

Derrumbamiento



Casas — Eventos

Se produce un pequeño derrumbamiento en el edificio. Uno de los stalkers que estén dentro de la casa (*Elegido al azar*) debe hacer una tirada de heridas debido al colapso del suelo o a que le cae parte del techo encima. El derrumbamiento hace 1D3 de Ruido. Los stalkers que estuvieran ocultos dentro de la casa dejan de estarlo.

1/1

Derrumbamiento

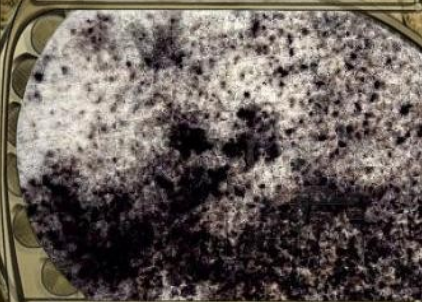


Casas — Eventos

Se produce un pequeño derrumbamiento en el edificio. Uno de los stalkers que estén dentro de la casa (*Elegido al azar*) debe hacer una tirada de heridas debido al colapso del suelo o a que le cae parte del techo encima. El derrumbamiento hace 1D3 de Ruido. Los stalkers que estuvieran ocultos dentro de la casa dejan de estarlo.

1/1

Microhongos



Casas — Eventos

Al entrar en la casa el aire empieza a enrarecerse. El suelo, las paredes y el techo están cubiertos de microhongos carnívoros que emanan gases venenosos. Mientras los stalkers permanezcan en la casa deberán hacer una tirada en la tabla de heridas cada turno. Si llevan puesta una máscara antigás serán inmunes al veneno.

1/1

Voces



Casas — Eventos

Durante un momento se escuchan voces humanas ininteligibles que salen de ninguna parte. Si en la casa hay un único stalker, o hay uno con la desventaja Crisis Nerviosas o Paranoia, éste debe hacer una tirada de Pánico.

1/1

Averías



Casas — Eventos

Por algún motivo desconocido los instrumentos eléctricos dejan de funcionar. Las linternas, radios y contadores geiger de todos los stalkers del cuadrante se apagan y no volverán a funcionar hasta salir de este cuadrante.

1/1

Parásito



Casas — Eventos

Un parásito situado en el techo salta sobre uno de los stalkers que están dentro de la casa (*Elegido al azar*). Se resuelve el ataque como si fuera un ataque de tentáculos. Si el parásito consigue derribarlo se pegará a su cráneo metiéndole las antenas por los oídos. El Stalker quedará incapacitado, aunque se puede usar la habilidad de primeros auxilios con él para extraerle el parásito (*Se aplican las reglas normales de Primeros Auxilios, y si el stalker se recupera quedará herido*). Los stalkers equipados con casco o que tengan la habilidad Observación son inmunes a este tipo de ataque.

1/1

Recolección



Casas — Eventos

En medio de un montón de basura hay un objeto interesante, posiblemente escondido ahí por otros stalkers hace bastante tiempo. Los stalkers lo descubren si sacan un 4+ en 1D6. Si alguno de los stalkers de la casa tiene la habilidad Registrar tendrán un +1 en la tirada. Si lo encuentran se saca una carta de equipo especial.

1/1

Trampa



Casas — Eventos

Algún loco hijo de puta ha puesto una trampa para proteger esta casa. Si la puerta estaba cerrada y no se ha usado la habilidad de Abrir Cerraduras, el Stalker que haya abierto la puerta hace una tirada en la tabla de heridas.

1/1

Ratas



Casas — Eventos

En una de las habitaciones de la casa hay una colonia enorme de ratas, que salen huyendo en todas direcciones. En la confusión se produce 1D3 de Ruido. Los stalkers que estuvieran ocultos dentro de la casa dejan de estarlo.

