20 poeng å sette ut, noe som betyr at spillernes karakterer hører fremdeles til gjennomsnittet, men blant den øvre delen. Beskrivelsene er ikke nødvendigvis helt fullstendige, men bør gi en forståelse av hva som dekkes av hvilke trekk.

Kløkt :	Kløkt måler hvor snartenkt, intelligent og lærenem karakteren din er.
Sanser :	Sanser måler hvor observant karakteren din er, både på folk og ting.
Smidighet :	Smidighet måler hvor god balanse du har, samt koordinasjon og reflekser.
Styrke :	Styrke måler fysisk styrke, både eksplosiv og utholdende
Utholdenhet, Fysisk :	Måler hvor motstandsdyktig du er mot sykdom, og også hvor mye skade du tåler
Utholdenhet, Mental :	Måler hvor mye sinnet ditt tåler.

#### Steg 3 : Ferdigheter

Når du har plassert ut poengene på trekk, er det på tide å velge ferdigheter. Listen under er en oversikt over en del vanlige ferdighetene, men spillere oppfordres til å tenke på om karakteren bør ha noen som ikke er på lista for å passe med konseptet. Ferdigheter som lages selv må klareres med SL, som har endelig autoritet over hvorvidt en ferdighet er godtatt eller ikke. Dersom man skal bruke en ferdighet man ikke har, eller man prøver på en handling det ikke finnes noen ferdighet til, så kaster man 1 terning. Med andre ord, så har man i praksis 1 i alle ferdigheter, men dette ”gratis” poenget regnes ikke med når man skal kjøpe en ferdighet under karakterskapningsprosessen. En ferdighet brukes både til å oppnå det den dekker, og til å motstå noen andre som bruker den når det er relevant. Blir du skutt på, trenger du ferdigheten skyte for å forsvare deg, mens du bruker kampsport dersom noen angriper deg i nærkamp. Prøver noen å snike seg inn på deg, så kaster du snike, med sanser som grunnlag. Du har 20 poeng å fordele på ferdigheter.

Datakyndig	Å kunne bruke data
Finanser	Kunne føre regnskaper, samt forståelse for hvordan finansverdenen virker
Følge spor	Følge spor, hovedsaklig i naturen, men til en viss grad også i urbane strøk
Førstehjelp	Kunne lindre skader når situasjonen tillater det
Kampsport	Boksing, karate, kung fu, etc. dekkes alle av denne ferdigheten, selv om man antar at man ikke automatisk kan alle former for kampsport om man har denne ferdigheten
Kjøre	Å kunne kjøre bil eller andre farkoster
Lete	Hvor flink karakteren er til å finne ting, både de som er skjult med hensikt, eller bare ikke helt åpenlyse
Skyte	Håndtering av diverse skytevåpen
Snike	Hvor god du er til å bevege deg usett og uhørt.

#### **Steg 4 : Fullføre karakterarket**

Når du har fylt inn trekk og ferdigheter, er det bare å fullføre karakterarket som gjenstår. Noter ned de eiendeler som karakteren vanligvis går med, samt finn ut sammen med SL hvordan du ligger an økonomisk. Regn ut hvor mye du har i fysisk skadegrense og mental skadegrense. Dette finner du ved å gange Utholdenhet med 3. Om du ikke har gjort det enda, skriv ned hvordan karakteren din ser ut. Så er du klar til å spille.

Her stopper spillerdelen av reglene. Dersom du ikke er spill-leder så bør du stoppe her!

## Innholdsfortegnelse – Spill-lederens del

4. Å lede Pionerene [kun for SL]
5. Miljøet [Kun for SL]
6. Mekanoidene og deres allierte [Kun for SL]
7. Silikatene og deres allierte [Kun for SL]

### 4. Å lede

Forhåpentligvis så er du som leser dette, den som skal lede Pionerene. Ved å være spill-leder får du en litt annerledes spillopplevelse enn spillerne. Det krever mer arbeid enn å bare være spiller, men for de som finner sitt kall på denne siden av spill-leder skjermen, så er det et arbeid med store belønninger.

Når du leder rollespill, er det en del ting du må være obs på. I de fleste grupper så forventes det at spill-lederen har god kontroll på reglene, om ikke nødvendigvis SL er den som kan de best. Les derfor godt gjennom HELE regelsettet før første spilling. Skap gjerne noen test situasjoner for å se hvordan reglene fungerer i praksis. Da blir du også i bedre stand til å ta løsninger på sparket når situasjoner oppstår som ikke er dekket av reglene.

