

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

# PUNHO DO GUERREIRO

Edição 43

Armas e Suas Limitações

Senhores das Sombras

Lenda do Circuito: Esteban!

Manobra do Mês: Roaring Blow

E mais!

Ano 8



# SUMÁRIO

**MATERIAIS DE JOGO** 03

**AVENTURAS** 06

**MANOBRA DO MÊS** 08

**LENDA DO CIRCUITO** 09

## Expediente

**Edição:** Eric "Musashi" Souza

**Textos:** Eric M. Souza, Felipe M. Vasconcellos, Guilherme Rabelo Alves, Ingo Müller

**Mapas:** Eric "Musashi" Souza

**Diagramação:** Eric M. Souza

**Capa:** Odmir Fortes



**PLAYER  
SELECT**

**TIME**  
10:00  
05:00  
02:00  
01:00  
00:30  
00:15  
00:00

Infinity

# MATERIAIS DE JOGO

## Torneios por Pontos

A maioria dos jogos de luta traz competições que favorecem a troca de golpes desenfreadas entre os oponentes. Neste artigo iremos propor um conjunto de regras diferentes, para simular torneios mais próximos de competições esportivas e modalidades olímpicas.

### 1. O sistema de pontos

As lutas continuam durando dez turnos, porém o que vai determinar a vitória não é o nocaute: o vitorioso será aquele que acumular mais pontos durante a luta. Um limite de pontos pode ser estabelecido (geralmente 3), mas isto varia de competição para competição.

Cada golpe “limpo”, ou seja que cause dano, concede ao lutador 1 ponto para o para quem acertar o oponente primeiro. Após um ponto ser marcado, o juiz irá interromper a luta e reposicionar os lutadores a 3 hex de distância perto de onde estejam – mas se a dupla estiver longe do centro eles poderão ser reconduzidos para sua posição inicial.

Um lutador mais lento poderá concluir sua ação caso o ataque mais rápido não cause dano – o que pode ocorrer, considerando a proteção usada e a ênfase em ataques rápidos em vez de golpes pesados.

Um lutador sujo pode desejar aplicar seu golpe mesmo após o juiz ordenar a parada. Ele não soma pontos, mas irá causar dano na saúde do oponente normalmente. Quem fizer isto precisa fazer um teste de Manipulação + lábria para convencer o juiz de que o golpe foi sem querer, ou receberá uma punição.

Importante: apresamentos sustentados só contam ponto se o lutador estabilizar a posição, ou seja, se ele vencer a disputa de força ao final do turno para manter o golpe. Caso isto ocorra, o juiz irá conceder o ponto e separar a dupla.

Sempre que uma luta é interrompida os combos em andamento são encerrados.

### 2. Ippon

Ainda que nocautes sejam raros, outra forma de acabar com a luta é com um Ippon, o golpe perfeito. Para isto basta acertar o oponente com um ataque válido (que pontue) e que cause atordoamento (dizzy). Nocautes reais são muito raros e desencorajados, já que este tipo de torneio preza pela integridade dos lutadores. Caso um lutador nocauteie o oponente de forma ilegal ele pode ser desclassificado por excesso de agressividade, mas esta é apenas uma das punições possíveis.

### 3. Punições

Este tipo de torneio tem regras muito rígidas. Além dos exemplos citados, passar dois turnos sem atacar pode ser considerado falta de combatividade, e provocações também são contra as regras.

Em caso de uma primeira infração, o lutador é advertido. Em caso de uma segunda, perde um ponto. Uma terceira falta resulta em eliminação.

Manobras cruéis ou que causam dor intensa, como wounded knee, dislocated limb, eye rake, ear pop e head bite também podem ser alvo de punição, a critério do juiz

Receber qualquer punição além da advertência resulta em perda de 1 ponto de honra temporária.

### 4. Equipamentos de segurança

Neste tipo de torneio os lutadores usam luvas e acessórios de proteção. Com isso os danos de socos, chutes e demais manobras de impacto tem redutor de -1 (manobras de foco, se permitidas, não são afetadas). Os capacetes, coletes e caneleiras também garantem +1 para absorção de todos os ataques.