1/1

Grito



Casas — Eventos

Los stalkers escuchan un alarido que sale de algún lugar cercano, quizá un sótano o un ático oculto. No saben qué tipo de criatura puede producir un sonido como ese. El alarido produce Ruido.

1/1

Corriente de Aire



Casas — Eventos

Se produce una corriente de aire dentro de la casa que hace volar por todas partes polvo y partículas radiactivas, sin que los stalkers puedan determinar la causa. Los stalkers que estén dentro de la casa reciben 1 punto de radiación a menos que estén equipados con una máscara antigás.

1/1

Corriente de Aire



Casas — Eventos

Se produce una corriente de aire dentro de la casa que hace volar por todas partes polvo y partículas radiactivas, sin que los stalkers puedan determinar la causa. Los stalkers que estén dentro de la casa reciben 1 punto de radiación a menos que estén equipados con una máscara antigás.

1/1

Cadáver



Casas — Eventos

En un rincón apartado de la casa hay un cadáver de lo que parece que hace mucho tiempo fue un stalker. Los stalkers del grupo comienzan a sufrir alucinaciones en las que el muerto les habla telepáticamente. Mientras permanezcan en la casa los stalkers deberán hacer tiradas de pánico todos los turnos.

1/1

Vegetación



Casas — Eventos

Una extraña vegetación grisácea cubre las paredes y el techo de la casa. Es tan densa que sirve de insonorización. El ruido que se produzca dentro de la casa no hace subir el nivel de alerta.

1/1

Túnel



Casas — Eventos

En el suelo de la casa se puede ver la entrada de un túnel. Imposible saber qué clase de criatura lo ha excavado, pero parece que es reciente. Se pone una ficha de alcantarilla en el marcador de recolección de la casa.

1/1

Túnel



Casas — Eventos

En el suelo de la casa se puede ver la entrada de un túnel. Imposible saber qué clase de criatura lo ha excavado, pero parece que es reciente. Se pone una ficha de alcantarilla en el marcador de recolección de la casa.

1/1

Comunicación por Radio



Casas — Eventos

No se produce ningún evento en la casa. Si alguno de los stalkers está equipado con una radio se recibe un mensaje de aviso de otro grupo de stalkers cercano que informa sobre los movimientos de criaturas en la zona. El nivel de alerta baja 2D6 puntos (Si debido a la reducción el marcador cae en un número crítico no se hace tirada de evento este turno).

1/1

Ningún Evento



Ningún Evento

Ningún Evento

Velo



Eventos — Criaturas

Salida	Normal	PA	10
Movimiento	3	Rastreo	-
Ataque	-		
Características Muy Resistente, Psiónico, Aterrador			
Reglas Especiales: Ver descripción en el reglamento			

1/-

Brincadores



Eventos — Criaturas

Salida	Normal	PA	1
Movimiento	4+1D3	Rastreo	5
Ataque	Cuerpo a cuerpo		
Reglas Especiales: Salto - antes de mover se tira 1D6, con 5+ saltan 2D6)			

3+1D6

Larvas



Eventos — Criaturas

Salida	Alcantarillas	PA	0
Movimiento	-	Rastreo	-
Ataque	Cuerpo a cuerpo, Tentáculos		
Características Ataque por Sorpresa, Preciso.			

Especial

Mutantes



Eventos — Criaturas

Salida	Normal	PA	2
Movimiento	4+1D3	Rastreo	6
Ataque	Cuerpo a cuerpo		

Mutantes



Eventos — Criaturas

Salida	Normal	PA	2
Movimiento	4+1D3	Rastreo	6
Ataque	Cuerpo a cuerpo		

Ardillas



Eventos — Criaturas

Salida	Especial	PA	1
Movimiento	5+1D3	Rastreo	5
Ataque	Cuerpo a cuerpo / Disparo MTH 0		
AE Corto (especial)			
Características Frágil			

