

Creazione del personaggio

Caratteristiche

Ogni personaggio possiede 9 caratteristiche:

Forza - FO: è la forza fisica necessaria a combattere ed a compiere azioni che richiedono l'utilizzo della forza.

Riflessi - RI: è la prontezza che permette al PG di reagire a determinate azioni.

Agilità - AG: è la capacità del PG di muoversi in svariate situazioni.

Costituzione - CO: è sia la robustezza fisica e la salute del PG.

Aspetto - AS: l'aspetto fisico del PG, la sua bellezza.

Sensi - SE: sono i 5 sensi del PG (vista, udito, tatto, olfatto e gusto).

Intelligenza - IN: è sia la capacità intellettuale sia la memoria del PG.

Mana - MA: il potere eterico del PG.

Carisma - CA: la capacità di influenzare gli altri e sé stesso.

Il giocatore assegnerà un valore ad ogni caratteristica spendendo i Punti Personaggio, che equivalgono a 100.

Il costo dei valori delle caratteristiche è riportato nella tabella Tab.:1

Tab.:1	Costi caratteristiche								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
+80	+70	+60	+50	+40	+30	+20	+15	+10	0
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
-15	-30	-50	-60	-80	-90	-130	-150	-175	-200

I valori negativi indicano un costo negativo, ovvero incrementano il totale dei Punti Personaggio. Le caratteristiche comprese fra 8 e 12 sono considerate "normali", fra 13 e 16 "sopra la norma", il 17 ed il 18 sono considerati "eccezionali", mentre il 19 ed il 20 sono considerati valori da "superuomo".

L'ammontare dei Punti Personaggio può essere sensibilmente influenzato dall'acquisto di Particolarità: ovvero, degli aspetti particolari di un PG. Alcune Particolarità possono essere considerate "svantaggiose", e quindi faranno aumentare i Punti Personaggio, altre, considerate "vantaggiose", avranno un costo in punti personaggio.

N.B.: i Punti Personaggio verranno utilizzati solo nel momento della creazione del PG, quindi, quelli non utilizzati saranno considerati persi.

Particolarità

Particolarità fisiche:

- **Ambidestro:** -20 PP. Un PG che utilizza un oggetto con la mano non predominante avrà un malus di -5.
- **Grasso:** soprappeso +5 PP, dà un malus -1 RI e AG; grasso +10 PP, dà un malus -2 RI e AG e -1 AS; obeso +15 PP, dà un malus -3 RI e AG e -2 AS.
- **Sottopeso:** sottopeso +5 PP; dà un malus -1 CO e FO; magro +10 PP, dà un malus -2 CO e FO e -1 AS; anoressico +15 PP, dà un malus -3 CO e FO e -2 AS.

Particolarità varie:

Vantaggi

- **Attento:** -5 PP ogni bonus di +1 alle Abilità dei Sensi.
- **Empatia:** -10 PP ogni +1 alle abilità di Influenza.

- Riflessi da combattente: -15 PP, +1 alle abilità di Combattimento e alle abilità di Difesa Attiva.
- Orientamento: -5 PP, bonus +1 ad Orientamento.
- Sesto senso: -10 PP. Fornisce un bonus di +1 alla Percezione Passiva.
- Artista: -5 PP. Il PG ha un talento innato sul piano artistico: bonus +1 alle abilità Artistiche.
- Atleta: -10 PP, bonus +1 alle manovre di Atletiche.

Svantaggi

- Codardia: +15 PP, malus -3 CA.
- Imprudente: +15 PP, bonus -3 ad Autocontrollo.
- Disabilità motoria: +15/+25/+35 PP in base alla gravità. Malus -3/-6/-9 alla AG.
- Fobie: +10 PP, malus -2 ad Autocontrollo.
- Irascibile: +5 PP, malus -1 ad Autocontrollo.
- Prepotenza: +10 PP, malus -2 alle abilità di Influenza.
- Disabilità sensoriali: +5/+10/+15 PP in base alla gravità. Malus -1/-3/-6 ai SE.

I giocatori sono liberi di suggerire ulteriori Particolarità al Master durante la creazione del PG.