### 5. Categorias juvenis

Por conta destes cuidados, este tipo de torneio pode ser disputado por lutadores mais novos, da categoria Sub 17. Construa esses personagens com 5-4-3 atributos; 7-5-3 habilidades, apenas 6 pontos de técnicas, um ponto a menos de força de vontade inicial e somente 3 pontos de antecedentes.

# Armas Gigantes

Armas gigantes são pouco usuais, mas podem gerar combates divertidos e fora do comum em Street Fighter RPG. O bastão gigante é pesado, com mais de 3 metros, uma arma tradicional de artes marciais chinesas. Ele tem um longo alcance, o que o torna poderoso como um chicote, mas é inefetivo contra oponentes muito próximos.

A sarissa é semelhante ao bastão gigante, porém em forma de lança, popularizada pelos hoplitas macedônicos dos exércitos de Felipe II e Alexandre, o Grande. Unindo duas lanças, foi possível criar essa arma letal em sua época.

As duas armas possuem funcionamento semelhante: elas têm um alcance de até 4 hexágonos, mas não podem acertar oponentes no mesmo hexágono ou no hexágono adjacente ao lutador. Portanto, um oponente que seja mais rápido e se aproxime muito poderá evitar os golpes dessas armas.

Também há armas gigantes que são relíquias, como o bastão mágico de Goku em Dragon Ball, ou apetrechos tecnológicos. Nesse caso, elas são um Item de Poder (veja no box abaixo).

É preciso ter Força pelo menos 3 para manejar qualquer uma dessas armas.

- **Bastão gigante:** Técnica Bastão, -1 Velocidade, +3 Dano, -1 Movimento. Especial: Alcance de até 4 hexágonos, porém inefetivo contra oponentes no mesmo hexágono ou hexágono adjacente.
- **Sarissa:** Técnica Lança, -1 Velocidade, +4 Dano, -1 Movimento. Especial: Alcance de até 4 hexágonos, porém inefetivo contra oponentes no mesmo hexágono ou hexágono adjacente.
- **Bastão mágico:** Item de Poder utilizado por Goku em Dragon Ball. Essa arma é semelhante ao bastão comum, mas possui a Manobra Especial Extendible Limbs, podendo se esticar para atacar oponentes distantes. É um Item de Poder de custo 4.



ERIC "MUSASHI" SOUZA

# Armas e suas limitações

As armas são poderosas, e Street Fighter RPG não tenta subverter essa realidade. Elas trazem algumas limitações, variando entre as regras do livro básico, mais restritivas, e do Contenders, que trazem novas possibilidades, e também podem prejudicar a Honra do lutador que as utilize contra alguém desarmado.

Fora da arena, contudo, elas podem ficar bastante poderosas e haver uma escalada em busca de equipamentos cada vez melhores. Elas possuem, contudo, algumas limitações que são discutidas neste breve artigo.

## Sacar a arma

Sacar a arma talvez seja a primeira limitação de usar uma arma. Para usá-la, é preciso gastar um turno sacando a arma, turno no qual é possível utilizar apenas Movimento. O personagem, portanto, está vulnerável enquanto saca uma arma. Ele ainda pode se mover, mas não pode bloquear ou se esquivar de projéteis, caso seja necessário.

Nem sempre o personagem poderá sacar a arma a tempo (como quando os personagens são atacados de surpresa, ou não haja tempo para os jogadores relatarem que estão sacando as armas antes da ação começar). Por outro lado, o Narrador precisa deixar claro para os jogadores quando os NPCs estão com armas sacadas (em geral, deixando uma Carta de Combate da arma na mesa enquanto o combate ainda não começou).

Soltar a arma (o que pode ser necessário para realizar golpes acrobáticos ou um Apresamentos) não gasta uma ação, pode ser feito a qualquer momento entre turnos, mas recuperar a arma envolverá um novo Movimento.

Sacar a arma pode ser uma limitação especialmente no caso de armas de arremesso. Você pode equipar seu Street Fighter com facas e shurikens por todo o seu corpo, mas sempre precisará fazer um saque de arma antes de um novo arremesso.

