

Berlin XVIII : Un jeu au succès flamboyant

Un jeu méconnu présenté par Marco Felgueiras

Berlin XVIII est un jeu formidable, qui au fil de ses années de carrière a su passionner un public large et nombreux.

Des années de carrière au cours desquelles près de 12.000 exemplaires de ce jeu se sont vendus (alors que les maisons d'éditions estiment qu'un succès est réel lorsque 3.000 exemplaires ont été vendus).

Un jeu qui a connu 3 éditions successives, qui lui ont permis d'atteindre une qualité et une maturité rarement égalée.

Un jeu avec un background formidable, au système de règles simple et efficace qui permet de faire des parties, parties toujours mémorables !

BERLIN XVIII : UN MONDE NOUVEAU, UN BACKGROUND SOLIDE

Berlin XVIII, c'est avant tout un monde nouveau, un background solidement bâti.

Le monde de 2070... où l'Europe est devenue une Fédération (la Fédération Europa) puissante mais gangrenée par une criminalité effroyable.

Un monde où la guerre entre la F.E. et la Russia a duré des décennies et s'est transformée en tension permanente, laissant sur son passage des paysages ravagés et des familles détruites.

Un monde dans lequel les héros méconnus de tous les jours, les falks (nos braves agents de la force de l'ordre), doivent faire face à des situations difficiles et terribles... dans un monde glauque...

Et pourtant, tout cela laisse place à un humour noir, satirique utilisé lors de parties et qui conduit à ne passer que de bonnes heures de jeu !

♦ **Un nouveau monde, un nouveau contexte géopolitique...**

2070, des conflits armés entre les différentes grandes puissances mondiales.

La F.E. et la Russia sont devenues ennemies, laissant sur leurs passages des millions de morts et le tristement célèbre « No man's land » : une bande de territoire sépare Europa de la Russia hautement saturée de gaz type Palduz.

Les Etats-Unis n'ont pas réussi à résister aux conflits, à leurs propres conflits, internes.

Ainsi les Etats-Unis se sont divisés en trois entités territoriales.

Les états d'Amérique du Sud se sont eux aussi fédérés, et ont créé une nouvelle alliance : la Fédération des Etats du Nouveau Monde (F.E.N.M.) et



se sont résolument tourné vers une politique écologique... au contraire des autres grandes nations de la planète... si l'on excepte l'Australie...

D'ailleurs, celle-ci, profitant du chaos total régent sur le monde, est devenue la première puissance du monde (notamment grâce à la « fuite des cerveaux sur son sol»). Elle en a profité pour créer une base spatiale, tout en devenant un véritable paradis technologique pour ces habitants.



L'Afrique noire, elle ne connaît plus que haine et guerres fratricides, l'Asie vit sous la domination chinoise et les pays Muslims sont retournés à d'incessant Jihad.

En conclusion, le monde à vue ses écarts creusés... sa stabilité apparente cachant de graves tensions inter-fédérations...

◆ **Un nouveau monde, une nouvelle manière de vivre...**

Comme on l'a vu, le monde de Berlin XVIII a connu de profondes modifications... Ainsi la face du monde a changé, de même que les frontières.

Et l'art de vivre (ou plutôt survivre) a évolué...

Même si la technologie a pris une place importante dans la vie de tout à chacun (sans en arriver pourtant aux interfacés et aux cyber-membres).

On voit apparaître quelques voitures volantes, les livres ont presque tous disparu et on lit sur un écran (même si les ordinateurs n'ont pas connu l'évolution qu'on leur accordait au début du nouveau millénaire), les films se voient tous en 3D, etc.

Les capitales sont devenues des Mégalofoles folles sous l'exode rural des 50 dernières années et Berlin ne déroge pas à la règle avec ses 70 secteurs et ses 80 millions d'habitants...

BERLIN XVIII : UN SYSTEME DE REGLES SIMPLE ET FORMIDABLE EFFICACE

Le système a connu une importante évolution lors de sa refonte au sortir de la 3^{ème} édition.

Il s'est vu simplifié, privilégiant ainsi le roleplay, au détriment (diront certains nostalgiques) d'une certaine simulation et d'un certain réalisme.

Un dé 100 (ou 2 dés 10 donc) suffit pour jouer. Le système est de type « Chaosium », c'est-à-dire que les jets sont faits sous des pourcentages (inférieur ou égale = réussite).

Au total, 6 grandes caractéristiques et une trentaine de compétences permettant de résoudre la totalité des actions, ce qui tout naturellement permet aux joueurs et meneurs de s'axer et de se concentrer sur le jeu.

Par conséquent, en se basant sur le roleplay tous les acteurs de la partie en font un moment inoubliable, digne des plus grands films d'action, d'intrigue et d'enquête...