1D6

Criaturas de la Niebla



Eventos — Criaturas

Salida	Subterráneo	PA	6
Movimiento	5+1D3	Rastreo	6
Ataque	Cuerpo a cuerpo, Derribo		
Características Resistente, Fuerte, Aterrador, Paciente			
Reglas Especiales: Ver descripción en el reglamento			

1D3/-

Pequeños Caninos

Salida Múltiple PA 3
Movimiento 5+1D3 Rastreo 6
Ataque Cuerpo a cuerpo
Características Muy Frágil, Muy Débil, Ágil, Psíquico
Reglas Especiales: No pueden romper puertas

Perros Salvajes



Eventos — Criaturas

Salida Múltiple PA 1
Movimiento 5+1D3 Rastreo 7
Ataque Cuerpo a cuerpo, Derribo
Características Frágil, Paciente
Reglas Especiales: No pueden romper puertas.

6+1D6

Perros Salvajes



Eventos — Criaturas

Salida Múltiple PA 1
Movimiento 5+1D3 Rastreo 7
Ataque Cuerpo a cuerpo, Derribo
Características Frágil, Paciente
Reglas Especiales: No pueden romper puertas.

6+1D6

Engendros



Eventos — Criaturas

Salida Edificio PA 2
Movimiento 4+1D3 Rastreo 6
Ataque Cuerpo a cuerpo / Disparo MTH +2 AE Medio
Características Ágil
Reglas Especiales: Un disparo de un engendro que obtenga un resultado de impacto o superior en la tabla de disparo cegará a su objetivo durante el siguiente turno (No podrá mover, combatir ni realizar ninguna acción – no se aplica si usa máscara antigás)

ID3/I

Pirados



Eventos — Criaturas

Salida Múltiple PA 2
Movimiento 3+1D3 Rastreo -
Ataque Cuerpo a cuerpo
Características Frágil, Débil, Paciente
Reglas Especiales: Los pirados no paran de aullar y dar alaridos como locos, así que por cada uno de ellos que haya en el cuadrante se añade un +1 a la tabla de alerta cada turno.

6+1D6

Pirados



Eventos — Criaturas

Salida Múltiple PA 2
Movimiento 3+1D3 Rastreo -
Ataque Cuerpo a cuerpo
Características Frágil, Débil, Paciente
Reglas Especiales: Los pirados no paran de aullar y dar alaridos como locos, así que por cada uno de ellos que haya en el cuadrante se añade un +1 a la tabla de alerta cada turno.

6+1D6

Zumbadores



Eventos — Criaturas

Salida Especial PA 4
Movimiento 3+1D3 Rastreo -
Ataque Cuerpo a cuerpo
Características Ataque por Sorpresa, Paciente
Reglas Especiales: Ver descripción en el reglamento.

ID3/-

Zumbadores



Eventos — Criaturas

Salida Especial PA 4
Movimiento 3+1D3 Rastreo -
Ataque Cuerpo a cuerpo
Características Ataque por Sorpresa, Paciente
Reglas Especiales: Ver descripción en el reglamento.

ID3/-

Tambores en la Oscuridad



Sucesos

Comienza a escucharse un fuerte golpeo rítmico que sale de los alcantarillas. Puede ser algún tipo de maquinaria, o quizá alguna criatura enorme que se arrastra por los túneles. El nivel de alerta aumenta en 1D6. Cualquier stalker situado a 5 casillas o menos de una entrada de alcantarilla deberá hacer una tirada de Pánico.

1/1

Criatura Extraña



Sucesos

Los stalkers ven algo moviéndose rápidamente a cierta distancia, quizá saltando por las azoteas o corriendo unas calles más adelante. Apenas pueden vislumbrarlo un momento, pero no parece nada que hayan visto antes. El grupo de stalkers tiene un +1 en la tirada de Prestigio al volver al metro. Si hay un Narrador con ellos, el modificador será de +2 en lugar de +1.