## Botch

O botch/falha crítica é um evento catastrófico em Street Fighter RPG. É algo que ocorre em quase todos os sistemas de RPG, e representa a pior coisa que pode acontecer com o personagem.

Em geral, o botch em combate resulta numa falha completa da manobra e seus efeitos. O personagem encerra seu turno imediatamente e tem -2 Velocidade no próximo turno.

Com armas, outras consequências devem ser adotadas. Em geral, vai significar que a arma se quebrou, e agora é inútil. O personagem deverá consertá-la mais tarde, ou adquirir outra.

Para armas de fogo e armas pesadas, o equipamento travou. No caso de armas de fogo e armas de arremesso, alguns Narradores ainda consideram que não há mais munição, embora outros grupos prefiram contabilizar a munição que o personagem carrega consigo – inclusive adotando redutores em caso de carga demais.



ERIC "MUSASHI" SOUZA

# AVENTURAS

## Senhores das Sombras

Um time formado por competidores especialistas em variados estilos de luta recebeu um convite para participar de um torneio secreto. O prêmio do torneio ainda é um grande mistério. Talvez seja algo de grande valor ou poder. Uma grande oportunidade de obter glória.

Personagens posto 1.

### PRELÚDIO

Por que os personagens decidiram praticar um estilo de luta? Quem foram os seus professores? Quando os personagens conheceram o time? Onde os personagens moram? Por que os personagens lutam? Onde fica a base do time? O time possui uma equipe? Quais são os objetivos do time? O time possui algum outro time rival? A máfia já causou problemas para o time?

### CENA UM

A aventura começa com o time dos personagens aceitando o convite com todas as despesas pagas. As lutas serão transmitidas ao vivo pela internet. Através de um servidor oculto na Dark Web. Envolvendo apostas anônimas em enormes quantias de dinheiro. O nome do torneio se chama Torneio das Sombras. O time vai descobrir mais quando chegar na ilha do anfitrião. Pois é assim que o organizador do evento se apresenta no convite.

- A chegada na ilha é supertranquila e confortável. O hotel é cinco estrelas com quartos superluxuosos. Cada suíte possui um espaço para o treinamento pessoal dos competidores.

- Um jantar foi agendado com a equipe do time. Para apresentação das regras do torneio. Será um verdadeiro banquete. Com os melhores gastrônomos do mundo. Apenas o time dos personagens está presente no jantar. Durante a refeição, o anfitrião chega acompanhado por seguranças mascarados e vestidos em trajes de alta tecnologia. O anfitrião se apresenta como o Lorde das Sombras. Sua aparência é pálida, elegante e imponente! Com cabelos negros, olhos escuros, e um sorriso frio.

Ele usa roupas sofisticadas com um relógio e joias caras. Com um cordão dourado em formato de pentagrama que chama atenção.

- Exija um teste de Percepção com Mistérios (dif 6). Aquilo representa familiaridade com "ocultismo". Lorde das Sombras faz um breve discurso:

" – Sejam bem-vindos ao torneio dos Senhores das Sombras. Amanhã à noite começaremos. Aproveitem o banquete. Talvez seja o último! Os senhores vão presenciar coisas que o homem não deveria saber que existem. Caso recusem, a segurança e bem-estar dos seus entes queridos estarão em jogo ..."

### CENA DOIS

A imagem dos entes queridos dos personagens é divulgada no telão do salão de jantar. Todos eles foram sequestrados, mas ainda não estão sofrendo. Os heróis não têm escolha, a não ser lutar pela liberdade deles. A primeira luta começará amanhã à noite. E logo após o discurso, Lorde das Sombras explicará as regras do torneio:

- Regras do Estilo Livre. Valendo posto. Armas serão permitida. Cada time lutará junto, ou separados se preferirem. Em um único Round sem limite de tempo. Apenas a glória é o que importa neste torneio. Os competidores retornam para as suítes. É praticamente impossível escapar daquela ilha. A única forma é vencendo o torneio. A premiação do torneio é a liberdade e a vida dos entes queridos dos personagens.