Noen ord må skjenkes kasting i Pionerene. Spillerne vil i hovedsak ta to typer kast : kast med og kast uten motstander. Kast med motstander er de enkleste å håndtere, da det alltid vil være et kast imot som baserer seg på motstanderens trekk og ferdigheter. Kast uten motstandere kan håndteres på to måter, enten ved motkast, eller faste vanskelighetsgrader. Hvis man velger å bruke motkast, så vil handlinger ta lengre tid å løse, men samtidig oppnår man at det klarere markeres at omstendighetene er langt fra statiske, og det er dermed ikke så lett å forutse sjansen for å lykkes. Hvis man bruker faste vanskelighetsgrader, så oppnår man en langt mer konsekvent verden, samt at man sparer tid når spillerne utfører handlingene. Hvilken metode som passer best avhenger av spillestilen til spillegruppen. En rask pekepinn til hvor vanskelighetsgrader bør ligge :

Latterlig enkelt : 2 eller 1+2 terninger (i praksis trenger man ikke kaste på slike oppgaver)

Relativt enkelt : 3 eller 2+3 terninger (de fleste gjennomsnittlige personer trenger ikke kaste her heller)

Krever noe talent : 4 eller 3+3 terninger (en gjennomsnittlig person klarer seg som regel)

Litt vanskelig : 5 eller 4+3 terninger (gjennomsnittlige kan å få problemer, gode folk klarer seg som regel)

Hardt : 6 eller 5+3 terninger (også gode folk kan få problemer her)

Svært vanskelig : 7 eller 6+3 terninger

Nær umulig : 8 eller 7+3 terninger

Vær varsom med bruken av vanskelighetsgrader over Hardt, da karakterer laget etter standardreglene, med mindre de er veldig fokuserte på det oppgaven går ut på, egentlig ikke kan regne med å klare disse.

Spillet er skrevet med skrekksjangeren i tankene. Det kan derfor være en fordel å se noen filmer og lese noen bøker fra denne sjangeren for å lære litt om virkemidlene som brukes. Om du velger den subtile innfallsvinkelen eller om du går for å overvelde spillerne er ditt eget valg. Pionerene er dog ikke et rent skrekkspill, selv om det på mange felter glir litt inn i sjangeren.

Noen filmer som kan gi litt inspirasjon til dette spillet er : Virus (med bl.a. Donald Sutherland), Fortress I & II (med bl.a. Christopher Lambert) og Matrix-trilogien (med bl.a. Keanu Reeves), samt alt av Star Trek som har med Borg å gjøre.

## 5. Miljøet

Som nevnt tidligere, så er miljøet i Pionerene basert på vår moderne verden. I dette kapittelet vil du få vite mer om hvilke punkter det er forskjellig fra den verden vi lever i.

For å fortelle om ankomsten til de såkalte pionerene, må man begynne med de hendelsene i forkant som skaffet oss den nødvendige oppmerksomhet. I 1972 ble Pioneer 10 sendt ut i 1972, og Pioneer 11 fulgte i 1973. Begge disse bar plansjer som viste hvor de kom fra. I 1974 sendte SETI ut en beskjed fra Arecibo i Puerto Rico, der man hadde med informasjon om menneskets DNA, hvor mange vi var, hvor vi var og litt indikasjon på hvor vi lå an i den vitenskapelige utvikling. I 1977 ble Voyager 1 og 2 sendt ut, hver bar det som kalles "The Golden Records", som er en hilsen til eventuelle utenomjordiske som skulle komme over de.

Alt dette ble fanget opp av speidere for Mekanoidene (det navn de bruker om seg selv er ikke gjengivbart i jordisk skrift), som fant ut at jorden kanskje kunne skaffe dem et lite overtak i deres langtrukne kamp mot Silikatene. Mekanoidene har fanget opp de 4 sondene, og sender tilbake informasjon til jorden for å skjule at noen har plukket dem opp. Dessverre klarte de ikke å stoppe radiosignalet fra Arecibo, så etter hvert ble også Silikatene klar over jordens eksistens. Mekanoidene hadde dog et forsprang, og rakk å etablere seg på jorden før Silikatene oppdaget hvor den ligger.

Pionerene som det reflekteres til i spillets navn, er de første utsendingene til Mekanoidene. Disse ankom jorden i all hemmelighet i 1994. Til deres store forferdelse fant de spor etter Silikatene her allerede, men det viste seg at med unntak av noen renegater og et par krasjlandinger har ikke Silikatene hatt noe innflytelse her. De få Silikatene som var her fra før, hadde gjort opprør mot Silikatenes herskere, og var dermed like lite interessert i å få resten av Silikatene ned hit som Mekanoidene. Disse to grupperingene inngikk en skjør allianse.

