

Les Créatures

Maintenant que les rêves des Dragons se mélangent, maintenant que les déchirures permettent de passer de l'un à l'autre, maintenant que des créatures étranges peuvent déferler dans un rêve qui n'était pas prévu pour être le leur, maintenant donc que nous sommes au Troisième Âge, les voyageurs doivent être prêts à affronter le meilleur comme le pire.

Ce chapitre traite du bestiaire de Rêve de Dragon et de ses trois grands types de créatures : humanoïdes, animaux, entités. Nombre d'entre elles ne posent pas de problème d'imagination (chien, cheval, sanglier), mais leur caractéristiques sont néanmoins utiles. Puis il y a les créatures typiques (Groins, Glous, Zyglutes), impatientes de faire votre connaissance, et d'autres dont le nom n'est sûrement pas inconnu, Harpies, Ogres, Sirènes, et dont les caractéristiques ont été adaptées à Rêve de Dragon.