1/1

Acecho



Sucesos

Algo vigila a los stalkers. Los stalkers con la habilidad Observación pueden hacer un movimiento gratuito para ocultarse en alguna casa. Los que ya estén dentro de casas pueden ponerse una ficha de Oculto aunque no tengan esta habilidad. Si queda algún Stalker sin ocultarse se sube 2D6 el resultado de la Tabla de Alerta. Si están todos ocultos se baja el resultado 2D6 el resultado de la Tabla de Alerta (no se saca carta de evento si debido a la reducción el marcador de Alerta cae en un número crítico). Si hay presente algún stalker con la habilidad Vidente podrá poner en alerta a sus compañeros: Se considera que todos los stalkers del cuadrante tienen la habilidad de Observación al resolver el efecto de esta carta.

1/1

Averías



Sucesos

Por algún motivo desconocido los instrumentos eléctricos dejan de funcionar. Las linternas, radios y contadores geiger se apagan y no volverán a funcionar hasta salir de este cuadrante.

1/1

Niebla



Sucesos

Dentro de la niebla se aplican las reglas de Oscuridad, pero las linternas no tienen ningún efecto.

1/1

Sonidos



Sucesos

Entre el silencio de las ruinas comienza a escucharse lejana, pero nítida, una grabación con la voz de Edith Piaf cantando "Non, Je ne regrette rien". La aparición súbita de la música y su extraño efecto entre los edificios pueden atacar a los nervios de los stalkers. El turno en que sale la carta todos los stalkers (en todos los cuadrantes) deberán hacer una tirada de Pánico. El sonido contribuye a hacer pasar desapercibido al grupo: El nivel de alerta baja 2D6 puntos en todos los cuadrantes (no se saca carta de evento si debido a la reducción el marcador de Alerta cae en un número crítico).

1/1

Tiroteo



Sucesos

Alguien lo está pasando mal a unas cuantas calles de distancia. En el próximo cuadrante en el que entren los stalkers, los jugadores podrán sustituir una señal de peligro cualquiera por una señal de peligro SOS (solo en una de las casas). Si no quedan cuadrantes sin explorar se ignora esta carta.

1/1

Visiones



Sucesos

Uno de los stalkers situados dentro del cuadrante ve un rostro en una ventana. La persona en cuestión va vestida con ropa de calle de antes del apocalipsis nuclear, y se limita a observar al stalker. Se elige al azar a uno de los stalkers situados en la calle (si no hay ninguno se ignora esta carta), que deberá hacer una tirada de Pánico.

1/1

Voces



Sucesos

Se elige al azar a unos de los stalkers del cuadrante. A partir de este momento, y hasta que salga del cuadrante, el stalker escuchará una voz que le habla al oído desde muy cerca. El stalker no puede ver a nadie, pero la voz no para de recitar una y otra vez la tabla periódica de los elementos. Mientras dure este efecto el stalker tendrá un -2 a sus tiradas de Pánico.

1/1

Bolsa Radioactiva



Sucesos

El cuadrante en el que se mueven los stalkers está altamente contaminado por la radiación. Desde el momento en que sale la carta los stalkers reciben 1 de radiación por turno mientras se encuentren en este cuadrante. Si alguno de ellos tiene un contador Geiger los stalkers lo advertirán antes: No se aplican daños por radiación el turno que sale la carta, y al comienzo de cada turno posterior se tira 1D6, con un resultado de 5+ se empiezan a aplicar los daños por radiación como se indica más arriba.

1/1

Comunicaciones por Radio



Sucesos

Si alguno de los stalkers está equipado con una radio se recibe un mensaje de aviso de otro grupo de stalkers cercano que informa sobre los movimientos de criaturas en la zona. El nivel de alerta baja 2D6 puntos (si debido a la reducción el marcador cae en un número crítico no se hace tirada de evento este turno).

1/1

Falsa Alarma



Sucesos

No se produce ningún evento este turno

1/1

Recolección



Señales— Equipo

Carta de equipo tipo 1.

1/1

Recolección



Señales— Equipo

Carta de equipo tipo 1.

