

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

МАЛОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

РАДИ ВЫСШЕГО БЛАГА

«Ради высшего блага» — это сценарий V сюжетной кампании «Нарушенный круг» для карточной игры «Ужас Аркхэма». Этот сценарий можно проходить как отдельно, так и в рамках общей кампании из девяти частей, вместе с другими дополнениями этого цикла.

Сценарий V: Ради высшего блага

Вступление 1: С тех пор как вы столкнулись со смертью на Висельном холме, обстановка в Аркхэме только ухудшилась. Рассказов о встречах с призраками всё больше, а люди продолжают исчезать. Днём и ночью над улицами висит тонкий слой серой мглы. С наступлением сумерек двери во всём городе крепко запираются. Немногим хватает духу выйти из дома ночью, хотя жители и не понимают, чего именно боятся. А некоторые заведения остаются закрытыми даже днём, по причине «плохой погоды». Со всем этим срочно надо что-то делать.

Сверьтесь с журналом.

- ☉ Если сыщики приняты в Ложу, перейдите к **вступлению 2**.
- ☉ Если сыщики враждуют с Ложей, перейдите к **вступлению 3**.
- ☉ Если сыщики ничего не узнали о планах Ложы, перейдите к **вступлению 4**.
- ☉ Если сыщики бесследно исчезли, перейдите к **вступлению 5**.

Вступление 2: Существо, которое появилось на благотворительном вечере Ложы, очевидно, не привязано к поместью Джозефа Майгера, а значит, самое скверное наверняка ещё впереди. Пора рассказать о том, что вы узнали, Ложу Серебряных Сумерек. Скорее всего, там вам помогут разобраться в собранной информации и подскажут, куда двигаться дальше. Возможно, с их помощью у вас получится спасти Аркхэм...

Сверьтесь с журналом. Если сыщики обманывают Ложу, прочтите текст в рамке ниже. В противном случае пропустите его.

...Хотя вы подозреваете, что Ложу ведёт свою игру. Очевидно, что они знают о происходящем больше, чем говорят. Где-то в недрах Ложы зреет зловещий замысел, и вы намерены раскрыть его.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 3: Существо, которое появилось на благотворительном вечере Ложы, очевидно, не привязано к поместью Джозефа Майгера, а значит, самое скверное наверняка ещё впереди. Вы знаете, что Ложу Серебряных Сумерек имеет какое-то отношение к этому существу, но пока не уверены, какое именно. Пожалуй, пора нанести им визит — хотя бы они этого или нет.

Перейдите к **подготовке**.

Вступление 4: Вас не покидает чувство, будто вы упустили нечто важное в доме Джозефа Майгера. Четыре исчезновения на благотворительном вечере не могли быть простым совпадением. Если жертвы столкнулись с тем же существом, что вы видели на кладбище, значит, самое скверное наверняка ещё впереди. Вы убеждены, что Ложу Серебряных Сумерек имеет какое-то отношение к происходящему, но пока не уверены, какое именно. Пожалуй, пора нанести им визит — хотя бы они этого или нет.

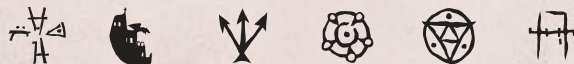
Перейдите к **подготовке**.





Вступление 5: Слишком много людей исчезли в особняке Джозефа Майгера, чтобы это можно было считать совпадением: сначала четверо на благотворительном вечере, затем гости на званом ужине неделю спустя. Если они столкнулись с тем же существом, что вы видели на кладбище, значит, самое скверное наверняка ещё впереди. Вы убеждены, что Ложу Серебряных Сумерек имеет какое-то отношение к происходящему, но пока не уверены, какое именно. Пожалуй, пора нанести им визит — хотя бы они этого или нет.

Перейдите к **подготовке**.





