

# Campagna Whlive

## Guida al gioco

In questa guida andiamo a spiegare alcune meccaniche della campagna whlive che non troverebbero spazio in altri manuali.

### Indice generale

1. Stile di gioco.....	1
2. Trame di gruppo.....	2
3 Scheda personaggio.....	3
4. Rapimento di un PG.....	3
5. Carriera dei personaggi.....	4
5.1 Regole per i passaggi di rango.....	4
5.2 Premio partecipazione assidua.....	6
5.3 Ottenere benefici da donazioni di oggetti di lusso alle istituzioni.....	6
5.4 Cambiare fazione o carriera.....	6
6. Lingue e i Dialetti.....	7
7. La Corruzione.....	7

## 1. Stile di gioco

Whlive è una campagna Low Power, i nostri personaggi non raggiungeranno vette di potere tali da renderli praticamente immortali e saranno sempre vulnerabili e abbattibili. Questo è necessario per creare facilmente delle sfide impegnative senza dover scomodare entità di grande potere. Il nostro obiettivo è quello di realizzare scontri impegnativi anche con pochi png e di tipologia non particolarmente potente, come ad esempio un gruppetto di soldati. Ovviamente i personaggi avranno una crescita di carriera che li porterà ad aumentare di potere, ma la loro scheda non sarà così devastante da permettere a nessun giocatore di riuscir a cavarsela da solo in uno scontro su medio-grandi numeri. Questo di conseguenza rende utile anche un personaggio alle prime armi, garantendo così a tutti del divertimento.

Whlive non è una campagna High Magic e il mondano è più presente del magico così come gli oggetti magici sono piuttosto rari.

Nella nostra campagna ogni giocatore è libero di far prendere al proprio personaggio qualsiasi scelta coerente con il setting senza quasi nessun controllo da parte dei narratori o del gruppo ambientazione. I personaggi non giocanti(png) di alto calibro difficilmente interverranno per condizionare le scelte dei giocatori e vengono utilizzati dal gruppo ambientazione solo come strumento narrativo per descrivere e rendere più tangibile l'ambientazione.

Ogni giocatore deve essere conscio che si tratta di un gioco e ,come tale, può a volte portare dei risultati amareggianti. Ad esempio può capitare che il personaggio muoia o che raccolga conseguenze nefaste da del giocato rischioso o avventato, ma questo è il bello e l'inevitabile di un gioco totalmente libero e non pilotato.

Il nostro stile di gioco è sia di tipo PVP che PVE.

Il gioco pvp(player versus player) è maggiormente di tipo sociale, dove le varie fazioni sono in competizione sul raggiungimento dei medesimi obiettivi. Tuttavia talvolta capita che qualche personaggio scomodo venga fatto sparire da altri personaggi, ma non è obiettivo associativo renderlo la quotidianità.

Il gruppo ambientazione si adopera affinché a quasi ogni live la location sia sempre completamente esplorabile e interattiva, limitando così al minimo le trame che richiedono l'intervento di un narratore per essere attivate. L'obiettivo è di creare un gioco libero e lineare, senza interruzioni materiali dove tutto quello che si vede fisicamente è così anche in gioco. Sulla base di ciò si consiglia ai soci di esplorare liberamente le location di gioco e di divertirsi ad interagire con gli strumenti interattivi proposti.

Durante i live possono capitare eventi con scene esplicite di violenza o più raramente a carattere sessuale; sebbene siano ovviamente del tutto simulate in maniera innocua, è nostro preciso dovere avvertire i soci più sensibili di ciò a cui potrebbero assistere.

Durante il gioco è assolutamente vietato parlare o compiere azioni fuori dal gioco se non per validi motivi.

Altresì è **ASSOLUTAMENTE** vietato importunare i membri dello staff durante i live con richieste o domande stupide e/o obsolete. I ritmi di un live richiedono un impegno frenetico e molto stressante per i membri dello staff ed è molto deleterio per loro perdere tempo dietro a richieste inutili che li distraggono dal loro compito. Ad esempio è sbagliato interrompere l'operato di un live per richieste irrisolvibili da parte dello staff o facilmente risolvibili con l'aiuto di un amico.

Sono invece legittime le domande sul gioco.3. Interazioni Extra-Evento

Siamo un'associazione di giochi di ruolo dal vivo, pertanto lo staff spinge i soci a giocare il più possibile durante gli eventi.

