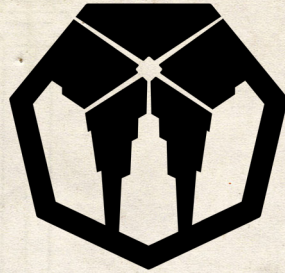




# DIKTAT

GUIDE STRATÉGIQUE



# DIKTAT

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

**D**iktat 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

**L**a 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

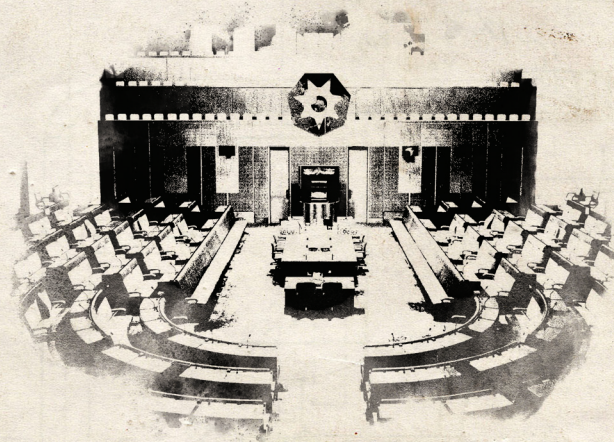
Les cartes Cabale de la Coordination visent à renforcer sa puissance financière mais, surtout, ses capacités à remporter des secteurs.

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<sup>e</sup> 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 manifera sa puissance redoutable dès le 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> 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 intéressant 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 déchaîner sa violence sans peur des représailles.



BOÎTE DE BASE

## POLICE SECRÈTE

Chargée d'identifier et d'éliminer toute forme de corruption dans le Bloc, la Police Secrète est le croquemitaine qui se joue des droits et des devoirs énoncés par le Diktat. Au nom de la défense du collectif, et de son autorité suprême, elle s'infiltré profondément dans la société, la surveillance, la contrôle sans un bruit et y apporte des corrections quand cela lui semble nécessaire.

### CAPACITÉ DE BASE

La seule mention des Agents dormants de la Police Secrète finira par inquiéter et agacer les autres joueurs. Les infiltrer chez les ad-

versaires est complexe et coûteux, mais leur faculté de retourner un Émissaire ennemi au profit de la PoliSec est redoutable.

L'espion supplémentaire avec lequel la Police Secrète commence chaque Cycle n'est pas de trop pour cibler les agents adverses. Mais l'arme la plus puissante à disposition de la Police Secrète dans sa traque des Émissaires est la négociation. N'importe quel joueur censé préférera voir les Agents dormants chez les autres que dans ses propres rangs. Ceux que l'intimidation ne convainc pas accepteront peut-être de revendre les informations de leurs propres espionnages contre quelques points de Pouvoir, voire quelques Agents. La Police Secrète doit voir à long terme et ne pas lésiner à la dépense pour arriver à placer ses agents doubles.

La Police Secrète est, en outre, dotée du 2<sup>e</sup> meilleur Rang de toutes les factions. Elle sera Administrateur dans toutes les parties sans la Coordination, et pourra patiemment laisser les autres joueurs placer leurs piles, pour frapper à la dernière Manœuvre.

## DÉVELOPPER LA POLICE SECRÈTE

Plusieurs cartes Cabale de la Police Secrète sont intéressantes dès le début de la partie. **Activation programmée** va lui économiser de précieuses Manœuvres tout au long du jeu.

**Sympathisants délateurs** va lui rapporter beaucoup de points de Pouvoir, tout en augmentant ses capacités de négociation : révéler la nature de la carte Opportunité secrète est un bon moyen d'échange.

**Implantation profonde** et **Siphonnage souterrain** se complètent. La possibilité de maintenir les Agents dormants après leur utilisation rend durable les efforts d'espionnage de la PoliSec, et lui permet de se concentrer plus activement sur le plateau. Siphonnage souterrain donne à la Police Secrète les moyens d'entretenir une force importante d'Agents dormants profondément implantés.

**Contrordre subliminal** est la carte préférée de nombreux nouveaux joueurs. Elle neutralise les pulsions violentes d'autres factions hostiles, comme la Garde Noire ou la Pègre. Elle permet aussi de saper la soif de vengeance des ennemis, que la PoliSec aura probablement en grand nombre à la table.





BOÎTE DE BASE

# RÉSISTANCE

**F**ace à un pouvoir aussi cruel et inhumain que celui de l'Administration, l'instinct de révolte prend corps dans les cellules de la Résistance. La légitimité de l'ordre établi est assise sur la plus grande manœuvre de manipulation de l'Histoire, et la dissidence entend bien briser les chaînes entravant les hommes et les femmes, pour opposer à la longue Nuit les lueurs de leur espoir ravivé.

## CAPACITÉ DE BASE

La Résistance est la faction la plus simple à aborder. Son pouvoir de base peut paraître complexe à gérer, mais ses cartes Cabale sont iden-

tiques. Cela ne signifie pas pour autant que cette faction est stratégiquement fade à jouer.

Comme la Garde Noire ou l'Édification, la Résistance est une force de conquête, dont la puissance va croître au fur et à mesure que son influence gagnera les secteurs du plateau. La Résistance fait éclater des révoltes, dont l'effet est double : elles forcent les autres joueurs à payer pour poser des piles dans les secteurs concernés, tout en augmentant le revenu du joueur résistant.

Le premier Cycle est rarement flamboyant pour la Résistance, qui cherchera plutôt à préparer l'avenir : Citoyens supplémentaires grâce aux Faubourgs, points de Pouvoir supplémentaires au Combinat. L'objectif du joueur sera de dé-

ployer le plus vite possible sa première carte Cabale, comme Révolte générale, qui changera la donne pour lui.

Une autre voie s'offre au joueur : s'endetter très vite, pour débloquer sa première carte Cabale dès ses premières Manœuvres. Ce faisant, il peut compliquer le jeu des autres factions dès le début de la partie.

## DÉVELOPPER LA RÉSISTANCE

Les cartes Cabales de la Résistance sont simples. Elles sont de deux types : certaines augmentent le nombre de Citoyens que les autres joueurs devront défausser pour pénétrer dans un secteur révolté. Les autres renforcent les révoltes et augmentent le nombre de Gardes à défausser pour retirer un jeton révolte du plateau.

Dès la première carte jouée, la physionomie de la partie est impactée. Pour les autres joueurs, le fait de devoir défausser 2 de ses 3 Citoyens pour poser une pile dans un secteur revient à exposer ses Émissaires, privés de leurs escortes. Du pain béni pour les Résistants, qui n'attendent que ça pour frapper les forces de l'Administration. Si les autres joueurs décident de bouder les secteurs révoltés, la Résistance n'aura qu'à se baisser pour y saisir les Opportunités ou l'Influence.



**sethmes**  
bâisseurs d'univers

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



**DIKTAT**