

Nome: Resina	Età: 30	Manto: Marrone Dorato	Razza: Mulo
Carriera: Mastro (Accademico)	Altezza: 169 cm	Criniera: Nera	Cutie Mark: Nessuno
Grado: Competente	Peso: 61 kg	Occhi: Gialli	Sesso: Femmina

	Valore	Bonus	Punti Ferita	14		Punti Personaggio Spesi	50
Forza	8	-1	Punti Magia	14		Punti Personaggio Liberi	0
Destrezza	12	+1	Movimento	9 m		Punti Carriera	50
Costituzione	12	+1	Iniziativa	+12		Carico Leggero Massimo	15 kg
Astuzia	14	+2	TPC Base	+2		Carico Medio Massimo	30 kg
Forza di Volontà	13	+1	Schivare	+4		Carico Pesante Massimo	45 kg
Saggezza	14	+2	Parata Base	+2		Lotta (For/Des)	+4 / +6
Mana	13		Tossicità Massimale	15		Shock Test	43%

Armatura Primaria				RD	Peso	Armatura Secondaria				RD	Peso	RD Totale		
Corpetto in Cuoio				1	0,5 kg							1		
Materiale	Cuoio	Rinforzata		Buona Fattura		Penalità	-1%	Incantata		Categoria	Veste	Regole Speciali	Corpetto	

Arma				TpC Base		Talenti		Malus		Varie		TpC Totale		Danni		Critico		Peso							
Randello				+2								+2		1d6		22%		1,5 kg							
Materiale				Bilanciata		Buona Fattura				Affilata				Incantata				Categoria				Regole Speciali		Stordente	

Arma				TpC Base	Talenti	Malus	Varie	TpC Totale	Danni	Critico	Peso		
Materiale			Bilanciata		Buona Fattura		Affilata		Incantata		Categoria		Regole Speciali

Scudo		Parata Base		Malus		Scudo		Varie		Totale Parata		Peso	
Materiale		Rinforzato		Incantato		Buona Fattura		Durezza		Punti Resistenza			

CB	GB
5	5

Tratti:	Nessun Cutie Mark, Resistente alle Malattie ed ai Veleni
----------------	--

Linguaggi Conosciuti:	Alto Canterlottiano, Canterlottiano, Sudvern (Dialecto)
------------------------------	---

[illegible]

Abilità	Gradi	Caratteristica	Talenti	Bonus	Malus	Modificatore	Prova	Successi
Arte ()								
Artigianato (Alchimia)	10	+0				+10%	60%	
Ascoltare	1	+2		+5%		+8%	58%	
Autorità	0	+1			-5%	-4%	46%	
Biblioteconomia	5	+2				+7%	57%	
Cercare	3	+2				+5%	55%	
Concentrazione								
Conoscenze (Alchimia)	10	+0				+10%	60%	
Conoscenze (Anatomia)	5	+0				+5%	55%	
Conoscenze (Comuni)	5	+0				+5%	55%	
Conoscenze (Erboristeria)	5	+0				+5%	55%	
Conoscenze (Religioni)	3	+0				+3%	53%	
Conoscenze (Storia)	5	+0				+5%	55%	
Contrattare								
Convincere								
Cucinare (Piatti Semplici)	3	+0				+3%	53%	
Destrezza di Mano	0	+1			-1%	+0%	50%	
Diplomazia	1	+2		+5%		+8%	58%	
Ingannare								
Intimidire								
Intrattenere ()								
Maneggiare Congegni	1	+2				+3%	53%	
Medicare	5	+2				+7%	57%	
Muoversi Furtivamente	1	+1			-1%	+1%	51%	
Nascondersi	0	+1			-1%	+0%	50%	
Nuotare	1	+1			-1%	+1%	51%	
Osservare	1	+2				+3%	53%	
Percepire Intenzioni	1	+2				+3%	53%	
Primo Soccorso	6	+2		+5%		+13%	63%	
Riparare (Armature Leggere)	3	+2				+5%	55%	
Saltare	0	-1			-1%	-2%	48%	
Scalare	0	+1			-1%	+0%	50%	
Scassinare	1	+1				+2%	52%	
Sopravvivenza (Foresta)	3	+2				+5%	55%	
Sopravvivenza ()								

Equipaggiamento	Peso		
Abito da Viaggiatrice	2 kg	Borraccia d'Acqua (1 lt)	1 kg
Bandoliera	0,1 kg	Giaciglio	2,5 kg
Borsa a Tracolla	0,1 kg	Razione da Viaggio (x2)	1 kg
Falchetto per Erbe	0,2 kg	Manuale dell'Aspirante Erborista	0,2 kg
Laurea di Studio da Mastro (Scritto in Sudvern)	-	Fiala Vuota in Vetro (x2)	0,1 kg
Porta Pergamene in Cuoio	0,2 kg	Boccale di Legno	0,1 kg
Calamaio ed Inchiostro	0,1 kg	Ciotola e Mestolo di Legno	0,1 kg
Attrezzi per Riparare Armature	1,5 kg	Spilla dei Mastri (Ferro)	0,1 kg
Guanti Robusti	0,1 kg		
Zaino	0,1 kg		
Lapis da Scrittura (x3)	-		
Libro degli Appunti	0,2 kg		
Borsa del Guaritore	0,7 kg		
Ago e Filo Sterili	-		
Antidolorifico Naturale (4 dosi)	0,1 kg		
Balsamo Curativo Inferiore (x3)	0,3 kg		
Benda per Ferite (x10)	0,2 kg		
Candele (x2)	0,1 kg		
Cerini (x5)	0,1 kg		
Totale			13,2 kg