1/1

Recolección



Señales— Equipo

Carta de equipo tipo 1.

1/1

Recolección



Señales— Equipo

Carta de equipo tipo 1.

1/1

Recolección



Señales— Equipo

Carta de equipo tipo 2.

1/1

Recolección



Señales— Equipo

Carta de equipo tipo 2.

1/1

Recolección



Señales— Equipo

Carta de equipo tipo 2.

1/1

Recolección



Señales— Equipo

Carta de equipo tipo 2.

Trampa



Señales— Equipo

Algún loco hijo de puta ha puesto una trampa para proteger esta casa. Si la puerta estaba cerrada y no se ha usado la habilidad de Abrir Cerraduras, el Stalker que haya abierto la puerta hace una tirada en la tabla de heridas.

Se saca una carta de equipo tipo 2.

Microhongos



Señales— Equipo

Al entrar en la casa el aire empieza a enrarecerse. El suelo, las paredes y el techo están cubiertos de microhongos carnívoros que emanan gases venenosos. Mientras los stalkers permanezcan en la casa deberán hacer una tirada en la tabla de heridas cada turno. Si llevan puesta una máscara antigás serán inmunes al veneno.

Se saca una carta de equipo tipo 2.

Recolección



Señales— Peligro

Lo que fuera que hubiera ahí dentro ya no está. Se saca una carta de equipo tipo 2.

Recolección



Señales— Peligro

Lo que fuera que hubiera ahí dentro ya no está. Se saca una carta de equipo tipo 2.

Babosa



Señales— Peligro

Se sitúa una Babosa en la casilla de recolección de la casa. Se saca una carta de equipo tipo 2.

Salida Edificio PA 4

Movimiento 1 Rastreo -

Ataque Cuerpo a cuerpo, Tentáculos

Características Muy Resistente, Fuerte, Muy Preciso,

Ataque por Sorpresa

1/-

Babosa



Señales— Peligro

Se sitúa una Babosa en la casilla de recolección de la casa. Se saca una carta de equipo tipo 2.

Salida Edificio PA 4

Movimiento 1 Rastreo -

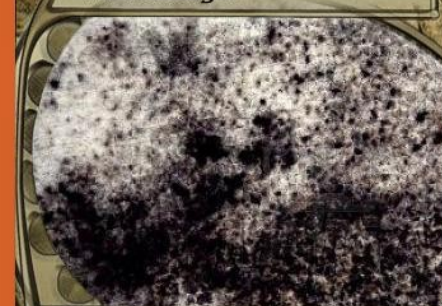
Ataque Cuerpo a cuerpo, Tentáculos

Características Muy Resistente, Fuerte, Muy Preciso,

Ataque por Sorpresa

1/-

Microhongos

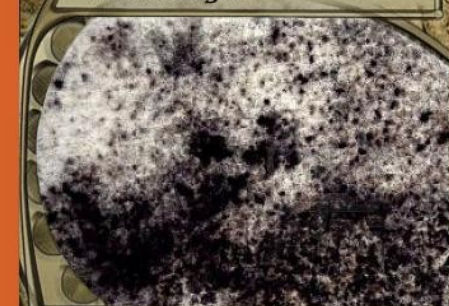


Señales— Peligro

Al entrar en la casa el aire empieza a enrarecerse. El suelo, las paredes y el techo están cubiertos de microhongos carnívoros que emanan gases venenosos. Mientras los stalkers permanezcan en la casa deberán hacer una tirada en la tabla de heridas cada turno. Si llevan puesta una máscara antigás serán inmunes al veneno.

Se saca una carta de equipo tipo 1.

Microhongos



Señales— Peligro

Al entrar en la casa el aire empieza a enrarecerse. El suelo, las paredes y el techo están cubiertos de microhongos carnívoros que emanan gases venenosos. Mientras los stalkers permanezcan en la casa deberán hacer una tirada en la tabla de heridas cada turno. Si llevan puesta una máscara antigás serán inmunes al veneno.