Le interazioni extra-evento sono possibili ma secondo determinate limitazioni qui elencate.

Sono riconosciute come valide ai fini della Campagna Whlive solamente le interazioni extra-Evento che avverranno tramite gli strumenti messi a disposizione sul sito.

Per l'uso dei forum, valgono le regole che sono esplicitate nel relativo topic di regolistica presente in ogni sottoforum.

Sul sito esiste un sistema di invio missive tra pg, l'unico strumento consentito per dialogare privatamente con altri pg extraevento. Ricordiamo a tutti che tali missive sono delle lettere IC e vanno redatte come tali.

E' presente sul sito anche un modulo per inviare missive ai png, unico strumento a disposizione dei pg per scrivere epistole ai png di ambientazione.

Tali missive comportano notevole dispendio di tempo per il gruppo ambientazione, quindi si prega i soci di non abusarne e di utilizzarle solo per comunicazioni importanti.

Saranno ignorate tutte le missive obsolete ai fini della narrativa, come ad esempio chiedere ad un arcimago se in famiglia va tutto bene, oppure inviate a personaggi di rango troppo elevato rispetto al personaggio, come ad esempio l'Imperatore.

Sono impossibili le interazioni Extra-Location con il setting anche durante un Live, ad esempio andare in uno specifico luogo a cavallo ed interagire lì con altri PG o PNG, comunicare tramite spiriti missive con un PNG non presente, etc. Particolari eccezioni potrebbero essere consentite dal gruppo ambientazione se previsto dall'evento in ogni caso è **tassativamente** vietato importunare lo staff per chiedere tale possibilità.

## 2. Trame di gruppo

Entro 10 giorni da un live, 5 soci possono richiedere una trama personalizzata. La composizione di tale gruppo non ha valenza IC, è solo un'opportunità fuori dal gioco a disposizione dei giocatori. Questi 5 soci non necessariamente giocheranno tutti la trama, dipende dalla composizione del gruppo e dal tipo di richiesta.

Si può chiedere potenzialmente qualsiasi tipo di trama, citiamo ad esempio alcune richieste standard:

Trame legate al BG di un nobile o di un gruppo di PG.

Trame extra per una Fazione IC

Trame per guadagnare ricompense (soldi, abilità, oggetti ecc..)

Trame per il recupero di un pg o png rapito.

Trame per sabotare altre fazioni, nazioni o gruppi.

Per scoprire segreti d'ambientazione.

Ecc..

I soci che richiedono la trama devono essere regolarmente iscritti al live ed inviare via mail al GA, entro la data indicata, il nome, cognome e numero di tessera. Maggiore sarà il numero dei richiedenti, maggiore sarà la ricompensa ottenuta. Alcune ricompense, per essere ottenute, potrebbero richiedere più di una trama di gruppo.

### 3 Scheda personaggio

La scheda a personaggio contiene le informazioni essenziali sul vostro PG ed è obbligatorio portarsela appresso mentre si gioca. In qualsiasi momento un arbitro, un narratore o un membro del CD può chiedervi di mostrargli la scheda, per questo è necessario che sia sempre con voi. Inoltre la versione che avete con voi è quella con la quale potete giocare, anche se avete appreso nuove abilità, non potete utilizzarle se state portando con voi una vecchia scheda.

La versione più recente è caricata sul vostro Mygrv e nel caso ne selezionate la stampa al momento dell'iscrizione ad un live, vi verrà portata all'evento.

Queste sono divise in Fronte/Retro.

In Fronte presentano i seguenti campi:

**Nome:** “il vostro nome OOC”

**Cognome:** “il vostro cognome OOC”

**Tessera:** “il vostro numero di tessera”

**Nome PG:** “nome IC del vostro personaggio”

**Razza:** “la razza del vostro personaggio”

**Fazione:** “fazione per la quale il vostro PG lavora”

**Residenza:** “ove risiede il vostro PG”

**Rank corruzione:** “parte da un valore di 0 è può essere aumentato in gioco nel caso il vostro personaggio abbia spiacevoli inconvenienti con il Caos e le sue manifestazioni”

**Status IC:** “E composto da un numero, che è pari rango IC del vostro PG seguito dal tipo di carriera dove egli l'ha conseguito”

**Stato:** “Assume i valori di Vivo o Morto/Congelato. Nel caso il vostro PG sia Morto/Congelato non potete prendere abilità, iscriverlo ad un evento, fare giocate IC ecc..”

