



Simulacres mis à l'index !

Après presque dix ans de bons et loyaux services, ainsi qu'un bon nombre d'incarnations, nous avons décidé de ne plus faire le suivi de *Simulacres* dans *Casus Belli*. Nous préférons nous accorder un temps de réflexion et vous présenter avant l'été un nouveau jeu de rôle complet, qui sera accessible aussi bien aux débutants qu'aux grands joueurs, afin de faire partager notre passion au plus grand nombre. *Simulacres* essayait d'être à la fois simple et générique, mais avec les ajouts de règles, il devenait parfois compliqué et spécifique. Un grand écart qui n'est pas toujours facile à réaliser. Pour tous ceux qui n'ont pas pu nous suivre depuis octobre 89 (et avant), voici un index de toutes les parutions « officielles⁽²⁾ » de *Simulacres*.

Les diverses éditions et versions de Simulacres

L'édition un de *Simulacres* est parue en juillet 87 à compte d'auteur. Elle consistait en un petit livret format A5, et n'est plus disponible. Les éditions deux et trois ont été diffusées confidentiellement lors de conventions de jeu. Une version simplifiée de *Simulacres* a été publiée comme livret cadeau à la série *Alef-Thau* de Arno et Jodorowsky (Humanoïdes Associés) sous le titre *La fleur de l'Asiamar*. Le HS n° 1 de *Casus Belli* (octobre 89) correspond à la version quatre des règles. Les divers suppléments publiés chez Descartes Éditeur ou les règles publiées dans *Casus Belli* formaient les éditions cinq et six des règles. Le HS n° 10 de *Casus Belli* constitue la dernière édition en date des règles de *Simulacres* et intègre tous les changements précédents. C'est la version sept du jeu. Les diverses règles publiées par la suite dans *Casus Belli* constitueraient, si l'on tient à une numérotation, à une version huit des règles.

Les univers complets

Cyber Age. Jouer dans le monde cyberpunk de 2080. Une première édition (épuisée) a été publiée chez Descartes Éditeur. La seconde édition (CB HS 16) contient des règles révisées et trois courts scénarios au lieu d'un long scénario de campagne (par Jean-Pierre Pécau et Pierre Rosenthal).
Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales. Où comment jouer dans un XIX^e siècle proche des romans de Jules Vernes, sans intervention du fantastique (par Tristan Lhomme). Publié par Descartes Éditeur.
Capitaine Vaudou. Pirates et magie vaudoue aux Caraïbes à la fin du XVII^e siècle (par Jean-Pierre Pécau et Pierre Rosenthal). Publié par Descartes Éditeur.

SangDragon. Les bases du médiéval-fantastique classique, avec un univers de jeu et un scénario plus spécifiques (par Marc Deladerrière et Pierre Rosenthal). HS 11 de *Casus Belli*. Une carte en couleur de l'archipel de Malienda, l'univers de *SangDragon*, a été publiée en poster dans *Casus Belli* n° 66 (LPC 4).
Dans CB 73 (LPC 10) et dans le HS 10, On trouve une page pour expliquer comment des auteurs amateurs peuvent publier à leur compte des univers *Simulacres*.

Les mini univers

CB 55. Le monde d'Aquablue (la BD), plus un scénario.
CB 58. Le monde du Cristal majeur (la BD), plus un scénario.
CB 58. Les Celtes, plus un scénario compatible *Premières Légendes*.
CB 59. Les Vikings, plus un scénario.
CB 60. Un petit coin de galaxie.
CB 62. Les Aztèques.
CB 63. Le monde d'Akira (le dessin animé), plus un scénario.
CB 64. Les conquistadores. Utilisable pour tout jeu, mais donnant un complément d'information pour jouer avec la civilisation aztèque.
CB 96-97. La région imaginaire d'Artab et les villes de Rhadjabân et de Djarabân sont décrites à la fois pour *AD&D* et *Simulacres*.

Scénarios

CB 54. Dans la grisaille et le sang (futur sombre/cyberpunk).
CB 57. Concours d'entrée (pour *Simulacres* fantastique).
CB 60. Au nom de père (pour *Simulacres* space opéra).
CB 61. Futur Rok (pour *INS/MV Vikings* et *Simulacres* v.1).
CB 62. La Mangeuse d'ordures (Aztèques).
CB 64. Le Miroir fumant (pour *Capitaine Vaudou*).
CB 65 (LPC 3). Junk Food Jump, une mini aventure pour *Cyber Age*.
CB 72 (LPC 9). La tour de tous les dangers. Mini scénario

d'initiation multigenre.