Mekanoidene begynte en sakte prosess med å fange inn ubetydelige personer og oppgradere dem med sin teknologi. Mennesker som er blitt oppdatert kalles Infiltratorer av Mekanoidene. Siden de arbeider sakte, og med forsiktig utstrekning er myndighetene per dags dato ikke klar over Mekanoidenes infiltrasjon, men det er bare et spørsmål om tid før de blir oppdaget. De håper å være såpass godt i gang innen den tid at de kan forsvare seg. Det endelige målet er å dominere jorden, og bruke den som en avlsplass for soldater i krigen mot Silikatene. Det vil stå mer info om Mekanoider og Infiltratorer i kapittel 6.

I 2001 ankom den første offisielle Silikatekspedisjonen jorden. Etter å ha fanget opp hvordan jordboerne så på "romvesener", valgte disse også å gå i skjul. De har også oppdaget sporene etter sine villfarne brødre, noe som for dem forsterker behovet for å skjule seg for myndighetene. Silikatene har valgt en annen framgangsmåte for å forholde seg til menneskeheten. De er godt kjent med Mekanoidenes metoder, og oppsøker derfor ofte mennesker som har snublet inn over Mekanoidenes renkespill for å "hjelpe" dem. Det må dog presiseres at dette gjøres kun av egeninteresse, og Silikatene har ingen betenkeligheter med å ofre sine menneskelige allierte. Silikatene tilbyr, dersom de tror dette kan gjøres uten å bryte tilliten til menneskene, genetiske oppgraderinger. De har dog en sterk etisk hindring for å direkte ta over viljen til folk, så selv om de gjerne lyver og bedrar, vil en Silikat svært sjelden ty til genetisk omprogrammering av menneskers vilje. Silikatene omtaler sine menneskelige allierte som Karbonitter, og de som er blitt oppgradert kalles Sniffere. Mer info om Silikater og Sniffere vil du finne i kapittel 7.

## 6. Mekanoidene og deres allierte

Mekanoidene er i utgangspunktet egentlig vesener basert på elektriske impulser, men har av nødvendighet bygget seg mekaniske kroppar for å kunne føre krig mot sine fiender, silikatene. Det er en relativt liten gruppe med mekanoider som er sendt til jorden, den store majoriteten av deres maktbase her er infiltratører. Det finnes flere typer infiltratører.

### Kameleoner

Kameleoner er mennesker som har kun fått interne mekanoid-modifikasjoner. Den viktigste av disse er en liten prosessor som er koblet til hjernen, som tar over kontrollen over kameleonen. Denne prosessoren er utstyrt med en liten sender, som kommuniserer med mekanoiden som modifiserte kameleonen. Så langt har ikke menneskene teknologi til å spore disse sendingene. Kameleoner er den største grupperingen innen mekanoidenes organisasjon. Kameleoner har trekk og ferdigheter som vanlige mennesker.

### Raptorer

Raptorer er også modifiserte mennesker, men disse kan ikke lengre gå i ett med menneskenes samfunn. De er rene forsvarsenheter som brukes rundt og i skjulestedene til mekanoidene. En raptor er kraftig modifisert, både internt og eksternt, og har en kraftigere forbindelse med mekanoiden sin. Det er ikke uvanlig at en raptor styres direkte av mekanoiden når denne føler behov for dette. En raptor har trekk og ferdigheter som vanlige mennesker, med følgende endringer :

\*en raptor har skyte på minst 4, og nærkamp på minst 3

\*en raptor har minst 5 i styrke og minst 4 i smidighet

\*en raptor har minst 6 i utholdenhet, fysisk

I tillegg så er raptorer utstyrt med det kraftigste av personlig beskyttelse og våpen som mekanoiden kan enten lage eller få tak i. Dette betyr ofte maskingevær, flammekastere og ”rustninger” som fort kan få folk til å tenke på science fiction filmer som Robocop og Fortress I.

### Mekanoider

Som nevnt tidligere er mekanoidene egentlig elektriske skapninger. De eneste trekkene som er fast for en mekanoid er :

Kløkt

Sanser

Utholdenhet, Mental

De andre trekkene avhenger av hva slags mekanisk kropp som mekanoiden har fått bygd seg. En typisk mekanoid har Kløkt 6, Sanser 5 og Utholdenhet, Mental 4.

Utseendet på mekanoid-kroppene varierer bredt, noen lager edderkoppliknende roboter, andre ser nesten ut som tanks, mens noen lager humanoide kroppar til seg selv. Utholdenhet, fysisk avhenger av hvor kraftig armert kroppen er, som regel mellom 3 og 7. Styrke og smidighet kommer an på hydraulikken, som regel vil den ene gå på bekostning av de andre, men enkelte mekanoider har høyt i begge. Disse varierer mellom 2 og 8. Mekanoider kan i enkelte tilfeller ha høyere trekk enn det som er vist her, dette er de mest vanlige spektrene. En Mekanoid har 35 poeng i ferdigheter.