Подготовка

- ☉ Соберите все карты из следующих наборов контактов: «Ради высшего блага», «Город грехов», «Ложу Серебряных Сумерек», «Древнее зло», «Тёмный культ» и «Запертые двери». Эти наборы отмечены следующими символами:





- ☉ Сверьтесь с журналом. Если сыщики приняты в Ложу, выполните следующее:
 - ☉ При подготовке колоды сцен включите в неё карту «Сцена 1а. Тёплый приём» и удалите из игры карту «Сцена 1а. Проникнуть в Ложу».
 - ☉ Введите в игру те варианты локаций «Ворота Ложы», «Приёмная» и «Подвал Ложы», у которых есть подзаголовок «Добро пожаловать». Удалите из игры остальные варианты этих локаций.
 - ☉ Найдите среди собранных карт контактов следующие карты и удалите их из игры: 3 экземпляра «Аколита», 1 экземпляр «Орденского волшебника», 2 экземпляра «Рыцаря Внутреннего круга», 1 экземпляр «Смотрителя подземелий».
- ☉ В противном случае выполните следующее:
 - ☉ При подготовке колоды сцен включите в неё карту «Сцена 1а. Проникнуть в Ложу» и удалите из игры карту «Сцена 1а. Тёплый приём».
 - ☉ Введите в игру те варианты локаций «Ворота Ложы», «Приёмная» и «Подвал Ложы», у которых есть подзаголовок «Только для своих». Удалите из игры остальные варианты этих локаций.
 - ☉ Найдите среди собранных карт контактов следующие карты и удалите их из игры: 3 экземпляра «Неофита Ложы», 1 экземпляр «Хранителя тайн», 2 экземпляра «Рыцаря Внешней пустоты», 1 экземпляр «Тюремщика Ложы».
- ☉ Введите в игру локацию «Катакомбы Ложы» и «Комната для отдыха». Все сыщики начинают игру в локации «Ворота Ложы». (См. примерный расклад локаций на следующей странице.) Отложите в сторону все остальные локаций («Библиотека», «Хранилище», «Святая святых» и 2 экземпляра «Двери в святилище»).
- ☉ Отложите в сторону следующие карты: актив «Шкатулка с секретом», враг «Призванный зверь», актив «Август Линдквист» и двустороннего врага «Нейтан Уик».
- ☉ Отложите в сторону, вне игры, 1 жетон , 1 жетон , 1 жетон  и 1 жетон . Возьмите их из комплекта игры, а не из мешка хаоса. Эти жетоны — ключи (см. «Ключи» на следующей странице).
- ☉ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Ключи

При подготовке к этому сценарию игрокам следует отложить в сторону 1 жетон , 1 жетон , 1 жетон  и 1 жетон  в качестве ключей. Эти жетоны не кладутся в мешок хаоса и с точки зрения игровых эффектов не являются жетонами хаоса. Вместо этого они представляют собой ключи, которые сыщики могут найти и использовать в ходе сценария.

Ключи вводятся в игру различными эффектами карт и обычно выкладываются на локации, врагов или сюжетные активы. Ключи можно получить несколькими способами:

- ❶ Если в локации с ключом нет улик, сыщик может взять под контроль данный ключ — это бесплатное активируемое свойство () .
- ❷ Если враг с ключом выходит из игры, то сыщик, ставший причиной этого, должен взять под контроль данный ключ. (Если враг выходит из игры по иным причинам, поместите его ключ в его локацию.)
- ❸ Некоторые эффекты карт позволяют сыщикам взять под контроль ключи иным образом.







Когда сыщик берёт под контроль ключ, он кладёт его на свою карту сыщика. Если сыщик, под чьим контролем находится хотя бы 1 ключ, выбывает из сценария, положите все его ключи в его локацию. Сыщик может передать сколько угодно своих ключей другому сыщику в своей локации — это свойство, активируемое действием ().

Примерный расклад локаций



Одиночный режим

Если вы играете в одиночном режиме и не хотите выбирать исходы предыдущих сценариев, вы можете приступить сразу к этому сценарию, используя следующие вводные:

- ❶ Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , .
- ❷ Сыщики должны решить (выберите одно):

- ❖ Сыщики приняты в Ложу.
- ❖ Сыщики не приняты в Ложу.

