



DIKTAT

GUIDE STRATÉGIQUE

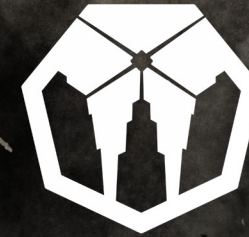


Rédaction et mise en page : Mikaël Cheyrias

Illustrations : Johann Bodin, Tarik Boussekine, Thomas Puggelli, Pascal Quidault

Relecture : Fabrice Besson, Jocelyn Mourier, Fabien Pellet

@ SAS Sethmes - Tous droits réservés



DIKTAT

GUIDE STRATÉGIQUE

Diktat est un jeu riche, proposant une grande variété de voies tactiques. Chaque faction possède plusieurs pistes de développement. En outre, selon les Cabales en jeu, les cartes Opportunités tirées, les Configurations utilisées, les joueurs devront faire preuve d'adaptabilité et naviguer entre un large panel de stratégies pour aboutir à la victoire.

Ce guide est un tour d'horizon des 11 factions jouables. Il présente leur contexte, leurs principes généraux, leurs capacités de départ ainsi que quelques voies de développement. Il est destiné aux joueurs débutants cherchant des clefs de compréhension, des conseils et des idées pour prendre en main leur groupe. Les vieux briscards y trouveront peut-être de quoi se lancer dans des factions qu'ils n'ont pas l'habitude de mener, ou quelques points qu'ils peuvent souhaiter compléter ou discuter. Ils sont invités à le faire sur notre Discord ou sur nos réseaux sociaux.

Coordination.....	p. 2
Garde Noire.....	p. 4
Police Secrète.....	p. 6
Résistance.....	p. 8
Syndicat.....	p. 10
Effort.....	p. 12
Édification.....	p. 14
Harmonie.....	p. 16
Pègre.....	p. 18
Intégrité.....	p. 20
Progrès.....	p. 22



BOÎTE DE BASE

COORDINATION

La Coordination, aussi connue sous le nom de Diktat, est une implacable machine bureaucratique. Depuis ses bureaux inaccessibles, ses agents cataloguent, évaluent, jugent et règnent en maîtres absolus sur la société sans aube. Ses meneurs entendent conserver un pouvoir qu'il ne leur a fallu rien de moins qu'une apocalypse pour conquérir.

CAPACITÉ DE BASE

La Coordination possède, pour ainsi dire, deux capacités de base. La première est son Rang, le plus élevé de toutes les factions. Il lui assure un statut d'Administrateur au début de chaque

partie, voire définitivement si elle accepte de dépenser quelques Agents pour réclamer le support du Collège de l'Harmonie.

Sa deuxième capacité lui permet de cumuler les pouvoirs des deux marqueurs Influence d'un même secteur. Puissante et polyvalente, cette faculté donne une grande souplesse tactique à la Coordination.

Sa première cible est souvent la Nouvelle Ville. Finir le premier Cycle avec 3 Points de Victoire revient à prendre une sérieuse option sur la victoire. Cette stratégie est très prévisible, et devrait pousser les autres joueurs à envoyer au moins une équipe en contre dans ce secteur central... dégarnissant de ce fait les autres.

DÉVELOPPER LA COORDINATION

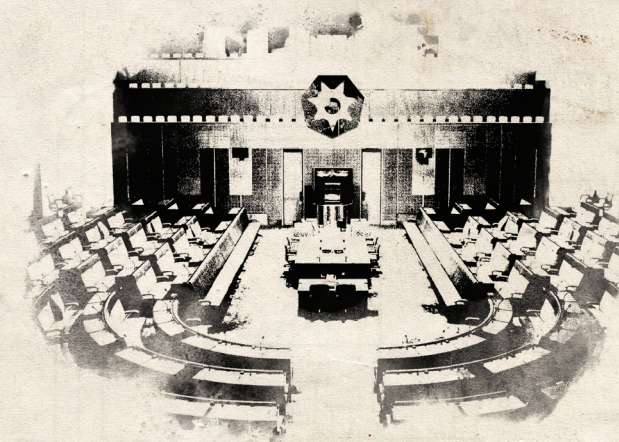
Les cartes Cabale de la Coordination visent à renforcer sa puissance financière mais, surtout, ses capacités à remporter des secteurs.

Les **Annexes du Bureau**, combinées avec le titre d'Administrateur, font de cette faction un vrai prédateur : elle s'installe où elle le souhaite, après tout le monde, et souvent avec des moyens plus importants.

Le **Pouvoir de la chambre** compense la limite d'emplacements de marqueurs Influence, vraie contrainte pour une faction qui gagne à récolter les précieux jetons deux par deux. Jouée dès le début de la partie, cette carte octroie plus de points de Pouvoir ou un Émissaire additionnel... Élément essentiel pour s'arroger le contrôle total des secteurs.

