



Tembro Tachibis Froide

Témoignage de l'existence de la Tembro Tachibis « Froide » ou en langue commune, du « Faux-Trou ».

Les références suivantes sont basées sur la règle Basic (1-3) de D & D parue en français (tout perfectionnement sera le bienvenu).

Fréquence : rare

Nbre apparition : 1

% dans le repaire : 100 %

Type de trésor : tous métaux

Nbre d'attaque : 1/round

Taille : de 2 m² à 16 m²

Domage : 1-8 pts (acide glacial de digestion)

Attaque spéciale : crise cardiaque

Défense spéciale : aucune (sauf si arme non en argent)

Résistance à la magie : standard

Intelligence : animale

Alignement : chaotique

Niveau/pts d'expérience : IV/175 + 4/Hp

La TTF, avant de devenir le terrible monstre actuel, était à l'origine un amusement des joyeux bambins de la région des Falaises de Seyou : ils tendaient une toile noire de forme irrégulière contre une falaise pour tromper et rire aux dépens des voyageurs qui se tapaient le nez contre la paroi en essayant de rentrer dans ces fausses cavernes. Jusqu'au jour funeste où commença à s'imposer le terrible et sournois magicien maudit Dâamm, à Seyou... Il perfectionna la bonne blague en remplaçant la toile par une peau noire opaque vivante, sombre comme les ténèbres de glace. Celle-ci se colle à une paroi de falaise devant un trou naturel où elle rejette son butin. Elle simule par ses formes irrégulières l'entrée d'une grotte accueillante bien que totalement noire, l'illusion est quasi parfaite...

Or, ce prédateur à l'affût de tout ce qui est vivant s'avère inexistant et transperçable par toute matière inorganique (perche, lance...), sauf si quelque chose de vivant est en contact avec lui (main derrière un gantelet de fer). Si alors un être vivant intéressant est détecté, il se jette sur lui (Aaahh !!)...

Alors, hé bien, le peu de gens qui y aient échappé sont encore traumatisés par la frayeur que leur a provoqué cette attaque délirante. La bête tue par crise cardiaque, puis digère rapidement sa victime en rejetant dans son butin tout ce qui n'est pas chair : il ne peut tenter qu'une crise cardiaque par victime, et si la TTF échoue, elle cause 1D6 par round. La TTF étant d'essence magique, seules les armes en argent causent le total de leur potentiel de dégâts. Un sort puissant de lumière l'affecte à 50 %, Fire Ball à 80 %... A l'instant de sa mort la TTF s'arrache de son adversaire et va s'éclater contre son antre, creusant une vraie caverne profonde et y incrustant 65 % environ de son trésor dans les parois, (voilà la raison de l'existence des cavernes, et des fossiles (dont ceux des escargots géants qui n'ont pas eu le temps de s'enfuir !!)).

Frédéric Lasserre

