



Lignes blanches

dimanche 8 mai 2011, par [rodi](#)

En bref

Tout comme Amitiés de Los Angeles, le supplément précédent, Lignes blanches est un bel ouvrage cartonné à la couverture surimprimée. Elle représente un agent de la police des frontières. La maquette intérieure respecte l'esprit des suppléments précédents.

Lignes blanches comporte deux parties bien distinctes qui présentent deux éléments tout aussi distincts du jeu. La première partie traite des frontières de la Californie tandis que la deuxième décrit les différentes drogues présentes à Los Angeles ainsi que les réseaux de distribution. Dans chacune des deux parties, un scénario permet de mettre en scène ce qui a été dit auparavant.

Voici une description plus précise des deux parties :

- **La frontière (48 pages) :**

Ce chapitre est un large passage en revue de tout ce qui concerne les frontières de l'univers de COPS... Et même un peu plus... On commence en effet le chapitre par des informations qui n'avaient pas été révélées jusqu'ici sur la création de Californie en 2026. On continue ensuite avec une présentation du Service des Gardes Côtes et des Douanes, le CSS (Coast Guard & Custom Service) également appelé HYDRA par Jason King son directeur. Vous en apprendrez davantage sur ce service, auquel les Cops auront parfois affaire : les différents services, leur localisation, les bâtiments... On ne s'arrête pas là puisque ce descriptif est complété par un topo sur le fonctionnement des douanes sur le terrain et sur le network ainsi que du rôle de l'armée.

La deuxième partie du chapitre présente les voisins de la Californie sous différents angles (criminalité et trafics, douanes, bases militaires...). L'Union est bien entendu le premier état présenté. Viennent ensuite Hawaï, le Mexique et ses maquiladoras, ses clandestins et ses virus... On n'oublie ni les différents groupes nomades vivant en Californie, dans un encart, ni la frontière avec Las Vegas.

Enfin, les fans de matériel seront ravis avec une liste de nouveaux véhicules (hors-bord, jet-ski, 4x4, moto...).

- **Staying Alive ! (29 pages) :** Ce scénario clôt la première partie. Les personnages vont devoir retrouver la fille d'un capitaine de la California Navy.

- **Les empires du narco dollar (51 pages) :**

Vous l'aurez compris, ce chapitre présente les drogues présentes à Los Angeles en suivant leur itinéraire du producteur au consommateur. Dans un premier temps, les producteurs sont passés en revue (cartels d'Amérique du Sud et d'Amérique Centrale, groupes asiatiques ou même californiens) ainsi que les réseaux (groupes, locaux, matériels...). Ensuite, les drogues de combat (Sejo, Lotus ou Special B) et les drogues grand public (venus 08, quetzalcóatl, devil's coke, onis, voodoo dance...) sont détaillées (provenance, complexité de fabrication, mode d'administration, prix, publics concernés, addiction, dépendance...). Pour terminer, les moyens de lutte anti-drogue sont présentés avec un chapitre sur la DEA et la NADIV, les deux principales agences de lutte et de répression contre la drogue.

- **La mort à Venice (32 pages) :** Ce scénario est le second du supplément. Il plonge les Cops dans

l'univers de la drogue et des narcotrafiquants.

- **LAPD Blues (8 pages)** : Le supplément se termine avec une aide de jeu vraiment très pratique. Un jeune orphelin habitué de l'étage du Cops raconte, dans son journal, la vie du commissariat. De plus, une revue de presse internationale est jointe à ce chapitre. Bref, vous pourrez faire vivre encore davantage votre campagne ! La partie traitée correspond aux mois de juin et juillet 2030 (LdB et Amitiés de Los Angeles)

- **Un mandat de perquisition à photocopier.**

Ce qu'on en pense

Tout comme sur le livre de base et Amitiés de Los Angeles, la couverture surimprimée est de qualité et donne envie d'ouvrir le supplément et de découvrir ce qui s'y cache. La maquette est toujours la même avec un bord de page qui reprend la couverture. L'écriture est fluide et les nombreux encarts permettent de s'immerger dans l'univers du jeu.

La première partie sur les frontières est incroyablement complexe et fouillée. On a parfois de ne pas lire un supplément de jeu de rôle mais un document administratif (bâtiments, effectifs, matériel, mode d'interventions...) et cela n'est pas forcément agréable. Cependant, comment ne pas saluer ce travail de fourmi qui sera très utile à un meneur souhaitant développer cet aspect du jeu. De plus, les encarts donnent vie aux propos avec des anecdotes ou des affaires en cours à intégrer aux parties. Les illustrations sont splendides et on ne peut que saluer ici une illustration du bâtiment de l'HYDRA en presque pleine page. L'impression qui en ressort est plutôt effrayante... La présentation des différentes frontières et pays voisins est bien plus vivante et amène beaucoup d'informations à l'univers. Les pages fourmillent de détails historique, économique, démographique... Les nouveautés d'équipements sont originales (hord bord, yacht, motocross) mais ce n'est pas pas le point d'orgue du supplément...

La seconde partie sur les drogues commence très

bien avec une petite nouvelle sur une pyramide permettant de faire la connaissance de 3 nouveaux Cops. Cette partie est très bien écrite et la quantité d'informations est encore impressionnante. A la différence de la première partie, la lecture est vraiment très agréable. Les personnages sont plutôt bien développés et utilisables assez facilement lors des parties. Des 10-18 sont intégrés, notamment plusieurs sur la Voodoo Dance et les Voodoo Zones qui semblent révéler de nombreux secrets... Vivement la suite ! Notons cependant deux coquilles. A la page 99, il manque le mot drogue dans une phrase et à la page 100, le mot juillet à remplacer juin). C'est dommage pour une réédition.

Staying Alive est très agréable à lire mais se révèle très dur à jouer et parfois frustrant car il est très difficile de remonter certaines pistes tant elles sont ténues. Enfin, on ne va pas se plaindre d'avoir des scénarios de cette densité. Le final, après avoir cru à un échec, se révélera très instructif et apprendra aux personnages les premiers secrets, ou en tout cas leur donnera des pistes, sur l'univers de complots du jeu.

La Mort à Venice permet d'alterner temps forts et temps faibles et mettra le mental de vos personnages à l'épreuve. Il faudra beaucoup de courage pour ne pas abandonner car les informations principales sont noyées dans un flot de radio flash, 10-18 et autres informations média... Un scénario très difficile également qui pourra donc décourager des joueurs débutants.

Le LAPD Blues est réellement très pratique pour étoffer les scénarios de scènes du quotidien. C'est encore une brillante idée des auteurs. Les textes donnent vraiment vie aux Cops et on commence à en apprécier certains et en aimer un peu moins d'autres. La revue de presse internationale permettra aussi de donner plus de vie aux parties.

Un supplément très complet et très bien fait donc mais la lecture de certains passages s'est révélée parfois un peu longue. Un achat à conseiller cependant.



Le coin du libraire

Livre édité chez Oriflam (une édition plus ancienne

existe chez Asmodée) - Date de parution : Mai 2011
- Prix conseillé : 23 euros - ISBN :2-914536-55-0 -
Nombre de pages : 175.