- No começo do combate, após a apresentação das criaturas sobrenaturais, exija um teste de Força de Vontade dos personagens com dificuldade (8). Com sucesso, eles resistem ao pavor do medo e da angústia. Falhando, a margem do resultado será o redutor na velocidade no primeiro turno de combate.

- Ao final da luta, exija do personagem mais tecnológico um teste de Percepção com Computadores (dif. 7). Algum tipo de mecanismo de alta tecnologia foi instalado naquela arena. Exija do personagem com o maior nível de Chi com Percepção (dif. 7). Toda energia espiritual da luta está sendo absorvida misteriosamente.

### CENA TRÊS

Os heróis precisam descobrir o que está acontecendo naquela ilha, antes do próximo combate. Eles terão que usar sua inteligência, e a sua coragem. Lutar pela sua liberdade e pela vida dos seus entes queridos. A próxima luta será na noite do dia seguinte. Imagina quais outras criaturas das trevas podem vir para lutar no torneio.

Algo deve ser feito! Tempo para recuperar seus ferimentos em seus quartos superluxuosos. Vale lembrar que a Ilha das Trevas é um lugar com um esquema de

segurança de alta tecnologia. Com drones armados e mercenários especialistas em combate desarmado.

- Durante o descanso, o time pode bolar um plano em segredo. Exija um teste do personagem com mais Perspicácia e Raciocínio (dif. 6). O melhor plano é conseguir alguns disfarces. Para acessar as dependências mais ocultas da ilha. Depois exija do personagem com o maior nível de liderança um teste de Carisma com Liderança (dif. 6). As suas palavras vão unir e trazer esperança ao grupo.

- Para conseguir os disfarces o grupo precisa sair dos quartos. Mas eles descobrem que estão trancados. A única forma é escalando. Exija um teste de Força com Esportes (dif. 7). Com sucesso, eles conseguem chegar no chão em segurança. Caso contrário, a margem na falha é o resultado da perda de pontos de vida, devido à queda. Alguns guardas vão estar vigiando, uma queda pode chamar a atenção deles. Exija um teste de Força com Furtividade (dif. 6). Com sucesso, os personagens vão conseguir atacar os guardas com um ataque de oportunidade. Para conseguir vestir os trajes para se disfarçar. Exija um teste de Aparência com Computadores (dif. 6). Com sucesso, o traje fica perfeitamente ajustado. Caso contrário, não!

- Cada traje vem com um GPS da ilha. Mostrando todos os perímetros que devem ser fiscalizados. E o mais protegido fica exatamente onde ocorrem as lutas do torneio. Para acessar os comandos do GPS. Exija um teste de Inteligência com Computadores (dif. 6). Em baixo da arena existe um túnel subterrâneo. No final do túnel existe uma instalação militar de alta tecnologia. Disfarçados com os trajes os personagens terão fácil acesso em qualquer local da ilha.

## CENA QUATRO

Em determinado momento, após conseguirem se infiltrar no subsolo da ilha, os personagens vão descobrir uma estrutura metálica gigantesca, cheia de cabos, tubos, engrenagens e antenas. A máquina está localizada no subsolo da ilha.

- Os infiltrados devem passar em um teste de Raciocínio com Furtividade (dif 7). Para evitar serem vistos pelas câmeras de vigilância e os guardas. Alguns cientistas podem ser interrogados com um teste de Manipulação e Interrogação (dif. 6). Com sucesso, eles vão descobrir algumas formas de sabotar a máquina do Lorde das Sombras. A Máquina Lúcifer é uma invenção diabólica que pretende abrir um portal para o mundo dos demônios. Para ativá-la, eles precisam de uma grande quantidade de energia espiritual oriunda das lutas do torneio (Chi ou Força de Vontade). A cada

combate, a máquina absorve o poder e se aproxima mais de completar o seu objetivo perverso.

## CENA CINCO

Uma possível forma de destruir a máquina de Lúcifer é usando o amuleto do Lorde das Sombras. Outra possível forma é cortando a sua fonte de energia, que são as lutas do torneio. Para isso, eles teriam que parar de lutar. Mas caso isso aconteça, seus entes queridos serão devorados por demônios terríveis. O que os personagens vão fazer?