НЕ ЧИТАЙТЕ до окончания сценария

Если исход не был достигнут (все сыщики совершили побег или побеждены): Каким-то чудом выравшись из здания, вы бежите прочь со всех ног. Внутри особняка за вашей спиной раздаётся раскатистый грохот. Ещё несколько человек выбегают через парадный вход, не замечая вас в суматохе. Одна из них кричит остальным: «Бегите и собирайтесь на Безлюдном острове! Мы должны провести связующий ритуал — с этой штукой или без неё!»

«А как же хранитель?» — спрашивает мужчина у ворот.

«Уже неважно, — отвечает она. — Уходите!»

В этот момент начинаются крики. Брызги крови обгаляют подвальное окно. Люди на улице в панике бросаются врассыпную.

Вы не останавливаетесь и не оборачиваетесь. Вы бежите, пока дом не скрывается в плотной серой мгле, пока вы не перестаете слышать вопли оставшихся внутри, пока ваши ноги не подкашиваются.

Так вот какие жертвы Ложы Серебряных Сумерек считает необходимыми? И если так, то чем обернется «связующий ритуал», который они собрались совершить на Безлюдном острове?

- ❶ Запишите в журнал кампании, что хранитель ловушки явился.
- ❷ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ❸ Пропустите интерлюдии III «Внутренний круг» и перейдите к сценарию VI «Единство и разочарование».

Исход 1: Шкатулка пытается затащить вас внутрь, растягивая каждую фибру вашего существа. Но прежде чем ей это удастся, морщинистая рука захлопывает крышку. Тянувшая сила исчезает, вы отшатываетесь и падаете наземь. Придя в себя, вы видите стоящего над вами Карла Сэнфорда, невозмутимого как всегда. «Вижу, вам удалось открыть шкатулку, не убивая хранителя. Как удачно, — произносит он. Сэнфорд пристально изучает шкатулку, вынимает из неё ключ и монету и смотрит на них с узнаванием. — Я чувствовал, что вы будете полезны для Ложы, но, видимо, недооценил вашу смекалку. Полагаю, пришло время посвятить вас в истинные цели нашей организации. Мне кажется, вам суждено вершить великие дела». Неожиданно мистер Сэнфорд протягивает вам шкатулку и открывшие её предметы. «Идёмте. Нужно многое обсудить».

- ❶ Запишите в журнал кампании, что сыщики узнали, как открыть шкатулку. Любой сыщик может добавить сюжетный актив «Шкатулка с секретом» в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ❷ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счете.
- ❸ Перейдите к интерлюдии III «Внутренний круг».

Исход 2: Шкатулка пытается затащить вас внутрь, растягивая каждую фибру вашего существа. Но прежде чем ей это удастся, вы протягиваете руку и захлопываете крышку. Вас трясёт, пока вы медленно приходите в себя. Эта шкатулка куда опаснее, чем вы могли представить. В руках Ложы она могла бы стать мощным оружием, хотя вы и не знаете, что именно они собирались с ней делать. Вдруг вы слышите приближающиеся шаги нескольких членов Ложы. Быстро отодвинув один из книжных шкафов, вы прячетесь за ним, пока они не вошли. «Уверен, что ты слышал шум здесь? Я никого тут не вижу», — говорит один из них.

«Хм... — задумывается другой, видимо пытаясь найти следы незваных гостей. — Наверное, показалось».

«Ничего. Мы все не в себе из-за пропажи шкатулки-ловушки. Пойдём, нельзя опаздывать на церемонию. Сегодня знаменательная ночь». Их удаляющиеся шаги растворяются в тишине. Последняя фраза задерживается у вас в голове. Что он имел в виду, назвав эту ночь знаменательной? Это может быть так же важно, как и шкатулка, которую они пытались открыть. Вы осторожно следуете

Интерлюдия III: Внутренний круг

за мужчинами, которые спускаются глубже в туннели под особняком. Вы едва поспеваете за ними, пытаясь беззвучно ступать по каменному полу коридоров. Наконец они входят в большую дверь, отмеченную тремя стрелами — знакомым символом Серебряных Сумерек. С той стороны двери слышатся ритуальные песнопения. Вы на цыпочках подходите и прижимаете ухо к двери.