L'**Administrateur Suprême** est, peut-être, le pouvoir le plus puissant de la Coordination.. si elle a réussi à se doter d'un revenu conséquent. Virtuellement, cette carte peut doubler le nombre d'Émissaires de la Coordination, pour un beau budget toutefois.

Le **Fichage de masse** est le seul pouvoir offensif de la Coordination. Si elle s'est dotée d'un nombre d'Émissaires importants, elle peut siphonner les ressources adverses, et les contraindre à s'endetter à son profit. Jouée en début de partie, elle peut sérieusement handicaper les autres Cabales. Jouée en fin de partie, elle peut créer l'effet de surprise, en frappant un secteur ayant attiré de nombreux joueurs et en les condamnant à la banqueroute.



BOÎTE DE BASE

GARDE NOIRE

L'Administration ne s'est pas imposée dans un monde en flammes par sa simple force de conviction. Partout où l'humanité refusait de plier, la violence prévalut. Les opposants ou les indécis furent réduits au silence par une armée implacable, dirigée par le Ministère de la Sécurité. Cette force militaire, la Garde Noire, était garante de l'implantation des préceptes de la Voie et des lois de la Coordination. Aujourd'hui encore, elle reste omniprésente au sein des Blocs, assurant un rôle défensif à l'égard des menaces extérieures et de police à l'intérieur des murs.

CAPACITÉ DE BASE

La Garde Noire peut transformer ses simples citoyens en Garde. Cette faculté lui permet de commencer chaque Cycle avec un contingent rassurant de 6 Gardes, voire 8 si elle contrôle la Citadelle.

Cette force rend suicidaire toute tentative d'assassinat adverse n'étant pas précédée d'une coûteuse phase d'espionnage. Dans une partie à 2 joueurs, l'adversaire souhaitant cibler les Émissaires de la Garde Noire sera contraint d'étendre son nombre d'Espions, ce que la Garde peut contrer en conquérant les Hypogées en premier. À trois joueurs ou plus, la crainte de

la Garde Noire orientera les autres joueurs à s'affronter entre eux, accordant à la Garde une paix riche en opportunités.

Le Rang satisfaisant de la Garde Noire, la plaçant en 3^e position parmi les factions de base, lui permet d'envisager un statut d'Administrateur. Dans tous les cas, les possibilités de bluff - par le placement régulier de piles constituées exclusivement de Gardes - enverra un signal fort aux adverses : ne jouez pas avec moi. Une fois ce message passé, la Garde pourra envoyer des équipes sur le plateau assez tôt dans le tour, en misant sur la peur qu'elle a instillé pour échapper aux assassinats.

DÉVELOPPER LA GARDE NOIRE

La Garde Noire, à l'instar de la Résistance ou de l'Édification par exemple, est une faction d'implantation. Au début de la partie, elle pourra donner l'impression d'être plus faible que d'autres cabales, mais elle manifestera sa puissance redoutable dès le 2^e ou 3^e Cycle.

En gérant habilement ses ressources, la Garde Noire peut déployer des Blockhaus sur le plateau - dès la première Manœuvre, si le joueur accepte de prendre une Dette.

En début de partie, les Blockhaus permettent de sécuriser des secteurs intéressants la Garde Noire (par exemple, la Forteresse, les Hypogées, le Karst... parmi d'autres options). Ils permettent, alternativement, de créer une menace sur les secteurs favorisés par les autres joueurs. La Coordination est en jeu ? Pourquoi ne pas s'installer dans la Nouvelle Ville ? Le Syndicat ou la Résistance jouent le nombre ? Un bastion sur les Faubourgs limitera leur croissance.

Au fil de la partie, le développement de la Cabale va notamment permettre de donner de nouvelles capacités aux Blockhaus. Plusieurs voies sont possibles : offensive, défensive ou informative. Là encore, selon les factions en lice, l'envie du joueur et le déroulement de la partie, l'une ou l'autre de ces tactiques pourra être favorisée.

Un joueur ayant réussi à produire un revenu important, et visant à couvrir le plateau de ses structures militaires, pourra imposer la **Loi martiale** ou la **Pacification**. Un joueur souhaitant affecter ses points de Pouvoir ailleurs que dans les cartes Cabales pourra placer un ou deux Blockhaus en position centrale, et construire les **Sémaphores militaires**. La **Violence légitime**, enfin, immunise presque la Garde Noire de l'effet d'assassinats ratés, lui permettant de déclencher sa violence sans peur des représailles.



sethmes
bâtisseurs d'univers

Copyright © Sethmes 2024 - Tous droits réservés
SAS Sethmes, 14 rue de l'Est, 6903 Lyon, France



DIKTAT