

**Menace**

Dur
Difficile

Récompense

1 500 couronnes

Armure

0

INT	6
RÉF	15
DEX	11
COR	10
VIT	8
EMP	3
TECH	3
VOL	6
CHA	0

ÉTOU	8
COU	24
SAUT	4
END	40
ENC	100
RÉC	8
PS	80
VIG	0



Taille	Environ 2 mètres
Poids	Environ 120kg
Environnement	Ruines et grottes
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain
Organisation	Solitaire

MULA

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 16)

J'ai entendu mon contenu d'histoires de vampires en voyageant à travers le continent. Les légendes racontent que ces monstres peuvent se transformer en chauve-souris, en loups et autres créatures nocturnes. Ils volent sans ailes, leurs blessures se referment, aussi profondes soient-elles, et leurs griffes sont capables de transpercer le métal. Hé, les mulas sont de grosses brutes même pour les vampires. J't'assure que tu vas être au sol après que cette bête t'saute dessus. Les mulas se rencontrent parfois dans les marais et sur les montagnes, des zones brumeuses pour être franc. Les meilleures armes contre un vampire sont une gousse d'ail, un symbole sacré de votre divinité et un pieu que vous planterez droit dans le cœur de la bête pour vous en débarrasser à tout jamais. D'ailleurs, je vends ce matériel à un prix défiant toute concurrence si cela vous intéresse.

– Rodolf Kazmer

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de sorceleur SD 14)

Un mula, moola ou muleh est un vampire intelligent qui prend une forme masculine. Il n'a pas peur de la lumière du jour, mais se nourrit la nuit. Un mula est un adversaire puissant. En raison de sa construction musclée et de son poids élevé, il n'a aucun problème à faire tomber sa proie au sol pour s'en nourrir. Les mulas peuvent également devenir invisibles pendant un certain temps, pour tromper l'adversaire ou reprendre son souffle, car les mulas ont une régénération naturelle dans cette forme brumeuse.

Au combat, un mula essaie de se placer derrière la victime pour aspirer le sang. Cela conduit le mula à tomber dans une rage sanglante dans laquelle il devient encore plus dangereux, attaque à tout hasard et devient plus rapide, annulant ainsi sa plus grande faiblesse. Tout sorceleur qui veut tuer un mula doit s'assurer de l'empêcher de boire du sang frais par tous les moyens possibles s'il ne veut pas se faire lacérer. La potion de sang noir fait un bon travail pour garder le mula hors de la rage sanguine, comme toutes les autres substances que vous avez dans votre sang à ce moment-là.

Sinon, vous pouvez essayer de lui briser les crocs. C'est une approche plus dangereuse mais qui a le mérite d'être permanente contrairement à l'empoisonnement de votre propre sang.

COMPÉTENCES
Survie +8 (Int)
Vigilance +10 (Int)
Bagarre +8 (Réf)
Mêlée +9 (Réf)
Esquive/Évasion +9 (Réf)
Athlétisme +9 (Dex)
Furtivité +10 (Dex)
Résilience +10 (Cor)
Courage +10 (Vol)
Intimidation +12 (Vol)
Résistance à la contrainte +9 (Vol)
Résistance à la magie +9 (Vol)

ARMES			
Nom	DÉG	Effet	Att/tour
Griffes	8d6	Aucun	1
Crocs	6d6	Saignement (100%), active Rage sanguine	1

Butins
Rune aléatoire
Crocs de vampire (1d6/2)
Salive de vampire (1d6)

RAGE SANGUINE

Dans cet état, ses yeux commencent à briller et il ne se transforme pas en brouillard. Ses attaques gagnent +2 Fia et ses griffes attaquent 2 fois par tour. **Rage sanguine** se termine après 5 tours ou si le mula subit une blessure critique.

Vulnérabilités
Huile contre les vampires
Potion de sang noir
Transfert sanguin Les mulas ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'ils ingèrent.
Briser les crocs Si vous réussissez à parer une morsure de mulas, vous écrasez ses crocs. Le mula subit 5 points de dégâts et ne peut plus utiliser ses crocs ni boire de sang.

Capacités
Bond Un mula n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.
Brouillard Un mula peut se transformer en brume et se matérialiser à un nouvel endroit. Tant que le mula est en forme brumeuse, il gagne un bonus de +10 en Furtivité , régénère +5 PS par tour et ne peut être blessé par aucun autre moyen que la magie ou le feu. Yrden peut à nouveau la matérialiser.
Invisible à la scrutation magique Les médaillons de sorceleur ne permettent pas de repérer les mulas. Les mages doivent réussir un jet d' Exercice de la magie en opposition avec un jet de Résistance à la magie du mula pour sentir sa présence.
Nyctalopie Les mulas ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.
Rage sanguine Après avoir bu le sang de son ennemi en faisant une attaque avec ses crocs, un mula tombera dans une rage sanguine.