«Братья и сестры! — произносит старческий голос. — Спасибо, что собрались здесь в этот великий момент. Близок час, которого мы так долго ждали». Вы узнаете голос. Это Карл Сэнфорд, президент Ложи Серебряных Сумерек. «Многие десятилетия Орден Серебряных Сумерек искал знания, способные возвысить человечество. Мы защищались от угроз самому нашему существованию. Мы жертвовали всем во имя этой священной цели. Сегодня одна из таких угроз нависла над нашим городом, и снова мы обязаны сделать то, что должно, чтобы защитить его». Остальные отвечают благоговейным согласием. «Сегодня мы завершим ритуал, начатый много ночей назад в центре Безлюдного острова. Сегодня мы наконец скуём призрака и допросим его. Нельзя, чтобы тайны АЗАТОТА попали в руки тем, кто хочет навредить людскому роду».

В ответ сектанты затягивают монотонное песнопение, и вы пользуетесь моментом, чтобы сбежать из Ложи, пока вас не заметили. Заговор, о котором вы узнали, вызывает ещё больше вопросов. Если мистер Сэнфорд собирается сковать того призрака, о котором вы думаете, это, несомненно, защитит Архэм, как он и утверждает. Но что за сведения они хотят от него получить?.. И что вообще такое этот АЗАТОТ?

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики узнали, как открыть шкатулку. Любой сыщик может добавить сюжетный актив «Шкатулка с секретом» в свою колоду. Эта карта не идёт в счёт размера колоды.
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☞ Пропустите интерлюдия III «Внутренний круг» и перейдите к сценарию VI «Единство и разочарование».

Исход 3: Зверь, явившийся из шкатулки, оказался её свирепым хранителем, убивающим всё на своём пути. Вам каким-то чудом удалось его победить, но последствия битвы ужасны. Прежде чем вы остановили её, бешенная тварь растерзала многих членов Ложи. Что ещё хуже, шкатулка, из которой появился зверь, безнадежно сломана. Неизвестно, случилось ли это из-за его появления или из-за его гибели, но исход в любом случае неутешительный. «Всё пошло не по плану», — сухо замечает один из облачённых в мантии членов Ордена, пока вы изучаете обломки шкатулки.

«Это ещё мягко сказано, — добавляет другая. Она кладёт руку вам на плечо и аккуратно отстраняет вас от остатков устройства. — Бросьте, это безнадежно».

Её спутник, словно не замечая вас, твёрдо обращается к ней: «Мы должны попасть на Безлюдный остров, чтобы завершить связующий ритуал без ловушки». Она кивает и бросает на вас последний взгляд, когда последние члены Ложи покидают здание. Так вот какие жертвы Ложа Серебряных Сумерек считает необходимыми? И если так, то чем обернётся «связующий ритуал», который они собрались совершить на Безлюдном острове?

- ☞ Запишите в журнале кампании, что хранитель ловушки явился и был побеждён.
- ☞ Каждый сыщик получает опыт, равный сумме победных значений всех карт на победном счету.
- ☞ Пропустите интерлюдия III «Внутренний круг» и перейдите к сценарию VI «Единство и разочарование».

Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии VI
«Единство и разочарование».

Внутренний круг 1: Вас привели в Святую святых, куда допускаются лишь самые высокопоставленные члены Ложи. Мистер Сэнфорд рассказывает, что Орден Серебряных Сумерек намного старше и важнее, чем его публичный фасад в виде Ложи Серебряных Сумерек, и что их знания охватывают области магического и тайного. «Многие десятилетия Орден Серебряных Сумерек искал знания, способные возвысить человечество. Мы защищались от угроз самому нашему существованию. Мы жертвовали всем во имя этой священной цели. Сегодня одна из таких угроз нависла над нашим городом, и только мы способны её остановить. Вы знаете, о какой сущности я говорю». Вы утвердительно киваете.