Se saca una carta de equipo tipo 1.

Parásito



Señales— Peligro

Nada más entrar en la casa...

Radiación



Señales— Peligro

La casa está plagada de radiación. Los stalkers que entren en la casa recibirán 1 punto de radiación por cada turno que permanezcan dentro. El primer stalker que entró en la casa recibirá un 1 punto de radiación automáticamente a menos que esté equipado con un contador geiger.

Se saca una carta de equipo tipo 1.

1/1

Radiación



Señales— Peligro

La casa está plagada de radiación. Los stalkers que entren en la casa recibirán 1 punto de radiación por cada turno que permanezcan dentro. El primer stalker que entró en la casa recibirá un 1 punto de radiación automáticamente a menos que esté equipado con un contador geiger.

Se saca una carta de equipo tipo 1.

1/1

Trampa



Señales— Peligro

Alguno de los hijos de puta ha puesto una trampa para proteger esta casa. Si se ha realizado una acción de Romper Puerta, el stalker que la haya realizado hace una tirada en la tabla de heridas. Se saca una carta de equipo tipo 2.

1/1

Mutantes



Señales — SOS

Hay 1D3 mutants devorando lo que queda del stalker. Las fichas de mutants se sitúan adyacentes a la casilla de recolección de la casa.

Se saca una carta de equipo tipo Especial.

1/1

Mutantes



Señales — SOS

Hay 1D3 mutants devorando lo que queda del stalker. Las fichas de mutants se sitúan adyacentes a la casilla de recolección de la casa.

Se saca una carta de equipo tipo Especial.

1/1

Mutantes



Señales — SOS

Hay 1D3 mutants devorando lo que queda del stalker. Las fichas de mutants se sitúan adyacentes a la casilla de recolección de la casa.

Se saca una carta de equipo tipo Especial.

1/1

Microhongos



Señales — SOS

El stalker parece que hace tiempo que ya no necesita ayuda y los microhongos han inundado la habitación para devorarlo. Mientras los stalkers permanezcan en la casa deberán hacer una tirada en la tabla de heridas cada turno por culpa del veneno de los microhongos. Si llevan puesta una máscara antigás serán inmunes al veneno.

Se saca una carta de equipo tipo Especial.

1/1

Microhongos



Señales — SOS

El stalker parece que hace tiempo que ya no necesita ayuda y los microhongos han inundado la habitación para devorarlo. Mientras los stalkers permanezcan en la casa deberán hacer una tirada en la tabla de heridas cada turno por culpa del veneno de los microhongos. Si llevan puesta una máscara antigás serán inmunes al veneno.

Se saca una carta de equipo tipo Especial.

1/1

Stalker



Señales — SOS

El stalker está vivo, pero bastante desmejorado. Los stalkers del grupo pueden hacerse cargo de él, transportándolo como a cualquier otro stalker incapacitado. No se puede usar la habilidad de Primeros Auxilios con él.

Si consiguen volver al metro con el herido tendrán un +3 en la tirada de Prestigio.

1/1

Stalker



Señales — SOS

El stalker está vivo, pero bastante desmejorado. Los stalkers del grupo pueden hacerse cargo de él, transportándolo como a cualquier otro stalker incapacitado. No se puede usar la habilidad de Primeros Auxilios con él.

Si consiguen volver al metro con el herido tendrán un +3 en la tirada de Prestigio.

1/1

Stalker



Señales — SOS

El stalker está vivo, pero bastante desmejorado. Los stalkers del grupo pueden hacerse cargo de él, transportándolo como a cualquier otro stalker incapacitado. No se puede usar la habilidad de Primeros Auxilios con él.

Si consiguen volver al metro con el herido tendrán un +3 en la tirada de Prestigio.

1/1

Recolección



Señales — Peligro Extremo

Lo que fuera que hubiera ahí dentro ya no está. Se saca una carta de equipo tipo 2.