Una volta terminato di calcolare le caratteristiche, si assegneranno ad esse i relativi bonus secondo la tabella Tab.:2

Tab.:2 Bonus delle caratteristiche											
1	2	3-5	6-7	8-9	10-12	13-14	15-16	17	18	19	20
-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6

La Tab.:3, invece, assegna alcuni bonus relativi al sesso del PG

Tab.:3 Bonus del sesso			
M	FO +1	CO +1	RI +1
F	MA +1	CA +1	AG +1

Razze

Le razze ammesse in questo gioco sono:

Elfi, Dunedan, Umani, Hobbit e Nani.

Tab.:4 Bonus della Razza								
	FO	RI	AG	CO	AS	SE	IN	MA
Elfi	0	1	3	1	3	3	2	3
Dunedan	3	1	0	2	2	1	1	2
Umani	2	0	0	1	0	0	0	0
Hobbit	-3	3	2	1	0	0	0	-3
Nani	1	-1	-1	3	-1	0	0	1

Le sottorazze sono:

Elfi: Sindar, Silvani, Noldor.

Tutti gli elfi godono di un bonus di 1 alle Abilità Percettive e Sotterfugio e Potere Elfico

Silvani: beneficiano di un bonus di 2 nell'Abilità Ambientali Naturalistiche e in Erboristeria e Botanica.

Noldor: beneficiano di un bonus di 2 nell'Abilità Esoteriche.

I Dunedan beneficiano di un bonus di 1 alle Abilità di Influenza.

Umani: Beorniani, Dorwinion, Dunlandiani, Esterling, Haradrim, Lossoth, Rhoirrim, Endoriani, Uomini dei boschi.

Beorniani: con un tiro su MA possono mutare la loro forma fisica in quella di un orso. Godono di un bonus di 1 alle Abilità Naturalistiche.

Dunlandiani: godono di un bonus di 1 all'Abilità di Arrampicarsi.

Esterling: godono di un bonus di 2 all'abilità di cavalcare.

Lossoth: godono di un bonus di 2 nei TR contro il freddo.

Rhoirrim: godono di un bonus di 2 all'abilità di cavalcare.

Uomini dei boschi: beneficiano di un bonus di 1 nell'Abilità Ambientali Naturalistiche e Botanica.

Gli Hobbit godono di un bonus di 1 alle Abilità di Sottoerfucio.

I Nani godono di un bonus di 3 all'Abilità di Speleologia

Per tutte le informazioni sulle razze si faccia riferimento al manuale base del GiRSA.

Professioni

Un giocatore dovrà assegnare al suo Personaggio una determinata professione: guerriero, scout, ranger, animista, mago, bardo.

Abilità

Ogni PG possiede delle Abilità, che aumenteranno di valore man mano il PG progredisce di livello. Le Abilità sono raggruppate in categorie. Ogni Abilità ha un proprio costo in Punti Esperienza, ed è rappresentato da una formula tipo: 2/4. Essa significa: un grado d'Abilità costa 2 PE, due gradi d'Abilità costano 6 PE (2+4). È possibile aumentare una sola volta un'Abilità per livello.

I Punti Esperienza vengono calcolati sommando fra di loro i valori delle Caratteristiche.

La Tab.:4 elenca tutte le categorie e le Abilità:

Tab.:4		Abilità	
Categoria/Abilità	Bonus caratteristica		Descrizione
Abilità offensive			
Da taglio ad una mano	FO		
Da taglio a due mani	FO		
Da botta a 1 mano	FO		
Da botta a 2 mani	FO		
Ad asta	AG		
Da lancio	AG		
Da tiro	AG		
Abilità di lotta			
Rissare	FO		
Box	FO		
Immobilizzare	FO		
Abilità difensive attive			
Parare	RI		
Scudo	AG		

