

(son nom néerlandais), l'ensemble est particulièrement bien réussi.

Il faut insister sur la manière de jouer en simultané : plutôt que de contraindre les joueurs à noter sur une feuille de papier les ordres pour chaque corps, il leur suffira de poser des pions (en secret) « attaque », « défense », « redéploiement stratégique » et « retraite » sur des cases situées de part et d'autre du plateau de jeu. Cases, qui représentent les corps groupés par armée. Un système remarquable, qui mériterait d'être employé dans la plupart des wargames.



LORRAINE'44

(Simulations Cornejo)

Etonnante offensive que celle du général Patton sur le front de l'Est en 1944. Au début, la résistance allemande est si faible qu'il n'était même plus question de parler de « front ». L'armée allemande est en pleine déroute. Et pourtant, la progression de la 3^e Armée américaine que commande George Patton est d'une incroyable lenteur. Cette contradiction n'est qu'apparente. Elle a des problèmes logistiques. Une épouvantable pénurie de carburant a commencé au moment où le front allié est devenu trop large pour être complètement ravitaillé. Il a fallu faire des choix. Eisenhower a opté pour le soutien des offensives du général Montgomery au nord, en direction du port d'Anvers. Il aura donc le principal du ravitaillement ; Patton devra se débrouiller. La 3^e Armée parvient à avancer quand même : le 29 août 1944, Reims tombe, puis c'est Verdun le 31. Et puis... l'essence vient à manquer.

C'est seulement le 8 novembre qu'une offensive soigneusement soutenue logistiquement peut avoir lieu. Entre temps, les conditions climatiques ont bien changé et les troupes allemandes ont eu le temps de se préparer. Il faudra attendre le 22 novembre pour que Metz soit prise par les Alliés.

Lorraine'44 présenté en boîte, contient un plateau de jeu sur papier fort représentant la région qui s'étend de Nancy au Luxembourg. De format 52 sur 31 cm, on y dénombre 21 hex en largeur sur 35 dans la longueur. Chaque hex mesure 15 mm et vaut pour 3 kilomètres bord à bord. L'historique, les règles de base et optionnelles, les scénarios, la liste de mise en place des pions sur les cases numérotées du plateau de jeu tiennent en huit pages dactylographiées. C'est



dire que les règles sont courtes, classiques, et au total très accessibles.

La logistique, par exemple, est simulée avec une simplicité qui ne trahit en rien le réalisme : toute unité, pour être active, doit pouvoir être reliée au bord du plateau de jeu qui représente son camp (ouest pour les Alliés) par une « ligne de communication ». Elle est définie comme une ligne con-

tinue d'hexagones contigus. Cette ligne ne peut ni passer par une case occupée par une unité adverse, ni par les cases voisines de cette unité (c'est-à-dire sa zone d'influence).

Lorraine'44 s'adresse à tous les amateurs de wargames, du débutant au joueur confirmé et s'inscrit bien dans la ligne des Simulations Cornejo déjà présentées.

Dernière heure : « il » arrive !

Qui, quoi, ? Mais D & D en français, bien sûr !

On nous l'a promis tant de fois que nous n'y croyions plus. Mais cette fois nous avons vu la chose. Ou du moins un « prototype », qui, après la correction de quelques coquilles (Adventure sur la couverture !) devrait être mis en vente dès le début du mois d'avril.

Cette première boîte comprend le manuel de base, un module d'aventure d'initiation (« Le château fort aux confins du pays »), des dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces et un crayon gras. Une lecture rapide nous a permis d'apprécier la qualité de la traduction. Reste à savoir comment vont d'ici peu cohabiter les vétérans anglophones et les néophytes francophones. Quoi qu'il en soit, comment ne pas saluer cet événement que constitue la traduction de ce « Donjons & Dragons, jeu d'aventures fantastiques ».



VII^e Légion, une heureuse suite

Tablin, voyage de contacts dans les secteurs de la galaxie externe contrôlée par la civilisation extra-solaire Tablin. Tel est le titre de la première extension du jeu d'International Team *Septième Légion* (voir J & S n° 15, page 8). Les quarante pages luxueusement illustrées de ce grand format

(35 x 25 cm) en français proposent le scénario complet d'une aventure stellaire nommée « Cohors Ausiliaria Astralis ».

Les habitués de *Septième Légion* découvriront à cette occasion de nouveaux vaisseaux et bien sûr la fiche signalétique de tous les curieux habitants de leur parcours. A la lecture de leurs caractéristiques, on peut dire, d'ores et déjà, qu'ils ne seront pas déçus du voyage !

Tablin est la première des trois extensions que la firme italienne se propose de réaliser. Nous attendons la suite... Ce scénario-ci donne du corps à ce jeu que certains hésitent encore à reconnaître comme un jeu de rôle. Voilà qui, peut-être, leur donnera l'occasion de changer d'avis.

