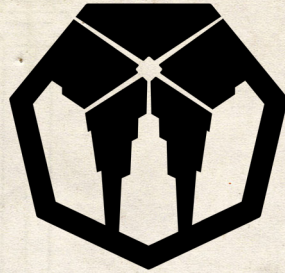




DIKTAT

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

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. 4
Garde Noire.....	p. 6
Police Secrète.....	p. 8
Résistance.....	p. 10
Syndicat.....	p. 12
Effort.....	p. 14
Édification.....	p. 16
Harmonie.....	p. 18
Pègre.....	p. 20
Intégrité.....	p. 22
Progrès.....	p. 24



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

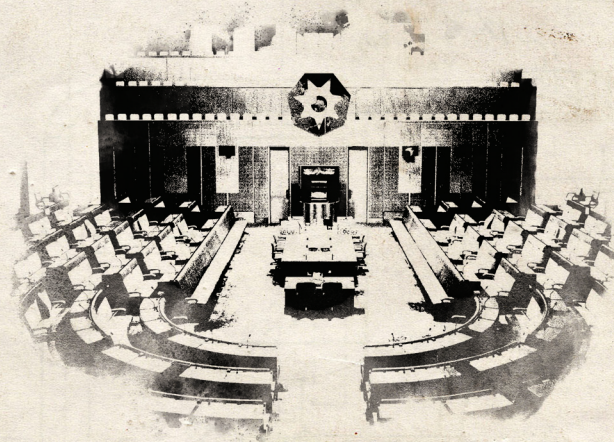
Les cartes Cabale de la Coordination visent à renforcer sa puissance financière mais, surtout, ses capacités à remporter des secteurs.

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 manifesterà 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 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^e 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

Face 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.



BOÎTE DE BASE

SYNDICAT

Dans une société dépourvue de représentation démocratique, les Syndicats sont l'un des rares contre-pouvoirs susceptibles de rendre audible la voix des populations. Ils se substituent aux services défectueux ou indifférents de l'Administration pour soutenir les citoyens du Bloc, en termes de protection, soins, éducation, logement ou démarches. En son sein, nombreux sont les idéalistes aspirant à prendre le pouvoir, pour le peuple, ou pour eux-mêmes.

CAPACITÉ DE BASE

Le Syndicat est une faction basée sur l'interaction et la négociation. Un joueur parvenant à faire oublier la menace qu'il représente deviendra probablement inarrêtable.

Il s'agit probablement de la faction de base la plus complexe à jouer, même si le jeu en vaut la chandelle une fois maîtrisée.

Le Syndicat mise sur le nombre. Ses piles comportant de nombreux pions, quel qu'en soit le type, sont aussi puissantes qu'un Émissaire. Or, le Syndicat commence chaque tour avec 5 Citoyens au lieu de 3 et, surtout, possède les

moyens de s'étendre grâce aux autres joueurs, plutôt qu'à l'aide d'Opportunités ou de marqueurs Influence.

Les joueurs adverses refusant de prendre des jetons Adhésion du Syndicat seront distancés par ceux qui l'auront fait. Et ces derniers contribueront à la marche en avant du Syndicat.

DÉVELOPPER LE SYNDICAT

Les cartes Cabale du Syndicat sont particulières, en ce qu'elles apportent des bonus aux joueurs syndiqués. Communiquer clairement et habilement sur les avantages que vont tirer les adhérents est une clef de la négociation. Selon les factions en jeu, elles pourront être sensibles à différentes tentations.

Tracts et propagande parle à tous. Sa proposition est claire : les adhérents deviendront riches, si le Syndicat devient puissant. Jouée tôt dans la partie, cette carte peut entraîner un raz-de-marée d'adhésion, dont le seul effet négatif est qu'il risque de coaliser les joueurs contre le Syndicat.

Bourse du travail améliore l'effet de la Manœuvre étendre son influence, poussant les joueurs à jouer en dehors du plateau. Mais la véritable clef de cette carte se trouve dans sa deuxième faculté : dès qu'elle est en place, le

Syndicat récupère tous les citoyens défaussés par les autres joueurs : les assassinats, certaines Manœuvres, les Révoltes de la Résistance ou même les Autres... Si les joueurs n'y prennent pas garde, le Syndicat va rapidement atteindre un volume critique, le rendant difficile à contrer.

Murmures des bas-Rangs pousse les factions à l'engagement. Si la Police Secrète, la Pègre ou l'Intégrité sont jouées, le massacre sera d'une rare violence. Attention qu'il ne se retourne pas contre le Syndicat. La deuxième capacité de cette carte revient à cumuler un espionnage et un "assassinat pacifique" dans la même Manœuvre.

Les **Raisons de la colère** sont une source de revenu évidente, pour une faction misant sur les Citoyens. La carte pousse le Syndicat à réduire la taille de ses piles pour offrir des cibles tentantes à ses adversaires.

Force populaire est un pouvoir redoutable, et une très bonne motivation pour pousser les autres joueurs à prendre des Adhésions. Cette carte constitue une bonne alternative à Tracts et propagande pour pousser les joueurs à adhérer tôt dans la partie, bien que sa violence puisse casser la sympathie que le Syndicat va souvent chercher à inspirer.



EXTENSION SUPRÉMATIE

EFFORT

Les usines tentaculaires, chaînes interminables et Hypogées souterraines de l'Effort engloutissent Cycle après Cycle les ouvriers des cités dortoirs pour recracher les biens et denrées nécessaires à la survie de tous. À sa tête, les Commissaires à la planification engrangent des ressources formidables, pour et par le Bloc.

