

Nome: Coccio	Età: 30	Manto: Marrone Rossiccio	Razza: Mulo
Carriera: Mastro (Accademico)	Altezza: 170 cm	Criniera: Nera	Cutie Mark: Nessuno
Grado: Competente	Peso: 68 kg	Occhi: Nocciola Scuro	Sesso: Maschio

	Valore	Bonus
Forza	8	-1
Destrezza	12	+1
Costituzione	12	+1
Astuzia	14	+2
Forza di Volontà	13	+1
Saggezza	14	+2
Mana	13	

Punti Ferita	14	
Punti Magia	14	
Movimento	9 m	
Iniziativa	+12	
TPC Base	+2	
Schivare	+4	
Parata Base	+2	
Tossicità Massimale	15	

Punti Personaggio Spesi	50
Punti Personaggio Liberi	0
Punti Carriera	50
Carico Leggero Massimo	15 kg
Carico Medio Massimo	30 kg
Carico Pesante Massimo	45 kg
Lotta (For/Des)	+4 / +6
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				Affiliata				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 Viaggiatore	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