

Les Izus



Les **Izus**, adorables créatures quadripèdes à l'apparence évoquant celle des axolotls, constituent les emblèmes insignes des **Contrées d'Izuvis**. Leurs yeux, vastes et globuleux, ornés de pupilles inquisitrices, exsudent une innocence trompeuse qui masque une nature tapageusement espiègle. Éternellement enclins à s'aventurer dans des périples curieux et audacieux, les Izus se révèlent des compagnons indéfectiblement fidèles aux habitants des Contrées, animés par une dévotion qui ne s'effrite jamais.

Dotés de petites excroissances branchiales repliées, rappelant leur origine aquatique, ils se montrent particulièrement aptes à s'adapter à divers environnements, démontrant une résilience presque mythique. Leurs agiles pattes leur permettent de se mouvoir silencieusement, se glissant avec aisance dans les recoins les plus improbables. Cependant, malgré leur dévotion, ces créatures facétieuses savent aussi faire preuve d'un art délicat de la manipulation, n'hésitant pas à se jouer des plus perspicaces par de subtiles ruses pour obtenir ce qu'elles désirent.

Noms féminins : *Bulle, Chouquette, Fluffy, Louna, Perle, Zoé*

Noms masculins : *Bébert, Chouki, Fripon, Noisette, Paco, Zouzou*



Izu
(Homme)



Izu
(Femme)

Traits raciaux

Augmentation de caractéristiques : Votre valeur de Charisme augmente de 2 et celle de Dextérité de 1.

Age : Un **Izu** atteint la maturité vers 2 ans et vit généralement 30 ans.

Alignement : Chaotique

Taille : Ils sont de taille P (petite).

Vitesse : Votre vitesse de base au sol est de 9 mètres, votre déplacement quadrupède compensant votre petite taille.

Vision dans le noir : Dans un rayon de 18m, vous pouvez voir en lumière faible comme en lumière vive et dans l'obscurité comme en d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Polyvalence : Vous gagnez la maîtrise de deux compétences de votre choix.

Langues : Vous pouvez parler le **Izu**.



Métamorphose incontrôlé : En présence de feu, vous devez lancer un jet de sauvegarde de Sagesse d'un DD dépendant de l'intensité de ce dernier ; en cas d'échec vous vous transformez en une forme monstrueuse avec le stat-block suivant :

Izu transformé

Créature monstrueuse de Grande taille

Classe d'armure 17

Points de vie 90

Vitesse 12m, froussissement 12m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (0)	21 (+5)	6 (-1)	10 (0)	10 (-3)

Sens Perception des vibrations 18m, vision dans le noir 18m

Perception passive 16

Langues Izu

Challenge 5 (3804 XP)

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps +7 pour toucher, portée de 1,50 m. En cas de succès, la cible subit 30 (4d12 + 4) dégâts perforants.

Saut meurtrier. Melee Weapon Attack: Si l'Izu effectue un saut d'au moins 4,50 mètres durant son mouvement, il peut utiliser cette action pour retomber sur ses pattes dans un emplacement contenant une ou plusieurs créatures. Chacune de ces créatures doit réussir un **jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité (DD 16)** ; en cas d'échec, elle tombe à terre et subit 14 (3d6 + 4) dégâts contondants ainsi que 14 (3d6 + 4) dégâts tranchants. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde subit seulement la moitié des dégâts, ne tombe pas à terre, et est repoussée de 1,50 mètre vers un emplacement inoccupé de son choix. Si aucun emplacement inoccupé n'est disponible, elle tombe à terre dans l'emplacement maintenant occupé par l'Izu.

Les Izus

Il suffira d'une étincelle...

Le ciel ardoyait comme si un brasier avait été échappé de la bouche de **Mastaphor** lui-même. Des laques rouges pendaient accrochées au fourmillement des feuilles. Les arbres prenaient une immobilité de fûts en bronze sur l'or pâle du soir. Tout le dessus de la forêt était en train de nager dans une sublime vapeur vermeille, alors qu'une lueur d'incendie allumait les lointains, empourprant les filées d'arbres, et les flaques d'eau eurent un étincellement froid de sang.

L'homme alluma sa torche, il cherchait ces créatures viles et pourtant si aimées des **Contrées** qui avaient dévorés ses équidés. Retenant son haleine, il s'avança dans la direction qu'avaient prise les bêtes des **Dragons Pourpres**, à travers les froissis de branches, érigé de toute sa taille dans le **Bois de Brume**.

Un petit bouleau se dressait au milieu des touffes de bruyère, alors que la lune claire commençait à monter derrière les arbres, noyant le bois dans un crépuscule limpide au fer et à mesure de ses pas. Il serra sa torche enflammée, et tendit l'oreille. Des petits cris profonds flottaient dans la clarté bleue de la nuit. Une curée s'accomplissait, des faims se gorgaient dans l'ombre, et des bruits voraces de mâchouillage de chairs lui donnèrent la chair de poule.

"*Qu'Ashed emporte ces maudites bestioles !*" se dit-il, les poils dressés sur les avant-bras, songeant au massacre de la veille, quand il avait découvert ses magnifiques chevaux en proie à la faim tenace des **Izus**. Il aurait voulu tenir toutes ces bêtes affamées l'une après l'autre du bout de sa hache, se prends corps à corps avec elles, rouler dans leur sang après les avoir égorgées. De ses yeux bleus, il les regardait, les quatre bestioles jouaient avec un crin de cheval. Puis, une agitation courut dans le fourré, un long friselis de feuillées. Et, presque aussitôt, un **Izu** bondit en face de l'homme, la tête haute et la crête dressée.

Là, une hésitation l'arrêta immobile, aspirant à plein mufler l'évent animal. La tendre vapeur lunaire l'enveloppait, lustrait sa peau reptiloïde, allumait une paulette dans ses yeux globuleux, il s'approcha les crocs acérés, menaçant, en face du bois enflammé tenu par son chasseur. L'homme, arc-bouté sur un rondin, leva son bras aussi ferme qu'un chêne. Une férocité battait sa narine. Il lança la torche flambante sur l'animal endémique, qui pris feu aussitôt.

Une trépidation continue secouait l'**Izu**. Ses pattes sauriennes battaient les feuilles par saccades violentes, et un spasme déchaussait sa mâchoire dans les bourrasques enflammées. Puis, d'un coup, la bête se contorsionna, la tête ballante, ses globes largement ruisselants. Et de ses immobiles prunelles dilatées, elle balança un coup de tête saccadée, puis, se haussant sur ses quatre pattes, devint au moins trois fois plus grande, la gorge sibilante, la crête énorme et les stupeurs de la mort dans les yeux.

Les flammes s'éteignirent d'un coup, absorbée par les pupilles de l'**Izu**, et l'homme qui gisait au sol se releva lentement, d'abord sur un genou, puis sur l'autre, et ses mouvements avaient une gaucherie honteuse, mal à l'aise devant un monstre qui faisait désormais sa taille et au dos couverts de piques acérés. Après tout, c'était sa faute, à ce blême niquedouille : tout le monde savait qu'il ne fallait jamais mettre les Izus en présence du feu.

Le lendemain, le valet d'écurie marcha près d'une heure, le long de la grande route où son patron avait été retrouvé démembré et déchiqueté par des chasseurs locaux. Sifflant entre ses dents, il accrocha un petit écriteau sur un panneau taillé en poivrière, au milieu d'un cercle de conifères. "*Ne pas approcher les Izus avec des torches - évitez de les enflammer !*"