Schivare	RI		
Fintare	AG		
Contrattacco	AG		
Abilità offensive speciali			
Estrazione rapida	RI		
Ricarica veloce	RI		
Mira	SE		
Disarmare	AG		
Maestrie con le armi	AG		
Abilità atletiche			
Correre	AG		
Saltare	AG		
Nuotare	AG		
Tuffarsi	AG		
Scalare	AG		
Arrampicare	AG		
Lanciare	AG		
Sollevarre	FO		
Sciare	AG		
Abilità artistiche			
Canto	IN		
Danza	AG		
Pittura	IN		
Scultura	IN		
Musica	IN		
Abilità d'influenza			
Autocontrollo	CA		
Frenesia	CA		
Leadership	CA		
Sedurre	AS		
Interrogare	CA		
Abilità di comunicazione			
Ovestron	IN		
	IN		
	IN		
	IN		
	IN		
	IN		
	IN		
	IN		
	IN		
Abilità conoscitive generiche			
Storia	IN		
Geografia	IN		
Zoologia	IN		
Pronto soccorso	IN		
Botanica	IN		
Abilità conoscitive specialistiche			
Erboristeria	IN		
Medicina	IN		
Abilità esoteriche			
Leggende e Storie	IN		
Rune magiche	IN		
Oggetti magici	MA		
Incantesimi offensivi	MA		
Incantesimi vari	MA		

Potere Elfico	MA		
Abilità ambientali naturalistiche			
Orientamento N.	SE		
Meteorologia N.	IN		
Speleologia	AG		
Procurarsi cibo	AG		
Abilità ambientali urbane			
Orientamento U.	SE		
Meteorologia U.	IN		
Confondersi	AG		
Conoscenze	CA		
Reperire	IN		
Abilità animali			
Veterinaria	CA		
Cavalcare	CA		
Ammaestrare	IN		
Abilità percettive			
Percezione passiva	SE		
Vista	SE		
Udito	SE		
Olfatto	SE		
Gusto	SE		
Tatto	SE		
Seguire tracce	SE		
Scovare	SE		
Abilità di sotterfugio			
Muoversi silenziosamente	AG		
Scassinare	IN		
Nascondersi	AG		
Camuffarsi	AG		
Sorprendere	RI		
Uccidere silenziosamente	AG		
Tiri Resistenza			
Panico	CA		
Freddo	CO		
Calore	CO		
Essenza	MA		
Flusso	MA		
Veleni e malattie	CO		

Altre Abilità

Il movimento base di un PG è il valore della caratteristica AG, es.: AC 11 indica che il PG si può spostare fino a 11 metri in un round.

Un PG che corre si sposta di tanti metri quanto il valore di AG moltiplicato per 3. Il PG potrà correre ininterrottamente per tanti round quanto è il valore di CO, dopo di che dovrà fermarsi a riposare per tanti round quanto $\frac{1}{4}$ CO.

Lo stesso discorso vale per nuotare. Al posto del valore di AG utilizzare il valore dell'Abilità specifica.

Saltare: con una rincorsa di almeno un round, un PG può saltare al massimo per tanti metri quanto è il valore dell'abilità Saltare. Senza rincorsa si stima $\frac{1}{2}$ del valore.

Ogni personaggio potrà trasportare su di se un peso massimo pari al valore fi FO moltiplicato per 3.

La meccanica di gioco

Il gioco richiede due dadi, uno da 20 facce (d20) ed uno da 6 facce (d6).

Per verificare la riuscita di un'azione, il PG dovrà effettuare un tiro di 1d20 sul totale del valore dell'abilità utilizzata. Al tiro verranno sommati vari bonus o malus dovuti alla difficoltà dell'azione e ad altri elementi. Se il tiro risulterà inferiore al valore dell'abilità, l'azione avrà avuto successo. Es.: John decide di muoversi furtivamente per non attirare l'attenzione di nessuno. Il suo valore di Muoversi Silenziosamente è 14, tira 1d20 ed ottiene 9. L'azione ha avuto successo. Al contrario se avesse ottenuto un risultato maggiore a 14 l'azione sarebbe fallita. Un tiro di pari valore all'Abilità indica un momento di indecisione da parte del PG. In questo caso potrà decidere di ritentare subito l'azione, subendo però un malus di 3, oppure riprovarci il round successivo.

Ai tiri per le Abilità bisogna sommare alcuni valore bonus o malus secondo la seguente tabella:

Tab.:5	Bonus/Malus Abilità					
Azione Facile	Azione normale	Azione media	Azione difficile	Azione molto difficile	Azione difficilissima	Azione disperata
-5	-1	0	+3	+5	+10	+15

Tirando il d20 per risolvere l'azione potrebbe darsi di ottenere dei risultati particolari: 1-2 e 19-20. Un risultato 1 indica che l'azione è perfettamente riuscita. Un risultato di 2 indica un bonus di 1d6 nel tentativo di portare a termine l'azione. Analogamente, un risultato di 19 indica un fallimento nell'azione, ed un malus di 1d6 nel tentativo di compiere l'azione. Un risultato di 20 indica un fallimento completo. Lo sfortunato PG dovrà subire le conseguenze delle sue maldestre azioni (a discrezione del master).