BERLIN XVIII : LE MATERIEL

A ce jour il existe 3 éditions de Berlin XVIII (la première étant devenue un véritable collector).

2 écrans et 3 suppléments viennent compléter cette panoplie.

Certes, les habitués de la série White Wolf seront un peu déçus de ne pas avoir 150 suppléments... mais point trop n'en faut (du moins c'est mon humble avis).

Les 3 suppléments parus permettent d'avoir un jeu complet et ce, par le biais d'un investissement minimum.

◆ **Berlin XVIII, livre de Base 3^{ème} édition :**

Le livre de base... Outil indispensable comme chacun sait !

Il est complet, constitué de près de 270 pages qui traitent de tous les aspects nécessaires au bon déroulement d'une partie (règles, background, initiation à la criminologie, etc.)

◆ **Ecran de jeu 3^{ème} édition :**

Elément cartonné graphique indispensable à une table, l'écran de la 3^{ème} édition, outre le fait d'être beau, présente des tables utiles et est complété par un très bon scénario.

◆ **Marxmen 12.35 :**

Un supplément paru sous la 2^{ème} édition pour la 2^{ème} édition.

La plupart des infos fournies dans ce supplément ont été reprises ou sont caduques sous la 3^{ème} édition.

Ce qui n'empêche pas, malgré tout, que je vous conseille de l'acquérir car outre 3 scénarii de qualité, il existe une aide de jeu très utile : la description de la base spatiale Australis (ou « Comment envoyer mes falks dans l'espace ? »).

◆ **Berliner Nacht :**

Un supplément constitué de scénarii tous complets, bien faits.

L'élément clé de ce supplément est le dépaysement... les falks partiront aux USA, au Brésil, en Angleterre...



◆ Berlin Konfidential :

Le plus beau, le plus intéressant des 3 suppléments édités pour Berlin XVIII...

Il contient des aides de jeu sympathiques (comme par exemple « Interpol », « les grandes Corporations », etc.) et 3 scénarii mettent en scène des tueurs psychopathes (une aide de jeu étant dédiée à ces derniers).

Pour plus d'informations :

Le site de GROG

<http://www.roliste.com>

Pour acheter les livres en ligne :

Le site de Siroz

<http://www.siroz.com>

BERLIN XVIII : UNE COMMUNAUTE DE FANS

Berlin XVIII possèdent encore une communauté de maîtres de jeu et joueurs acharnés, passionnés...

Plus d'une centaine d'entre eux se retrouvent régulièrement sur le net et échangent leurs impressions, sentiments, idées, expériences, etc. sur Berlin XVIII.

Une communauté unie qui parvient à faire vivre ce jeu et à le faire découvrir ou redécouvrir !

BERLIN XVIII : LE FUTUR, SON FUTUR

Même si Berlin XVIII ne voit aucun supplément paraître (ce qui est fort dommage) ce n'est pas parce qu'il n'y a pas de fans, loin de là... mais pour certains problèmes « juridiques ».

C'est donc pour cela qu'un fanzine est né... pour donner un second souffle au jeu et permettre à un

large groupe de fans de continuer à faire vivre ce jeu et à créer une véritable communauté.

Le fanzine Polizei ! et son site Internet sont donc de bons arguments qui fourniront gratuitement du matériel pour ce jeu si formidable qu'est Berlin XVIII, et qui ne disparaîtra pas avant longtemps...

Voir le site de Polizei :

<http://polizei.multimania.com>

BERLIN XVIII : LA RELEVÉ

Berlin XVIII n'est pas mort, loin de là. Mais grâce à l'énorme succès de ce jeu, 2 nouveaux jdr sont en passe de créer un nouveau style dans ce milieu du jeu de rôle policier.

• L.A. 2035 (losangeles2035.free.fr)

Paru sous les couleurs de la maison d'édition 7^{ème} Cercle, ce jeu plein de promesse annonce un tournant dans le monde du jdr policier... du jdr à enquête.

L'action se déroule en 2035, à Los Angeles.

Les Etats-Unis sont devenus une nation Fédérale sous contrôle stricte et dur... Internet a été prohibé (comme tous les réseaux) et Los Angeles a connu le terrible « Big One » qui la fortement « secouée »...

• Cops (www.siroz.com)

Le futur jeu de Siroz (la même maison qui avait édité Berlin XVIII) ce déroulera lui aussi en 2030, dans un monde géopolitique modifié... et dont l'action principale pour les joueurs prendra place, elle aussi, dans Los Angeles...

Quand on connaît la qualité d'écriture (l'humour surtout) et les illustrations made in Siroz, on ne peut qu'attendre avec impatience la sortie de ce jeu qui se révèle prometteur !