

Nom :

Mule

CARRURE	GRACE	ÉVEIL
Vigoureuse	Adroite	Attentive
D 12	D 10	D 10
D 8	D 10	D 10

Fatigue

Action / Tour : 2

Blessures légères

Initiative : 5

Blessures graves

Course : 7

Bonus aux dégâts : +1

Endurance 5

Esquive 3

Empathie animale 3

Bagarre 2

Acrobatie 3

Empathie horticole 4

Sauter 4

Escalade 2

Mémoriser 4

Natation 3

Perception 3

Attaques et défenses

Arme	Compétence	Pts d'action	Dégâts	Portée	Commentaire
Ruade	Bagarre 1 D 12 + 1	1	1 D 6 + 1	-	seulement si affolée ou acculée, préfère toujours la fuite

La mule (ou le mulet) est un croisement d'âne et de cheval. Animal robuste, elle peut porter des charges conséquentes mais elle n'est pas aussi rapide que le cheval. Dotée d'une bonne mémoire, la mule s'avère être un auxiliaire assez intelligent pour les gens des campagnes. Elle est dotée d'un caractère affirmé et peut être têtue et rancunière.

Tests d'« équitation » et de « conduite d'attelage » :

- « moyen » si la mule est calme
- « difficile » si elle est effrayée

Effrayée par :

- situation de combat,
- présences de prédateurs,
- bruit brusque et violent (orage, ...)
- 2^{ème} blessure légère.

Seuils de difficultés :

Routine	Facile	Moyen	Malaisé	Difficile	Périlleux	Désespéré
2	5	8	11	14	17	20