Per risolvere, invece, il combattimento si procede in questo modo:

- Armi bianche da mischia

L'attaccante, dopo aver dichiarato la sua azione effettua un tiro sulla sua abilità di 1d20, al quale andranno sommati tutti i bonus ed i malus. Quello ottenuto sarà il suo valore d'attacco. Es. semplificato: John ha un Abilità Spada ad una mano di 10, attacca al fianco un avversario, aggiunge un bonus di 1. Il tiro è buono, ed ottiene 15. Totale $10+1+15=26$. Il nemico dovrà scegliere come difendersi: essendo privo di scudo non potrà usare l'Abilità Scudo. Decide di Parare il colpo con la sua arma e tira 1d20 ottenendo 9 che sommerà alla sua Abilità Parare che è 11. Totale $9+11=18$. John ha vinto lo scontro, infatti ha ottenuto un successo con una differenza di ben 8 punti. La differenza ottenuta dall'attaccante è il totale dei Punti Danno inflitti. Nota bene che alcuni tipi di armi hanno dei valore di danno massimo. Es.: se John avesse vinto lo stesso scontro con un arma con danno massimo 6, avrebbe inflitto al massimo 6 PD e non 8. Il difensore se avesse, invece, ottenuto un valore uguale all'attaccante (26) o maggiore (27...) avrebbe completamente respinto l'offensiva.

Il difensore avrebbe potuto optare per un'altra tecnica difensiva: se avesse scelto usare uno scudo, avrebbe usato l'Abilità Scudo anziché Parare. Stesso discorso per l'Abilità Schivare. Se, invece, avesse optato per Contrattacco, avrebbe tentato di sfruttare lo slancio e la forza di John per infliggergli un colpo spaventoso: come visto John ha ottenuto 26, ed il difensore con l'Abilità Contrattacco ha ottenuto 27. John è sorpreso dal contrattacco del difensore e non ha modo di difendersi. Non disponendo di nessuna protezione passiva (armature) subisce totalmente i 27 PD inflitti dal difensore. Ottenendo un risultato inferiore a John, il difensore non sarebbe stato in

grado di contrattaccare, e subirebbe i 26 PD. Un risultato di parità indicherebbe una parata riuscita.

Un'azione di Finta permette di ingannare un avversario con un finto attacco e penetrare così le sue difese. L'azione di fintare precede nello stesso round l'azione d'attacco: l'attaccante dichiara al master la finta ed effettua un tiro sull'abilità; il difensore contrasterà con la sua abilità d'attacco. Se la finta ha avuto successo, l'attaccante effettuerà un attacco al quale il difensore potrà parare o schivare con solo la metà della sua abilità. Ovviamente se la finta dovesse fallire, l'attaccante perderebbe l'opportunità di attaccare.

- **Armi bianche da lancio**

La tecnica offensiva è la stessa delle armi da mischia, con la variante della gittata massima. Il difensore potrà difendersi solo se è cosciente dell'attacco, e potrà utilizzare solo l'Abilità Scudo o Schivare. Se il bersaglio è ignaro dell'attacco e non si difende, l'attacco verrà risolto con un semplice tiro sull'Abilità, ed il danno sarà calcolato totale. L'attaccante potrà mirare una determinata parte del bersaglio utilizzando preventivamente l'Abilità Mira.

- **Maestria con le armi**

Questa abilità permette all'attaccante di compiere più azioni diverse: colpire due o più avversari vicini fra di loro, recuperare al volo un'arma sfuggitagli di mano, valutare l'abilità dell'avversario, ecc... (il master valuterà di volta in volta le richieste dei giocatori).

- **Combattere a cavallo**

Ogni azione offensiva/difensiva effettuata in arcione richiede un tiro preventivo sull'abilità cavalcare.