Nel retro presentano:

Le abilità possedute dal PG ed elencate in ordine alfabetico. Il nome dell'abilità è seguito dal costo in pab della suddetta indicato tra parentesi tonde.

### 4. Rapimento di un PG

Un personaggio può rapire un altro personaggio portandolo fuori dall'area di gioco.

Ovviamente può farlo solo se il malcapitato è inabile o consenziente.

A quel punto vittima e carnefice devono raggiungere un membro del GA, descrivergli l'accaduto o consegnargli le loro schede.

Il buon esito del rapimento, le modalità e i tempi sono decisi ad insindacabile giudizio del GA che

si esprimerà valutando diversi fattori come lo scenario del live, eventuali abilità che permettano al pg rapito di fuggire, lo status del rapitore ecc..

Se il rapimento è andato a buon fine, il rapitore riceverà la scheda personaggio del pg rapito come testimonianza della validità dell'azione.

A fine live il GA decide se, come e per quanto è possibile tenere l'altro pg imprigionato.

Un pg con almeno "Proprietario Terriero I" può trattenere automaticamente il rapito (narrativamente lo mette nelle sue carceri/segrete..).

Nessun pg può interagire IC con un pg rapito ad eccezione del rapitore e di eventuali personaggi da lui autorizzati.

## 5. Carriera dei personaggi

Un personaggio può fare carriera all'interno di una fazione nei seguenti ambiti:

Politica: accrescendo il suo rango nobiliare, guadagnando il controllo su appezzamenti di terra maggiori o ottenendo titoli nobiliari più alti.

Militare: facendo carriera nell'esercito regolare della propria fazione. Per semplicità la carriera è considerata equivalente in qualsiasi corpo militare della medesima fazione. Eventuali distinzioni di appartenenza ai corpi militari verranno considerate in maniera narrativa, ad esempio la crescita di un personaggio cacciatore dell'Ostland sarà la medesima di quella di un picchiere del Talabheim anche se potranno adottare un rp differente e firmarsi in tal modo.

Religiosa: facendo carriera all'interno di una chiesa riconosciuta dalla propria fazione. Come per la carriera militare vi è distinzione solo di roleplay e socialità per gli appartenenti a chiese differenti, per il resto le meccaniche di progressione del rango sono le medesime.

Arcana: è valida solo per la fazione "Impero" e "Alti elfi" e descrive l'ascesa alla gerarchia di uno degli 8 collegi di magia. Valgono le stesse considerazioni portate sulla carriera militare e religiosa.

### 5.1 Regole per i passaggi di rango

In linea con il nostro sistema di gioco, i passaggi di rango sono quasi interamente gestiti dai PG tramite il sistema delle raccomandazioni. Ogni personaggio, a partire dal rango 2 in poi, ha una raccomandazione all'anno da spendere in favore di un altro PG. Il beneficiario della "spinta" deve essere a lui subalterno ed appartenente allo stesso "ramo di carriera" (es. un sergente non può raccomandare un novizio della chiesa di sigmar, ma può utilizzare la sua influenza per far fare carriera ad un milite). Ad ogni rango dopo il 2 le raccomandazioni annue a disposizione del personaggio aumentano di uno (ovvero 2 raccomandazioni per un rango 3, 3 raccomandazioni per un rango 4 ecc.).

Un personaggio può spendere la raccomandazione annuale se e solo se ha partecipato ad almeno 3 eventi associativi durante quell'anno.

Quando un personaggio viene raccomandato per X volte passa automaticamente di rango (riportato nello schema più in basso il valore che deve avere X per accedere ad un determinato rango); tali raccomandazioni possono provenire da un qualsiasi numero di PG, basta che tali raccomandazioni siano legali ai sensi delle limitazioni descritte nel precedente paragrafo (naturalmente il GA ha l'ultima parola in merito all'avanzamento di carriera di un PG).