En stor svakhet hos mekanoidene, er at en EMP vil drepe dem. De av dem som har klart det, har kroppar som (i hvert fall i uskadet tilstand) er motstandsdyktige mot EMP. Som en generell regel, kan man si at en mekanoid som har en Utholdenhet, fysisk på 5 eller mer må ha tatt 50 % eller mer i skade for å være sårbare for EMP. En mekanoid med 4 eller mindre, er alltid sårbar for EMP.

## 7. Silikatene og deres allierte

Silikatene er de samme som i lang tid på jorden har vært kjent under navnet "Greys". Den gruppen med silikater som har gått over til Mekanoidene følger samme regler som andre silikater, derfor er de ikke gitt en egen seksjon hos mekanoidene. Men disse silikatene driver nesten utelukkende med å hjelpe mekanoidene å koble sammen mekanikk og biologisk materiale, og har til nå ikke laget sniffere.

### **Karbonitter**

Karbonitter er faktisk helt normale mennesker, som av en eller annen grunn kjenner til silikatene, og har valgt å arbeide sammen med dem. Det er fra denne gruppen sniffere rekrutteres, og karbonitter har mange funksjoner som silikatene selv ikke kan ta, slik som å rekruttere nye karbonitter og å holde seg oppdatert i menneskenes samfunn. Hvor mye karbonittene vet om silikatene og deres egentlige agenda, varierer veldig. Silikatene forteller kun det de tror er nødvendig for å få karbonitter til å samarbeide, og legger generelt lite vekt på hvor mye sannhet det er i det, og mer på hvorvidt det høres sannsynlig ut, og om det vil gjøre karbonitten mer samarbeidsvillig.

### **Sniffere**

En sniffer er et menneske som er genetisk modifisert til å bli bedre. Det meste kan endres på, men silikatene velger som regel å gjøre endringene så lite kosmetisk synlige som mulig. Sniffere er fremdeles rent karbonbaserte, det er mest snakk om å forbedre en skapning framfor å endre den på et grunnleggende plan. En sniffer har derfor økning i de trekk som silikatene har forbedret, men utover det er en sniffer lik et vanlig menneske

### **Hybrider**

Hybridene har oppstått via et forsøksprosjekt blant en liten fraksjon av silikatene som prøver å finne et overtak på mekanoidene her på jorden. Hybridene er en mellomting mellom karbonbasert og silikonbasert liv, og er avhengige av silikatene for å få tak i en spesialblandet næring som de trenger for å overleve. Hybridene er også ganske genetisk ustabile, og kan begynne å få alvorlige problemer om de tilbringer for lang tid borte fra silikatene som konstant driver vedlikehold på dem.

En del hybrider har begynt å få telepatiske og telekinetiske evner, noe som silikatene selv ikke har. Dette har ført til stor debatt blant silikatene, og noe frykt for at hybridene etter hvert skal bli i stand til å ta kontroll over sine mestere. I tillegg til dette, så er hybridene betydelig kraftigere enn sniffere på trekk.

### **Silikater**

Silikatene har det klassiske "alien" utseendet, små grå menn med store øyne. På trekk er de oftere svakere enn mennesker fysisk, men betydelig kraftigere mentalt. En gjennomsnittlig silikat har gjerne denne rekken av trekk : Kløkt 5; Sanser 5; Smidighet 3; Styrke 2; Utholdenhet, Fysisk 3; Utholdenhet, Mentalt 6. Til ferdigheter har de 45 poeng.



## Karakterark til pionerene

Karakterens navn : \_\_\_\_\_ Spiller : \_\_\_\_\_

Karakterkonsept : \_\_\_\_\_

Beskrivelse : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Trekk :

Kløkt : \_\_\_\_ Sanser : \_\_\_\_ Smidighet : \_\_\_\_ Styrke : \_\_\_\_

Utholdenhet, Fysisk : \_\_\_\_ Utholdenhet, Mental : \_\_\_\_

Ferdigheter :

_____	:	_____	:	_____	:	_____
_____	:	_____	:	_____	:	_____
_____	:	_____	:	_____	:	_____
_____	:	_____	:	_____	:	_____
_____	:	_____	:	_____	:	_____
_____	:	_____	:	_____	:	_____

Personlig utstyr :

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Skade

Mental tålegrense : \_\_\_\_\_

Fysisk tålegrense : \_\_\_\_\_

Mental skade : \_\_\_\_\_

Fysisk skade : \_\_\_\_\_

Notater :

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_