

From *Powers & Perils* à **MeuRE**... histoire d'une évolution lente.

---

1984 - Règles originelles

Les règles du jeu ont beaucoup évolué depuis 1983. La première version provenait de l'édition anglaise de *Powers & Perils*. En quatre livrets, elle abordait la création de personnage, le combat & la magie, les créatures et enfin les trésors. Cette configuration très classique provient elle-même de ce qu'on trouvait dans la concurrence.

1995 - Règles transformées

La **première étape** a été de transformer les règles en les modifiant un peu partout pour rendre le système plus malin, éloigné des erreurs trouvées dans D&D et des multiples simplismes dont les jeux de type Médiéval-Fantastique regorgeaient. Le travail était titanesque et après quelques années, le nombre d'annexes et de modifications rendait les règles de moins en moins livible. Il était temps de passer à la vitesse supérieure.

2005 - Règles francisées

La seconde étape consistait à **franciser les règles** tout en gardant les repères habituel dont les acronymes si biens connus des joueurs. Les talents ont été revus et le livre des combats a été séparé de sa partie sur la magie. De nombreuses références ajoutées par rapport au monde d'Eberen. La traduction a pris des mois de travail et le résultat étant étonnant. Malgré l'inertie des joueurs, le changement est bien passé car il était accompagné de règles intéressantes et utiles pour tout le monde.

### 2009 - Règles consolidées

Vint ensuite une longue **période de maturation** et d'évolution. Les règles étant testées en vrai au cours des campagnes, le travail en était d'autant plus passionnant. L'arrivée d'un sixième livre de règles contenant les règles de campagnes a été au coeur des créations. Après des mois de rédaction et de correction, la version officielle des règles est enfin sortie. Tout en couleur et avec des dizaines de systèmes et de sous-systèmes tout nouveaux, cette édition fit l'enchantement de tous.

### 2011 - Règles corrigées (version 2.1)

La version avancée des règles reprend les dernières corrections ainsi que des **extensions majeures** dans chaque livre. Un système où les liens entre les différents livres de règles ont été consolidés et revus. Des tables de création aux effets inattendus, des originalités étonnantes et une réécriture plus légère de nombreux chapitres. L'ensemble s'adresse clairement aux MdJ avertis qui désirent avoir un système Médiéval-Fantastique complet, riche et puissant pour mener des campagnes immersives et passionnantes. C'est un choix qu'il faut faire dès le départ, dans toutes les organisations de JdR de table.

### 2012 - Règles corrigées (version 2.2)

Après une version pleine de nouvelles règles, une mise-à-jour s'imposait. De nombreux assouplissements, clarifications et précisions pour un ensemble plus agréable à lire. Les ajouts majeurs sont : les moyens de transport, les exploits des talents, règles d'équipements, talent

Religieux et Foi, blessures continues, position de combat. Plus faciles pour les joueurs et le MdJ, tel était le défi !

2013 - Règles améliorées (version 2.3)

Des dizaines d'améliorations qui rendent le système plus facile à jouer et plus agréable pour les joueurs !

2015 - Règles Finales (version 3.0)

Version intégrée, simplifiée, aérée et améliorée des règles.

2017 - Règles Finales corrigées (version 3.1)

Après deux années de tests, de nombreux éléments ont été modifiés pour alléger le système tout en préservant sa richesse.