NB: un personaggio può guadagnare una o più raccomandazioni anche come ricompensa per aver "vinto" una trama importante per la propria istituzione

Quando un personaggio spende 4 o più raccomandazioni in favore dello stesso subalterno ne

diventa automaticamente il Mentore; ciò significa che se il personaggio subalterno dovesse incorrere in delle sanzioni a seguito di gravi fallimenti conseguiti in particolari trame, anche il mentore subirà delle ripercussioni negative per la propria carriera all'interno dell'istituzione (si può essere considerati Mentori di più personaggi). Al GA spetta di stabilire volta volta l'entità dei malus carriera con cui punire i PG.

Rango 0- vi si accede di base

Rango 1- necessaria 1 raccomandazione per accedervi

Rango 2- necessarie 5 raccomandazioni per accedervi

Rango 3- necessarie 13 raccomandazioni per accedervi

Rango 4- necessarie 25 raccomandazioni per accedervi

Rango 5- vi si accede tramite giocate IC, possedere nobiltà è consigliato

Rango 6- vi si accede tramite giocate IC, possedere nobiltà è consigliato

**IMPORTANTE:** il rango IC in una istituzione è completamente slegato all'opportunità di apprendere abilità avanzate!

### *Carriera Politica*

La carriera politica è aperta a tutti i personaggi dotati dell'abilità Nobiltà e la devono selezionare come proprio "ramo" sul MyGrv alla creazione del personaggio per parteciparvi. Per avanzare nella carriera politica si dovrà essere nominati nobili allo "step" superiore di quello che si è, di conseguenza la tabella sopra riportata viene ignorata e si avanzerà in tale carriera solo a seguito di particolari giocate IC.

### *Nobili Con Terre*

Un Nobile con un numero di Terre pari o superiori a quelle conferite con l'abilità Proprietario Terriero II, ha una raccomandazione l'anno spendibile per "spingere" la carriera di un altro PG indipendentemente dal suo rango e indipendentemente dall'istituzione (un nobile potrà quindi raccomandare sia un soldato semplice dell'esercito, sia un alto sacerdote di una chiesa). Tali raccomandazioni annue, spendibili in favore di altri PG, verranno incrementate di uno per ogni step di Proprietario Terriero oltre il 2 (quindi 2 raccomandazioni con Proprietario Terriero III, 3 raccomandazioni con Proprietario Terriero IV ecc... ). NB: un nobile mentore di un altro personaggio non subisce malus alla propria carriera se il subalterno dovesse riportare gravi fallimenti.

Un Nobile Con Terre potrà selezionare come carriera soltanto quella politica, se decidesse di abbandonare tale carriera per dedicarsi ad altro dovrà cedere le terre al PNG parente più prossimo ed attenersi da qui in avanti alle regole per i Nobili Senza Terre riportate sotto. I pab, spesi per le abilità Proprietario Terriero verranno recuperati e potranno essere spesi per altro. NB: il GA ha sempre l'ultima parola riguardo questi cambiamenti di carriera di PG nobili

Un Nobile Con Terre che riesca a raggiungere alti livelli in Nobiltà potrà essere nominato dalla propria fazione alto rango di un'altra carriera; es. un Nobile IV Proprietario Terriero IV può essere nominato Generale dell'esercito mantenendo così un rango sia nella carriera politica che in quella militare.

Un Nobile Con Terre potrebbe essere nominato in rari casi e per via assolutamente **MOMENTANEA**, ufficiale dell'esercito, al fine di guidare gruppi di soldati sprovvisti di graduati sufficientemente elevati per ricoprire ruoli di comando.

## *Nobili Senza Terre*

Un Nobile senza Terre che abbia deciso di intraprendere una carriera diversa da quella politica, avrà un bonus raccomandazioni per sé stesso (ai fini della propria carriera) pari al proprio rank di nobiltà ad ogni passaggio di rango (es. un barone cadetto, ovvero un Nobile II, che passa dal rango 1 al 2 dell'esercito imperiale riceverà immediatamente 2 raccomandazioni bonus per sé stesso in virtù del proprio retaggio, il solito bonus verrà applicato quando passerà dal rango 2 al rango 3). Tale personaggio avrà a disposizione un numero di raccomandazioni, utilizzabili in favore di altri PG, in base al rango dell'istituzione in cui milita (vedere primo paragrafo) e non in base al suo rango di nobiltà.

