

# D'un rêve à l'autre

**S**i le voyage peut se poursuivre au fil des routes, il se poursuit aussi entre les rêves. Le passage d'un rêve à un autre constitue un des aspects les plus ty-piques de Rêve de Dra-gon. Il en existe trois grandes façons : le gris rêve, les déchirures du rêve, et le blurêve. Mais si l'on peut quitter un rêve pour se retrouver dans un autre, on peut aussi le quitter tout court, pour ne se retrouver nulle part, dans aucun monde, dans aucun rêve, ayant cessé définitivement d'exister. Telle est l'angoisse suggérée par la nature inconnue des Limbes. Enfin, la plupart des déchirures étant situées en mer, génératrices des courants, ce chapitre se termine par une aide de jeu pour aider les joueurs à gérer leurs voyages maritimes.