Anche nel tiro dei dadi per il combattimento vi sono i risultati particolari 1-2 e 19-20: 1 indica che l'attaccante ha effettuato un attacco micidiale, e che se il difensore non otterrà un risultato uguale ad 1 morirà. Il risultato di 2 conferisce un bonus aggiuntivo di 1d6. Ottenendo un risultato di 19 si dovrà subire un malus di 1d6 nell'azione, infine, un risultato di 20 indicherà un fallimento nella manovra d'attacco, con tutto quello che ne consegue (a discrezione del master).

Difese passive

Per difese passive si intendono armature, elmi schinieri... ognuno di questi oggetti ha un valore di Assorbimento Danni Totale (ADT) e Massimo per Colpo (ADM). Quando un PG viene colpito e subisce un danno, la sua armatura può assorbire i punti danno subiti, salvandogli la vita: ed.: John subisce un colpo di mazza che gli infligge 9 PD, ma indossa un'armatura con valore ADM 3. La sua difesa passiva gli permette di subire 6 solo PD, in quanto gli altri 3 vengono assorbiti dall'armatura. Una volta esaurito il ADT, un'armatura assorbirà solo 1 punto di danno a colpo

Analogamente a quanto detto, anche scudi, elmi ed armi (Parate) hanno un ADT e un ADM. Una volta esaurito il ADT l'oggetto si rompe e diviene inutilizzabile.

Danni, ferite e morte

I Punti Vita di un PG sono influenzati dal valore di CO. Essi si calcolano moltiplicando per due il valore CO e sommando dei gradi, proprio come si trattasse di un'Abilità.

Ogni volta che un PG subisce PD pari alla metà dei suoi PV subisce uno shock e rimane stordito sino a quando non ottiene un successo tirando sul suo valore di CO. Un PG stordito può continuar ad effettuare qualunque azione voglia intraprendere, ma subendo un malus di 10 per ogni round di stordimento.

Quando il valore di PV raggiunge 0, il PG sviene e non può riaversi senza effettuare un tiro vincente su CO. Ogni azione intrapresa a PV 0 subisce un malus di 20.

Quando un PG perde tanti PV da fargli raggiungere un valore negativo muore.

I PV persi si possono recuperare al ritmo di 1 ogni 12 ore, oppure con magie o pozioni ed erbe medicinali.

Movimento

In fase di combattimento muoverà prima il personaggio che avrà il valore di Movimento più elevato. Si calcola sommando il bonus di RI + bonus AG – malus dell'armatura e del peso. Il movimento base è di 30 mt a round, il doppio correndo (1 round equivale a 15 secondi).

Mana

Ogni personaggio possiede un'aura magica, ma solo alcuni sono in grado di percepirla ed utilizzarla ai propri scopi. I regni della magia sono 2: Essenza e Flusso.

I poteri dell'essenza pervadono gli elementi stessi della natura (aria, terra, fuoco...), mentre i poteri del flusso ci vengono concessi da forze superiori (i Valar).

Alcune professioni appartengono ad un determinato regno, mentre altre hanno la possibilità di scegliere a quale appartenere.

Guerriero e Scout: libero – Mago e Bardo: essenza – Aminista e Ranger: Flusso

La Caratteristica di Mana indica quanti Punti Magia un PG possiede. Ad ogni livello il PG effettuerà un tiro sul suo valore di Mana, e se riuscirà nel tentativo guadagnerà una nuova lista di incantesimi.

Un PG può lanciare incantesimi per quanti punti magia possiede, indifferentemente dal livello. Attenzione: più il livello dell'incantesimo è elevato rispetto al livello del PG, più sarà difficile per lui riuscire nella manovra.

Il lancio dell'incantesimo implica obbligatoriamente il recitare una formula magica (in rima con l'incantesimo e che abbia un senso logico), una canzone oppure un balletto rituale.

Il grimoire che verrà utilizzato sarà quello in uso per GiRSA. Il master dovrà dividere per difetto per 3 i valori di bonus e malus riportati nelle spiegazioni degli incantesimi (es.: bonus +10 = $10/3 = 3,3333$ ---> bonus +3).