CB 80 (LPC 14). Les cavernes de Rikeirg, mini aventure médiévale-fantastique.
CB 90 (LPC 19). Trois inspi scénarios pour *Cyber Age*.
CB 91. Traque sur Apogée, un scénario *Cyber Age*.
Descartes Éditeur. Ceux des profondeurs est un scénario 32 p. pour *Simulacres* et *L'appel de Cthulhu*.
HS 6. Roanoke, pour *Capitaine Vaudou*.
HS 12. Destination Boudha, pour *Simulacres* contemporain.
HS 15. Lune rouge à Narsivriya, pour *Simulacres* space opéra.

Règles & Aides de jeu

CB 62. Règles de campagne⁽¹⁾.
CB 63 (LPC 1). Règles de campagne pour la 1^{re} édition de *Cyber Age*. Maintenant intégrées à notre HS 16.
CB 63 (LPC 2). Règles sur les super-héros⁽¹⁾. Règles sur les inventions d'engins bizarres pour *Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales*.
CB 67 (LPC 5). Feuille de personnage de campagne⁽¹⁾.
CB 68 (LPC 6). Conseils pour jouer un personnage expérimenté.
CB 69 (LPC 7). La magie noire. Concept repris dans le HS 11.
CB 70 (LPC 8). Le malaise, douleurs variées⁽¹⁾.
CB 71. Profession : Meneur de jeu et chef d'orchestre. Où comment être un bon meneur de jeu à *Simulacres*.
CB 74 (LPC 11). Règles sur les talents⁽¹⁾.
CB 75. Profession : Maître d'équipage. Pour tout jeu de rôle, mais particulièrement utile pour *Capitaine Vaudou* (ou *Guildes*).
CB 75 (LPC 12). Le guide intergalactique du barbarisme scientifique. Ou comment inventer des noms biscornus pour les inventions les plus bizarres.
CB 77 (LPC 13). Nouvelles règles en attendant la nouvelle édition⁽¹⁾.
CB 82 (LPC 15). Les animaux de monte (cheval, loup géant et dragon).
CB 84 (LPC 16). Lamies, totems et fantômes. Des nouvelles de l'au-delà pour hanter vos personnages.
CB 86 (LPC 17). Nuisances et Nature. Entre magie et religion, les pouvoirs du Bien, du Mal et de la Nature.
CB 88 (LPC 18). L'origine des personnages pour un monde médiéval-fantastique.
CB 90 (LPC 19). Des composants pour les sortilèges. Gérer la maîtrise d'arme et la parade.
CB 92 (LPC 20). Adapter les scénarios médiévaux-fantastiques à *Simulacres*.
CB 94 (LPC 21). L'ordre des Chevaliers d'Airain. Un ordre de chevalerie religieuse et magique, pour jouer dans le monde de Rhadjabân (CB 96).
CB 95 (LPC 22). Annabella Grubert, cyber psychiatre.
CB 96 (LPC 23). Adapter les scénarios de space opéra à *Simulacres*.
CB 96. Accessoire : une nouvelle feuille de personnage (*Simulacres* v.8?) et une feuille récapitulative des tests les plus courants.
CB 97 (LPC 24). La voie du guerrier. Règle pour combattants, attaques multiples dans la même passe d'armes.
CB 98 (LPC 25). Ils sont parmi nous, ou comment jouer les personnages inhumains du médiéval-fantastique.
CB 99 (LPC 26). Les wargas de la marine. Des objets magiques pour *Capitaine Vaudou*.
HS 14. Bestiaire fantastique (pour *SangDragon*). Toutes les autres aides de jeu de ce hors-série sont prévues pour *AD&D*, *Warhammer* et *Simulacres*.
HS 17. Toutes les aides de jeu de ce hors-série sont prévues pour *AD&D*, *Warhammer* et *Simulacres*.

Notes et Légende

LPC : Le Petit Capharnaüm

(1) Ces règles ont été republiées et intégrées dans le HS 10.

(2) Désolés de ne pouvoir citer tous les fanéditeurs qui ont soutenu *Simulacres* ! Que ce soit Bernard et Jean, le Vol d'Icare et les autres, nous pensons également à eux.