- Durante a ação dos personagens em destruir a Máquina Lúcifer, eis que surge o Lorde das Sombras. Ele absorveu as almas dos entes queridos dos personagens em um tipo de esfera mágica chamada, Bola Gaki. Com essa energia espiritual dos inocentes, ele vai conseguir realizar seu plano diabólico. Derrotando o mago o grupo precisa destruir o amuleto que conjura o poder da bola Gaki e o funcionamento da Máquina Lúcifer.

- A autodestruição da Máquina Lúcifer vai abalar toda estrutura da ilha. Ela afundará em poucas horas. O time precisa escapar pelo mar. A única rota de fuga. O navio que transportou o time, vai estar atracado na baía que fica na praia. Exija um teste de Destreza com Esportes (dif. 7). Com sucesso, os personagens evitam os destroços. Caso contrário, sofrem danos com a margem do resultado.

- Dentro do navio exija do melhor piloto um teste de Destreza com Condução (dif. 8). Ele vai conseguir zarpar com o navio a tempo. Os personagens estão são e salvos. Seus entes queridos estão vivos. Mas ainda em cativeiro.

- Caso não tenham conseguido zarpar com o navio, o grupo precisa agir rapidamente com os botes salva vidas. Eles ficarão alguns dias à deriva. Exija um teste de Vigor com Sobrevivência (dif. 8). Com sucesso eles resistem, mas falhando, à margem do resultado reduzirá os pontos de vida do personagem.

## EPÍLOGO

Eles serão encontrados dias depois por um navio cargueiro. Desidratados e muito fracos. Eles até podem tentar contar ao mundo como evitaram que um portal fosse aberto entre o mundo das trevas e a terra. Mas será que alguém vai acreditar nessa história de pescador? O mais importante agora é encontrar o cativeiro dos seus entes queridos. Fim da história. XP à critério do Narrador.

*GUILHERME RABELO ALVES*



# MANOBRA DO MÊS

## Roaring Blow

**Pré-Requisitos:** Soco ••, Stunning Shout

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan 2; Sumô, Kung Fu, Aikidô 3; Outros 4

Estudantes de artes marciais como Aikidô, Karatê, Kendô, Kung Fu e Judô usam o kiai para desequilibrar momentaneamente um oponente, intimidar, expressar confiança ou demonstrar vitória. O Roaring Blow visa usar esse recurso vocal junto de um poderoso soco, atacando e desencorajando o adversário de uma resposta agressiva. Concentrar-se para essa combinação tira um pouco de mobilidade, mas seus efeitos compensam.

**Sistema:** Em sincronia, o lutador realiza seu ataque e um Stunning Shout. A velocidade deste ataque é baseada em Raciocínio, o dano baseado em Força + Soco e o Movimento baseado em Esportes.

O lutador deve focalizar seu Shout apenas no oponente que designou como alvo de seu soco. Este oponente deve realizar ação resistida entre a sua Força de Vontade permanente e a Força de Vontade permanente do lutador. Se a vítima obtiver o maior número de sucessos, o Stunning Shout não causa nenhum efeito. Se o lutador obtiver maior número de sucessos, uma de duas coisas acontece. Se a vítima ainda não tinha agido, ela perde todo o Movimento e ataques a que tinha direito no turno. Completamente enervado e estonteado pela força do grito, o oponente deve passar o resto do turno se recuperando. Se a vítima já havia agido no turno, cada sucesso extra obtido pelo lutador no teste de Força de Vontade subtrai um ponto de Velocidade da próxima manobra da vítima.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +0

**Dano:** +1

**Movimento:** -2

FELIPE M. VASCONCELLOS



# LENDA DO CIRCUITO

## Esteban

Esteban não tem lembranças sobre o seu passado. Tudo o que ele se lembra é de cair do céu no mar de Kubanacan, uma nação insular no Caribe. Ferido com um tiro no peito, ele foi salvo pelos pescadores e cuidado por Marisol, uma mulher por quem ele acaba se apaixonando.

