

monter dans les TMR, sont absorbés par elle. En conséquence, il est impossible de monter en TMR dans le voisinage d'une chimère et aucun objet ni potion magique ne fonctionne plus. Le premier aspect de la chimère est ainsi celui d'une nuisance, d'une empêchuse de haut-rêver en rond. Cependant, la chimère n'est pas foncièrement agressive et n'attaque jamais de sa propre initiative. Agressée, elle peut fuir en s'envolant, ou se rebiffer. Elle devient alors extrêmement redoutable, et seuls des irresponsables ont la folie de s'attaquer à une chimère.

Il est bien plus ingénieux de tenter de l'amadouer. La chimère adore les histoires, la musique, la jonglerie, etc. Quand elle s'en sent d'humeur (ce qui est entièrement à la discrétion du gardien des rêves en fonction des ressorts de son scénario), elle peut accepter de se laisser monter. Sa taille lui permet de porter jusqu'à 6 cavaliers. Pour accepter de se laisser monter, elle demande aussi parfois qu'on lui rende un certain service ou qu'on accomplisse une certaine quête (toujours en fonction de chaque scénario spécifique). Une fois montée, la chimère peut vous emporter à travers les airs jusqu'à un certain lieu géographique qu'on lui indique, ou mieux encore, peut vous emporter dans un autre rêve !

Elle possède en effet le don de franchir les Limbes, comme si elle était un rêve autonome en elle-même. Il n'y a théoriquement aucun rêve qui lui soit inaccessible. Si les cavaliers souhaitent aller dans un rêve particulier qu'ils connaissent, ils peuvent le lui communiquer empathiquement. Toutefois, dans ce cas, ils n'ont aucun contrôle sur le lieu géographique d'atterrissage. Tout en étant dans le rêve souhaité, il peuvent atterrir à des centaines de kilomètres de l'endroit où ils voudraient aller. Un petit inconvénient au passage : traverser les Limbes est une épreuve si éprouvante pour le mental, que chacun doit jouer un jet de résistance r-8 (points actuels de rêve à -8). En cas d'échec, le personnage reçoit une queue de Dragon (voir *Livre II : Le Haut-rêve*).

Agressée, la chimère se défend par griffes et morsure (+dom +2), et peut également cracher un cône de flammes d'une longueur égale à son RÊVE, en mètres, et d'un diamètre final de 3 m (+dom +5). Chaque round, la chimère a ainsi droit à deux attaques : une de griffe ou morsure, une de feu. Le cône de flammes peut être esquivé, mais ne peut être paré d'aucune manière. Enfin, ne pas oublier que pour lui causer réellement des pertes d'endurance, il faut réussir un jet de Rêve ajusté négativement à son niveau.

Thlamaïanémithlaïath, une jolie chimère aux yeux verts, a accepté de nous servir ici d'exemple. La vitesse indiquée est celle au sol. En vol, des chiffres précis n'auraient aucun sens.

TAILLE	27	Endurance	57
RÊVE	30	Vitesse	14/40
Niveau	+10	+dom	+8
<i>niv init +dom</i>			
Griffes, morsure	28	+10	24 +10
Cône de flammes	28	+10	24 +5
Esquive	12	+10	—

En attaquant à -10, Thlamaïanémithlaïath a 140% de chances de réussite normale et 28% de particulière.

Licorne

Description. Entités de rêve incarnées, les licornes de *Rêve de Dragon* ont l'apparence traditionnelle de gracieux chevaux blancs, à la crinière argentée, et au front muni d'une longue corne torsadée. Douées de parole, elles connaissent la langue du voyage.

Mœurs. Les licornes vivent dans les forêts profondes et sont extrêmement difficiles à approcher. Pour ce faire, il faut être seul et animé d'intentions pures. (C'est naturellement au gardien des rêves d'en juger la pureté.) Si l'on est plusieurs, la licorne fuit ; si elle est

acculée ou cernée, elle se dématérialise et disparaît spontanément, mais non sans proférer une malédiction. Il n'est jamais profitable d'être maudit par une licorne. (Ici encore, la teneur et le fonctionnement de la malédiction sont à la discrétion du gardien des rêves en fonction de son scénario.) La licorne ne combat jamais.

Si par contre un personnage, seul, est jugé digne de l'approcher, la licorne peut lui laisser toucher sa corne. Le personnage doit alors jouer un jet de points actuels de rêve à zéro. S'il échoue, la licorne s'effraie et s'enfuit. Mais s'il réussit, elle lui accorde un don.

C'est toujours au gardien des rêves de décider du don accordé. Il peut se manifester sous des formes très diverses, mais ne peut jamais être un don matériel. Ce peut être la guérison d'une maladie autrement incurable, la libération d'une possession, un renseignement capital par rapport à la quête du personnage. Ce peut être également une tête de Dragon plus ou moins temporaire. Il est préférable que le don ait un rapport direct avec le scénario, qu'il soit un moyen, une aide pour résoudre autre chose, et non une fin en soi. Enfin, il est inutile de préciser que les rencontres de licornes sont extrêmement rares. Les licornes ne combattant jamais, leur caractéristiques chiffrées n'ont aucune importance.