«Вот что нам известно: это исчадие призвали в Архэм ведьмы. Мы пытались остановить их обряд, но к сожалению, нам не удалось сковать призрака. Теперь он на свободе, и мы должны завершить свой ритуал, пока ведьмы не завершат свой. Но сперва покажите, пожалуйста, что вам удалось найти, — полагаю, вам есть чем поделиться. Чтобы понимать происходящее, нам нужно работать сообща».

Сыщики должны решить (выберите одно):

- ☞ Отдать мистеру Сэнфорду все свои находки. Перейдите к разделу «Внутренний круг 2».
- ☞ Ответить, что вам нечем поделиться. (Вы лжёте.) Перейдите к разделу «Внутренний круг 3».

Внутренний круг 2: Вы показываете мистеру Сэнфорду всё найденное. «Хм... Как я и думал. Да, всё сходится», — бормочет он, перебирая вещицы.

- ☞ Вычеркните все записи в графе «Собранные свидетельства» журнала кампании.
- ☞ Сверьтесь с журналом. Если сыщики спасли Джозефа и рассказали Ложе о ковене, перейдите к разделу «Внутренний круг 4». В противном случае перейдите к разделу «Внутренний круг 5».

Внутренний круг 3: Вы не доверяете свои находки Карлу Сэнфорду. Кто знает, что он с ними сделает? В руках президента Ложи Серебряных Сумерек любая из этих вещей может стать смертельным оружием. Вы лжёте, сообщая ему, что ваши расследования оказались бесплодны. Стиснув зубы, он сверлит вас своими голубыми глазами. «Жаль. Впрочем, в этом есть и моя вина: не стоило доверять столь ответственное задание неопытному Ордену».

Мистер Сэнфорд встаёт, и члены Ордена следуют его примеру. Он обращается к другим членам Внутреннего круга: «Хорошо. Тянуть больше нельзя. Ритуал нужно завершить немедленно. Совершим его на привычном месте, у центрального стола на Безлюдном острове, где граница между этим миром и иным тоньше всего. Скорее всего, призрак последует за нами туда, так что будьте осмотрительны. — Затем он поворачивается обратно к вам. — Разумеется, нам понадобится и ваше содействие. Чтобы связать призрака, необходима ваша шкатулка. Будьте готовы использовать её должным образом в нужный момент. Понятно?» Вы утвердительно киваете. Сделав глубокий вдох, вы собираетесь с духом перед дорогой на Безлюдный остров — дорогой к самой смерти.

- ☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики скрыли собранные свидетельства.
- ☞ Перейдите к сценарию VI «Единство и разочарование».

Внутренний круг 4: Карл Сэнфорд растягивает губы в улыбке и встаёт. «Вы доказали свою преданность нашему Ордену. Думаю, пришло время посвятить вас во Внутренний круг». Вы подходите к мистеру Сэнфорду и опускаетесь на колени. Он вскидывает руки и провозглашает: «Сим жалую вам звание Рыцаря Внутреннего круга. Восстаньте же, рыцарь, и держите голову высоко. Отныне вы один из почётных стражей человечества, хранителей истины и служителей Ордена Серебряных Сумерек». Другой член Ордена преподносит вам голубую мантию, и вы торжественно в неё облачаетесь. «Полагаю, у вас ко мне много вопросов. У нас мало времени на разговоры, но вы заслуживаете ответов. Спрашивайте».

Вы можете задать Карлу Сэнфорду до трёх вопросов, пока его терпение не иссякнет. Выберите и прочитайте до трёх абзацев из представленных ниже в любом порядке. Затем перейдите к разделу «**Внутренний круг 6**».

«**Что это за существо?**»

«Это могущественный призрак, оставшийся от человека давно ушедшего. Ведьмам удалось призвать его лишь потому, что у них есть сильная связь с душой, которой он принадлежал, — объясняет мистер Сэнфорд. — Это может быть только сама Кассия Мейсон».

«**Что вы хотите сделать с существом?**»

«В первую очередь нам необходимо сковать его, чтобы остановить разрушения. Это наша важнейшая цель. Как только он будет связан, мы сможем вывести известные ему тайны, не подвергая опасности ни себя, ни окружающих».