Marisol era casada, e após um confronto violento com Esteban, seu marido Enrico foi embora para a capital, deixando-a com seus dois filhos. Esteban se casou com Marisol e teve uma filha, passando a viver como pescador.

Seis anos depois, a pesca se torna escassa e a miséria aumentou. Após uma visita do ditador Camacho ao seu povoado, Esteban teve que lidar com o desaparecimento de Marisol e de sua filha, o que o levou até a capital La Bendita em busca de pistas.

Esteban acabou por descobrir que Marisol agora era amante de Camacho, seduzida pela proposta de segurança financeira para ela e para seus filhos. Mas Esteban tinha problemas maiores: ele passou a ser reconhecido por várias pessoas que alegavam saber de sua vida anterior. Enquanto investiga sobre esse passado, ele deve confrontar uma série de perigos no submundo de Kubanacan, colocando em prática suas habilidades marciais que ele nem sabe como adquiriu.

**Jogando com Esteban:** Você costuma ser pacato e evitar brigas, mas se defende com todas as forças quando provocado. Tenta proteger sua família e seus amigos, e isso muitas vezes o coloca em problemas. Existe, contudo, um lado sombrio em sua personalidade – Dark Esteban, frio, ardiloso e egoísta, que quando emerge, provoca estragos e destruição.

**Aparência:** Esteban é um homem latino alto e bonito, com músculos volumosos e cabelos compridos encaracolados. Ele usa roupas simples de pescador, como calças e blusa em tons claros. Seu olhar é caloroso, mas quando se torna Dark Esteban, uma sombra paira sobre ele.

*ERIC "MUSASHI" SOUZA*



# Esteban

Estilo: Kickboxing Ocidental

Escola: Desconhecida

Conceito: Desmemoriado

Assinatura: Encara o adversário caído

Força ●●●●

Carisma ●●●●●

Percepção ●●●

Destreza ●●●●

Manipulação ●●●

Inteligência ●●●

Vigor ●●●●●

Aparência ●●●●●

Raciocínio ●●●

Prontidão ●●●

Luta às Cegas ●

Arena

Interrogação

Condução ●●

Computador

Intimidação ●●

Liderança

Investigação ●●

Perspicácia ●●●

Segurança

Medicina ●

Manha

Furtividade ●●

Mistérios

Lábia

Sobrevivência ●●●

Estilos ●●●

Aliados ●●●●●

Soco ●●●●

Contatos ●●

Chute ●●●●

Recursos ●

Bloqueio ●●●●

Apresamento ●●●

Esportes ●●●●

Foco ●

Glória ●●●

Honra ●●●●●●

Chi ●●●

Força de Vontade ●●●●●●●●●●

□ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ●●●●●●●●●●

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Punch Defense para Neck Choke, Bloqueio para Brain Cracker, Deflecting Punch para Double Dread Kick (dizzy)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	7	4	Básica
Strong	4	9	4	Básica
Fierce	3	11	3	Básica
Short	5	8	4	Básica
Forward	4	10	3	Básica
Roundhouse	2	12	3	Básica
Apresamento	4	7	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	7	Básica
Jump	7	-	4	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL(não -2) após sofrer knockdown
Backflip Kick	4	10	Dois	Atacante move 2 hex para trás após rolar o dano
Punch Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Deflecting Punch	6	8	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos; Após a absorção faça um contra-soco (vs. qualquer ataque)
Kick Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros
Throw	2	9	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Neck Choke	3	10	Um	Apresamento Sustentado
Dislocate Limb	3	8	5	O alvo tem -3 VEL para todas as Manobras; Socos do alvo tem também -2 no DAN. Alvo pode recolocar o braço no lugar, perdendo um turno.
Double Hit Kick	2	9/9	3	Dois testes de dano a menos que o alvo esteja em Aérea ou Agachamento
Double Dread Kick	2	9/12	5	1º teste com +1 DAN e joga o alvo 1 hex para trás, o atacante deve mover-se para o hex do oponente e fazer o 2º ataque com +4; pode usar o 2º ataque se o alvo estiver a alcance, 1 FV
Brain Cracker	4	10	Um	Apresamento Sustentado, dano calculado c/soco