Un Nobile senza Terre che abbia deciso di intraprendere la carriera politica non potrà raccomandare altri personaggi finché non avrà guadagnato in gioco un quantitativo di terre pari a quelle conferite dall'abilità Proprietario Terriero II. Di fatto tutti i bonus conferiti ai nobili con terre (descritti più in alto) verranno congelati fino a che il personaggio non guadagnerà un numero sufficiente di terre.

### 5.2 Premio partecipazione assidua

Ogni giocatore che abbia saltato al massimo un live durante l'anno ha diritto ad una raccomandazione automatica sul proprio personaggio. Tale raccomandazione viene elargita solo se si ha almeno un pg iscritto in una qualsiasi carriera e nel caso se ne abbia due, andrà sul pg che ha partecipato a più live dei due.

### 5.3 Ottenere benefici da donazioni di oggetti di lusso alle istituzioni.

Il personaggio, donando oggetti di valore IC ad un istituzione può ricevere in cambio una raccomandazione o un'abilità avanzata.

Gli oggetti non devono essere né falsi e né magici e devono essere ricettabili (non si possono donare delle mutapietre ad esempio).

Per ogni 6 monete di argento di valore convertito degli oggetti donati si ottiene una raccomandazione da spendere in quella istituzione e nei confronti di qualsiasi pg iscritto alla suddetta.

Per ogni 18 monete d'argento di valore convertito degli oggetti donati si ottiene un'abilità avanzata pertinente all'istituzione da dare a qualsiasi pg.

Narrativamente il personaggio manda periodicamente dei doni ad una carica importante di quella istituzione ingraziandosi i favori.

Tuttavia per semplicità organizzativa ci potete consegnare i cartellini oggetti solo quando ne avete accumulati almeno 6 o un suo multiplo. Per farlo, basta consegnare in segreteria ad un qualsiasi evento una busta contenente i cartellini oggetto, la tessera e il nome del pg donatore, la/e tessera e il/i nome/i del/dei pg beneficiante/i, cosa si desidera ottenere in cambio.

Dopo l'evento lo staff analizzerà i cartellini ed inserirà nel database le eventuali ricompense.

Il GA ha sempre l'ultima parola sulle transazioni, a suo insindacabile giudizio (ad esempio può rifiutare i doni del pg Pippo alla Chiesa di Nanos per motivi di gioco). Offerte molto stupide possono ricevere in risposta giuste punizioni come ad esempio regalare un pugnale chiamato "Lama di Khaine" alla chiesa di Vaul.

La restituzione di reliquie seguono delle regole speciali, decise dal tramista di volta in volta.

### 5.4 Cambiare fazione o carriera

I personaggi plebei possono cambiare carriera a piacimento.

Ai personaggi appartenenti ad una qualche carriera non è consentito cambiare fazione. Se i nobili lo fanno, saranno giudicati per “alto tradimento”. I militari per “diserzione”, i sacerdoti per “apostasia” e gli arcanisti verranno messi a morte. I personaggi possono cambiare carriera all'interno della propria fazione se adeguatamente motivato e se hanno un rango inferiore al 4°.

## 6. Lingue e i Dialetti

Nel mondo di Warhammer è diffusa una forma di linguaggio comune, nata nell'Impero e conosciuta come Reikspiel. Per rappresentare questa grande diffusione, tutti i personaggi parlano correttamente e fluentemente (a loro discrezione quanto), il Reikspiel, che durante il gioco equivale all'Italiano.

Particolari inflessioni (quali i dialetti regionali o le lingue straniere) rappresentano linguaggi territoriali e sono poco usati se non nei confini delle terre che li utilizzano da personaggi del volgo.

La provenienza influisce spesso sul modo di parlare il Reikspiel, quindi spesso i Bretoniani avranno un pesante accento Francese, gli Imperiali un duro accento Tedesco e gli Estaliani un morbido accento Spagnolo. Tali inflessioni non sono obbligatorie ma sono fortemente consigliate perchè caratterizzano eccellentemente il mondo di gioco.

Ci sono molte altre lingue, come quelle razziali o le lingue antiche, però solo ed esclusivamente per motivi di giocabilità non è consentito parlare verbalmente in tale linguaggio.

E' tuttavia possibile scrivere in tali lingue, specificandolo con una nota OOC ad inizio pagina. Per maggiori dettagli vi rimandiamo alle abilità presenti nel regolamento base.