«**Что ведьмы хотят сделать с существом?**»

«Они определённо хотят узнать его тайны и воспользоваться его силой, — размышляет он, поглаживая бороду. — Возможно, они позволяют духу вселиться в кого-то из них, чтобы заполучить власть над самой жизнью и смертью».

«**Знали ли вы о существовании до благотворительного вечера?**»

«По правде, знал, — признаёт мистер Сэнфорд. — Но мы не знали, придёт ли оно к нам. После вмешательства в ведьминский обряд мы несколько дней изучали пришедшую с ним потустороннюю мглу. Видимо, этим мы привлекли к себе слишком много внимания, и призрак последовал за нами. В конце концов, может, это и к лучшему».

«**Где сейчас четверо пропавших с благотворительного вечера?**»

«Только богу известно, — со вздохом отвечает мистер Сэнфорд. — Унесены призраком, скорее всего. Или поглощены мглой. — Он некоторое время обдумывает сказанное и добавляет: — Если они всё ещё живы, то, полагаю, будут неподалёку от самого призрака. Хорошо это или плохо, но аномалия, кажется, сосредоточена вокруг него».

Сверьтесь с журналом. Следующий вопрос вы можете задать, только если сыщики пережили объятия Стража.

«**... Почему вы так на меня смотрите?**»

Мистер Сэнфорд прокашливается. «Я... Показалось», — жмёт он.

Внутренний круг 5: Карл Сэнфорд передаёт вещицы и непонятные ингредиенты другому члену Внутреннего круга, который аккуратно принимает их и уносит наверх. «Благодарю за содействие в этом начинании. Вместе мы сильнее, чем порознь, не так ли?»

Мистер Сэнфорд встаёт, и члены Ордена следуют его примеру. Он обращается к другим членам Внутреннего круга: «Хорошо. Тянуть больше нельзя. Ритуал нужно завершить немедленно. Совершим его на привычном месте, у центрального столпа на Безлюдном острове, где граница между этим миром и иным тоньше всего. Скорее всего, призрак последует за нами туда, так что будьте осмотрительны. — Затем он поворачивается обратно к вам. — Разумеется, нам понадобится и ваше содействие. Чтобы связать призрака, необходима ваша шкатулка. Будьте готовы использовать её должным образом в нужный момент. Понятно?» Вы утвердительно киваете. Сделав глубокий вдох, вы собираетесь с духом перед дорогой на Безлюдный остров — дорогой к самой смерти.

☞ Перейдите к сценарию VI «**Единство и разочарование**».

Внутренний круг 6: Мистер Сэнфорд встаёт, и члены Ордена следуют его примеру. Он обращается к другим членам Внутреннего круга: «Хорошо. Тянуть больше нельзя. Ритуал нужно завершить немедленно. Совершим его на привычном месте, у центрального столпа на Безлюдном острове, где граница между этим миром и иным тоньше всего. Скорее всего, призрак последует за нами туда, так что будьте осмотрительны. — Затем он поворачивается к вам и добавляет: — Чтобы связать призрака, необходима ваша шкатулка. Доверяю вам использовать её должным образом в нужный момент». Вместе с другими членами Внутреннего круга вы утвердительно киваете. Сделав глубокий вдох, вы собираетесь с духом перед дорогой на Безлюдный остров — дорогой к самой смерти.

☞ Запишите в журнал кампании, что сыщики посвящены во Внутренний круг.

☞ Перейдите к сценарию VI «**Единство и разочарование**».

Продолжение следует

Сюжет продолжается в сценарии VI «Единство и разочарование».



Русское издание: ООО «Мир Хобби» • Общее руководство: Михаил Акулов • Руководство производством: Иван Попов • Главный редактор: Александр Киселев • Переводчик: Артём Наров • Редактор: Петр Тюленев • Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой • Дизайнер-верстальщик: Евгений Сарneckий • Корректор: Ольга Португалова
Вычитка: Елена Ворноскова • Креативный директор: Николай Пегасов
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов • Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Версия правил 1.0 © 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ™ Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in Russia. No part of this product may be reproduced without specific permission. All rights reserved.