1/1

Recolección



Señales — Peligro Extremo

Lo que fuera que hubiera ahí dentro ya no está. Se saca una carta de equipo tipo 2.

1/1

Guarida de Mutantes



Señales — Peligro Extremo

Este lugar es un refugio de mutantes. En la casilla de recolección hay una entrada a un sótano o un garaje subterráneo. Se tira 1D6, con un resultado de 3- son mutantes, con 4+ son morlocks. En la casa hay 2D6 enemigos que atacarán a los stalkers. Al comienzo de cada turno se tirará 1D6, con un resultado de 5+ saldrán 1D6 enemigos más por la entrada al subterráneo, con un 2- dejarán de salir enemigos definitivamente y la casa quedará despejada. Se saca una carta de equipo tipo Especial.

1/1

Guarida de Mutantes



Señales — Peligro Extremo

Este lugar es un refugio de mutantes. En la casilla de recolección hay una entrada a un sótano o un garaje subterráneo. Se tira 1D6, con un resultado de 3- son mutantes, con 4+ son morlocks. En la casa hay 2D6 enemigos que atacarán a los stalkers. Al comienzo de cada turno se tirará 1D6, con un resultado de 5+ saldrán 1D6 enemigos más por la entrada al subterráneo, con un 2- dejarán de salir enemigos definitivamente y la casa quedará despejada.

Se saca una carta de equipo tipo Especial.

1/1

Guarida de Mutantes



Señales — Peligro Extremo

Este lugar es un refugio de mutantes. En la casilla de recolección hay una entrada a un sótano o un garaje subterráneo. Se tira 1D6, con un resultado de 3- son mutantes, con 4+ son morlocks. En la casa hay 2D6 enemigos que atacarán a los stalkers. Al comienzo de cada turno se tirará 1D6, con un resultado de 5+ saldrán 1D6 enemigos más por la entrada al subterráneo, con un 2- dejarán de salir enemigos definitivamente y la casa quedará despejada.

Se saca una carta de equipo tipo Especial.

1/1

Sombras



Señales — Peligro Extremo

Aparentemente la casa está vacía, pero los stalkers pronto se dan cuenta de que algo los está siguiendo. Se saca una carta de equipo tipo Especial.

Salida	Edificio	PA
Movimiento	2+1D3	Rastreo 6
Ataque	-	

Características Radiactivo, Psiónico, Aterrador

Reglas Especiales: Ver descripción en el reglamento.

1D3/-

1/1

Sombras



Señales — Peligro Extremo

Aparentemente la casa está vacía, pero los stalkers pronto se dan cuenta de que algo los está siguiendo. Se saca una carta de equipo tipo Especial.

Salida Edificio PA -

Movimiento 2+1D3 Rastreo 6

Ataque -

Características Radiactivo, Psiónico, Aterrador

Reglas Especiales: Ver descripción en el reglamento.

ID3/-

Jepri



Señales— Peligro Extremo

La casa ha resultado ser la guarida de un Jepri. Se saca una carta de equipo tipo Especial.

Salida Edificio PA 4

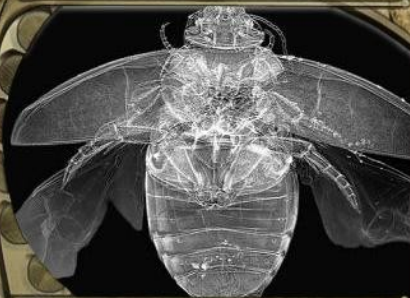
Movimiento Fase Rastreo -

Ataque Cuerpo a cuerpo

Características Ataque por Sorpresa, Aterrador

1/-

Jepri



Señales— Peligro Extremo

La casa ha resultado ser la guarida de un Jepri. Se saca una carta de equipo tipo Especial.

Salida Edificio PA 4

Movimiento Fase Rastreo -

Ataque Cuerpo a cuerpo

Características Ataque por Sorpresa, Aterrador

1/-