

Dernières nouvelles

Le site n'est plus mis à jour depuis janvier 2018 en prévision de la sorte de la saga *La Brise...*

1. Les règles 3.1 arrivent bientôt, enrichies d'exemples et de nouvelles options.
2. Nouvelle campagne en cours, les [Klim'Ans](#) sont de retour ! Attention, âmes sensibles s'abstenir...
3. Suivez les aventures des Compagnons en lutte contre la corruption dans les aventures de [pp17](#)
4. La campagne [PP19](#) continue avec Laurence, Manu, Jérôme et Damien, ...intrigue au rendez-vous !
5. Les tribus dévoilées : les sauvages [Shiben](#) , les cavaliers Zen'Dali, les montagnards Goledons, et les frères ennemis Suadan et Dir'l'Aran !

6. Les impôts, taxes et services aux seigneurs, tout est [expliqué](#) !
7. Un livret d'aventures extraordinaire, l'île des défis, [Inor la terrible](#) .
8. Deux autres livrets d'aventures dévoilés : [Le Manoir Damné](#) et [Greenbay](#) .



Ce voyage sur la toile vous mènera à la découverte d'un imaginaire, le mien, et de sa réalisation.

Le Monde est un Rêve Eternel (MeuRE)... qu'est-ce ?

MeuRE est le nom donné à la série de livres de règles de Jeu de Rôle(**JDR**) et de livrets d'aventures. Ces deux éléments supportent un monde médiéval-fantastique issu d'une expérience ludique débutant en 1981. Mon imagination, les longues campagnes et les nombreux joueurs ont aidé à en faire un univers virtuel riche et passionnant.

Les règles

Tout commence avec un système de JDR écrit en anglais nommé *Powers&Perils* (c), produit par *Avalon Hill* (r) firme aujourd'hui disparue spécialisée dans les jeux de simulation et jeux de plateau. Ce système comprenait, outre un texte abondant, de nombreuses tables et des règles au style fort technique. De ces règles, il ne reste plus grand chose après des années d'évolution. C'est donc une version entièrement refondue que je vous propose, en français et très riche en possibilités.

L'univers

Mon travail consiste à créer un univers fantastique original. La majeure partie des informations sont concentrées autour d'un continent partagé en deux par des montagnes centrales: les monts Khuzan. Ces terres abritent une dizaine de royaumes ou équivalent et bénéficient d'un climat varié. Le royaume de Don'Ara, le plus peuplé et le plus riche, est détaillé en profondeur. Les royaumes voisins comme Cal'Do au Nord-Ouest, Ara'Tad à l'Est, Ced au Sud-Est et Sal'Aqi au Nord-Est sont décrits dans un moindre niveau de détail. Après 2010, les écrits ont commencé à couvrir d'autres directions comme celles du Monde Ancien, Monde Divin et les autres continents...

Les Livrets

Dix livrets (appelés *Livrets d'aventures*) ont été édités dans les années 2000. Ils sont composés de deux parties distinctes, la première se concentrant sur une aventure ou une histoire tandis que la deuxième comporte des informations sur le monde et le système.

Première partie

Un thème est développé autour d'un lieu ou d'une région avec des descriptions générales et particulières, des personnages importants, des plans ou des cartes et des suggestions d'aventures. Les thèmes sont compatibles et complémentaires entre les modules faisant souvent référence à des histoires précédentes, reprenant des personnages existants ou des lieux déjà décrits. Les informations données tentent de couvrir le mieux possible le(s) lieu(x) décrits sans devoir attendre un développement ultérieur. Un grand niveau de liberté est laissé au Meneur de Jeu pour ajuster les informations à son goût. Sur base de cela, on pourra progressivement se faire une idée précise des régions et royaumes du continent.

Deuxième partie

En relation avec la première partie ce volet contient des informations générales et/ou particulières. On y trouvera les chapitres suivants :

- Cartographie : cartes de régions, royaumes avec descriptions générales
- Economie : les guildes, les monnaies, les ressources locales et régionales... tout ce qui compose l'économie du continent
- Archives : développement de l'Histoire, des légendes, des chroniques avec les références en date et lieu
- Théologie : les panthéons, croyances, la magie et ses effets dans le détail
- Héros : là se retrouveront les personnalités marquantes du continent, humaines ou pas
- Reliquaire : les objets magiques y sont compilés comme suggestion ou dans le cadre d'une histoire particulière
- Bestiaire : souvent en relation avec la première partie on y trouvera la description complète des créatures référencées
- Peuples : leur histoire, leur origine, mode de vie et traditions, tout s'y trouvera
- Système : probablement la partie la plus souvent présente contenant les morceaux du système expliqués progressivement, mais également des tables généralistes pour toutes les situations
- Divers : tout ce qui ne peut être classé dans les autres chapitres

A la fin de chaque module se trouvera un Glossaire reprenant toutes les références du module courant. Presque tout pourra se retrouver dans cette partie, du nom d'un puissant roi à un petit hameau perdu au fond d'une vallée.

Cette structure a perdu son sens quand l'ensemble des règles finalisées à été produit. De plus, le contenu est maintenant daté et les références ont évolué (de l'anglais au français par exemple).

Pour un brin de nostalgie visitez l'ancienne mouture du site, sautez [ici !](#)

Toute reproduction de tout ou partie du contenu de ce livret sur quelque support que ce soit **est libre** de toute contrainte et de droits d'auteur en mentionnant les références d'auteur (version *copyleft*).

Remerciements : mes camarades de jeu pour leur patience et participation (Pierre « *Yael* », Marc « *Yorban* », Roger «

Jovan

», Thierry «

Cryosis

», Claudio «

système

», Armando «

la boulette

», Eric «

l'assistant

», Xavier «

la dernière bien bonne

», Paul «

le mentor

», Patrick «

le flamboyant

», Valery «

le pilleur

» et les dizaines d'autres qui ont joué dans cet univers), les éditeurs de jeu de rôle pour leur imagination étonnante sans oublier les muses inspiratrices.