## 7. La Corruzione

Ogni personaggio del mondo di Warhammer, nella sua vita, ha sentito parlare della Corruzione. Tale "marchio" si stampa in maniera praticamente indelebile sull'anima di chiunque venga in contatto in maniera prolungata con i poteri proibiti, siano essi le forze dei demoni perniciosi, la stregoneria o la blasfema forma di magia conosciuta come necromanzia

In termini di gioco, il Rank di Corruzione di un personaggio, rappresenta quante volte è stato esposto oltre i limiti di sicurezza alle forze del Chaos o ad entità e poteri che possono condurre alla degenerazione del corpo, della mente e dell'anima.

Esistono solo pochissimi modi di abbassare questo punteggio e tali metodi sono assai segreti o pericolosi.

Ad ogni punto di Corruzione accumulato, il personaggio manifesta effetti collaterali crescenti, fino a finire totalmente preda dei poteri oscuri a cui è stato esposto. In rari casi si può raggiungere il primo e il secondo Rank di Corruzione anche senza esser stati esposti a forze del Chaos o poteri proibiti ma come diretta conseguenza di traumi mentali estremamente forti.

**Rank 1** – Il personaggio è spesso tormentato da incubi relativi agli atti a cui ha assistito o che ha compiuto.

**Rank 2** – La salute mentale del personaggio inizia a essere compromessa seriamente. Nella sua testa rimbombano le accuse dei morti che ha disturbato (se ha usato la Necromanzia) o i sussurri dei Demoni che lo osservano.

**Rank 3** – Quelle che primario erano deboli paranoie e attimi di scarsa lucidità iniziano a

degenerare in veri e propri attacchi schizofrenici. Il personaggio è quasi sempre irascibile o depresso, arrivando spesso a soffrire di paranoia acuta. La morsa dei poteri oscuri si fa più salda e spesso ha anche allucinazioni visive oltre che auditive. Talvolta anche a questo stadio di corruzione si ricevono delle lievissime mutazioni fisiche.

**Rank 4** – Oramai distinguere realtà e oscure fantasie è praticamente impossibile per il personaggio il quale è quasi sempre preda di visioni distorte del mondo che lo circonda e spesso scorge le creature che bramano la sua anima. Farfuglia ed è spesso preda di tremori o altri tic innaturalmente frequenti. Inizia ad avere delle lievi mutazioni fisiche come delle pustole.

**Rank 5** – La corruzione della mente cede lentamente il passo a quella del corpo. I primi segni di mutazioni iniziano a manifestarsi sul personaggio, in accordo con i poteri che sono stati destinati. Nel caso dei Poteri Perniciosi, i segni della mutazione saranno concordi con la divinità oscura che ha messo gli occhi sul personaggio, mentre nel caso dell'uso della Necromanzia, l'aspetto del personaggio inizia a tendere verso quello dei morti. Il personaggio, in punti nascondibili, deve portare una piccola protesi come un piccolo corno.

**Rank 6** – I segni della mutazione si fanno più pesanti e irreversibili. Nascondere lo stato di corruzione a questo punto è assolutamente impossibile anche a livello fisico.

**Rank 7** – Il corpo del personaggio è sconvolto nella forma tanto quanto la sua mente è sconvolta nella propria sanità. Appendici aggiuntive, bocche accessorie sugli arti e simili altri disgustosi doni, sono la norma a questo punto.

**Rank 8** – Corpo e mente del personaggio, oramai perduti, diventano la marionetta perfetta per i poteri che lo hanno infettato. Il personaggio oramai non conserva che una debole parvenza di umanità dovuta più che altro ai tratti che non sono ancora stati rimpiazzati dalla mutazione e che presto saranno solo un ricordo.

**Rank 9** – Se prima almeno l'anima del personaggio aveva ancora la possibilità di opporsi alle forze oscure che lo attanagliano, oramai anche questa ultima scintilla è perduta. Niente di umano rimane nell'involucro mortale del corrotto. Il suo corpo è mutato nell'inezienza.

**Rank 10** – A questo livello, l'involucro mortale del corrotto viene riplasmato a piacimento dalle forze oscure, che ne otterranno un nuovo e potente servitore.

Scritto da: Carlo Baronti & Simone Giusti  
Ultima revisione: 31/01/12

*Contributi minori: Simone Meconi & Noemi Romagnoli*