Le magie offensive nel manuale del GiRSA fanno riferimento ad alcune tabelle. Per ovviare all'assenza di queste tabelle l'azione si svolgerà con due tiri sull'abilità: il primo indica se l'azione è riuscita, il secondo l'entità del danno (es.: Corck è un mago elementalista e recita a formula delle pirosfere liv.8. La sua abilità è 14. Al primo tiro ottiene 12 e riesce a lanciare la pirofera. Al secondo tiro ottiene 7. SI somma l'abilità 14 + il tiro del dado 7 + il livello dell'incantesimo 8 = 29. Questo è il danno arrecato dalla pirofera).

Ogni punto magia speso si recupera al ritmo di 1 ogni 12 ore.

Gli Elfi posseggono un potere soprannaturale particolare, che essi chiamano la Potere Elfico.

Non vi sono liste o livelli di incantesimi, ma gli Elfi posseggono tutti i poteri di seguito riportati. Ogni punto magia speso per un determinato potere indica il livello di forza del potere (es.: Quettar usa il potere "Brillanza" ed usa 3 PM. Per resistere al panico, i nemici dovranno effettuare un tiro contro Panico al 3 livello).

Tab.:5		Poteri Elfici
Abilità offensive		
Cantico di Elbereth		Infonde fiducia negli amici che odono il canto. +2 autocontrollo. È richiesto un tiro su cantare.
Cantico di Yavanna		Animali e piante che circondano il cantore guariscono e rinvigoriscono. È richiesto un tiro su cantare.
Canti di Felagund		Chi ode il canto è protetto dagli attacchi magici: +2 TR. È richiesto un tiro su cantare.
Silenzio Interiore		L'elfo percepisce la presenza di fonti magiche nelle sue vicinanze. È richiesto un tiro su percezione passiva.
Apertura Spirituale		L'elfo può inviare telepaticamente una frase ad un suo amico nel raggio di 1km/livello.
Canzone di Marcia		Chi ode il canto non sentirà la stanchezza dovuta alla marcia ma raddoppierà la velocità di marcia. È richiesto un tiro su cantare.
Aura Elfica		L'elfo è circondato da un'aura luminescente che terrorizzerà i suoi nemici: malus -3 all'autocontrollo dell'avversario.
Fascino		L'elfo accende affascina il suo interlocutore che farà tutto ciò che l'elfo gli chiederà
Acutezza sensoriale		Concentrandosi, l'elfo ottiene un bonus di +3 ai sensi "attivi". È richiesto un tiro su percezione passiva.
Sogno		Concentrandosi, l'elfo riesce ad avere delle visioni del futuro. È richiesto un tiro su percezione passiva.
Adunata		Suonando un corno, tutti i PNG amici o neutrali accorreranno in soccorso dell'elfo. Distanza max 3km/liv.
Immunità reale		L'elfo crea una barriera/scudo invisibile innanzi ad un soggetto. I valori sono ADT 15 ADM 15
Fuoco sacro		Il soggetto usufruirà di un bonus di +5 nel prossimo attacco. È richiesto un tiro di leadership.
Imposizione delle mani		L'elfo, imponendo le mani, guarisce di 5 punti vita un ferito. Non funziona sui sé stessi.
Mimesi naturale		L'elfo ottiene un +5 alle abilità muoversi silenziosamente e nascondersi se non si trova in un ambiente "artificiale" (città, stanze...)
Linguaggio animale		L'elfo può parlare con un animale, facendo tante domande quanto è il suo livello x 2.

Un giocatore fatto oggetto di un incantesimo (veleno, malattia, ecc...) può tentare di resistere effettuando un tiro di resistenza applicando i seguenti malus in base al livello dell'incantesimo.

Se si trattasse di un tiro resistenza per resistere alla leadership di un altro PG, su useranno i valori dell'abilità ed il livello da utilizzare per la tabella 6 e il livello del PG che tenta la leadership.

Tab.:6		Malus per Tiri Resistenza							
Liv.1	Liv.2	Liv.3	Liv.4	Liv.5	Liv.6	Liv.7	Liv.8	Liv.9	Liv.10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

Passaggio di livello

Non vi sono punti esperienza da calcolare al fine di un'avventura. Ogni personaggio che alla fine dell'avventura non sarà morto ed avrà portato a termine la sua missione passerà di livello. Ad ogni passaggio di livello, il giocatore potrà incrementare le sue abilità spendendo i Punti Evoluzione (la somma del valore delle Caratteristiche fratto 2) nello stesso modo dei Punti Personaggio durante la creazione della scheda.