CAPACITÉ DE BASE

L'Effort met aux enchères des pions au début de chaque cycle. Les autres joueurs seront placés face à un choix cornélien : lui laisser ces précieux agents, ou lui céder des points de Pouvoir.

L'Effort ne peut pas maîtriser les ressources dont elle va disposer pour réaliser ses Manœuvres, autrement que par la négociation. Mais une chose est sûre : elle ne manquera pas de moyens.

La présence de l'Effort à la table agit comme un amplificateur. Toutes les factions vont se voir proposer de quoi exploiter leurs capacités avec une intensité inédite. Mais si les joueurs cèdent à la tentation, l'Effort risque d'atteindre une puissance économique le rendant difficile à arrêter.

DÉVELOPPER L'EFFORT

La plupart des cartes Cabales de l'Effort ajoutent des pions ou des jetons aux enchères de l'Effort. En fonction des factions en jeu, et de ce qu'il souhaite, le joueur de l'Effort devra jouer ses cartes Cabale dans un ordre cohérent. La **Guilde des transporteurs** intéressera la PoliSec, par exemple. Le **Grand magasin** attirera la Coordination ou l'Harmonie. L'**Effort de guerre** drainera essentiellement des Citoyens, favorisant la Résistance ou le Syndicat.

Une fois les bons lots trouvés, l'Effort gagnera à développer le **Délégué du conglomérat**, visant l'objectif final : l'acquisition d'Émissaires capables d'envahir les secteurs et de réclamer des Opportunités.





EXTENSION SUPRÉMATIE

ÉDIFICATION

L'Édification se cache derrière des choix urbanistiques et architecturaux parfois absurdes, mais elle trace les routes, érige les immeubles, dresse les remparts et alimente les centrales qui permettent au Bloc de perdurer. Bâisseurs hors-pairs, ses leaders cherchent à fonder un nouveau monde, dont ils seraient les architectes.

CAPACITÉ DE BASE

L'Édification crée des places fortes où ses piles seront sûres et puissantes. Le choix des secteurs où installer les Complexes est capital. En fonction des factions jouées, des cartes Opportunités déjà passées, le joueur de l'Édi-

fication pourra se faire une idée des tendances de la partie, et installer ses immeubles aux bons endroits.

Alternativement, l'Édification peut jouer le nombre, posant le plus de Complexes possibles (quitte à s'endetter pour le faire), cherchant à limiter le nombre d'adversaires qu'il aura à y affronter dans le futur.

DÉVELOPPER L'ÉDIFICATION

Les cartes Cabales de l'Édification dotent les Complexes de capacités différentes, visant la défense, le gain de revenus ou même la mobilité.


La carte **Grand travaux** autorise le joueur à poser 3 Complexes en une seule Manœuvre. Jouée tôt dans la partie, elle permet de verrouiller des secteurs importants pour les autres factions. Jouée plus tard dans la partie, elle assure une place de choix dans des secteurs comportant des Opportunités, et de prendre tout le monde par surprise (et notamment l'Administrateur jouant la sécurité et attendant la fin du cycle pour se poser sur le plateau).

Gratte-ciels est la meilleure carte défensive du jeu avec, peut-être, la Pacification de la Garde Noire. Une fois jouée, elle coupe souvent toute velléité offensive chez les autres joueurs, dans les secteurs comportant un Complexe. Couplée avec la carte **Rues & boulevards**, elle crée des têtes de pont solides depuis lesquelles l'Édification va rayonner sur le plateau - attention, toutefois, que le secteur visé ne soit pas saturé avant le déclenchement de cette combinaison.

Monuments & splendeurs propose une tout autre utilisation des Complexes, qui deviennent une puissante source de revenus. Jouée tôt dans la partie, en support de Complexes judicieusement placés, elle peut être une véritable mane.

Éclairage public augmente la tension et la violence de la partie, incitant à plus d'assassinats entre les autres joueurs. Doublée avec les Gratte-ciels, l'Édification peut devenir un agent de chaos, préservé du conflit qu'il aura pourtant initié.





EXTENSION SUPRÉMATIE

PÈGRE

La Pègre règne en maître sur les secteurs délaissés du Bloc. Les trafics irriguent l'économie parallèle des quartiers oubliés par l'Administration. Certaines activités illicites touchent bien les couches les plus aisées, des drogues à la traite d'êtres humains en passant par le négoce d'art interdit, mais la pègre s'enracine dans le terreau populaire des travailleurs et des démunis en offrant une alternative au système. Pour beaucoup, choisir cette voie revient à disposer d'opportunités qui leur sont par ailleurs refusées. En cela, la Pègre est le seul système alternatif pérenne, proposant aux citoyens de rejoindre un monde certes dur et violent, mais libre et compréhensible.

CAPACITÉ DE BASE

La Pègre est la reine des assassinats. Éliminer les Émissaires adverses lui est encore plus profitable qu'aux autres factions. Elle peut en tirer directement des Points de Victoire. Or, avec un second Assassin dès le début de la partie, elle dispose des moyens de son ambition.

Toutefois, elle n'a pas plus d'Espions que les autres. S'engager dans des massacres à l'aveugle est très risqué, et la conduira invariablement à la banqueroute. L'une des clés de son succès se trouve dans la négociation avec les autres joueurs, qui pourront la renseigner sur l'emplacement de ses cibles, quitte à y perdre une partie des bénéfices de ses coups de force.

DÉVELOPPER LA PÈGRE

Les cartes Cabale de la Pègre confirment son statut de leader des assassinats, mais selon deux optiques. Certaines cartes renforcent évidemment ses capacités offensives, mais d'autres lui permettent également de limiter celles de ses ennemis. Elles font alors de la Pègre une force de pacification.

Réseau clandestin est sûrement la première carte à déployer par un joueur souhaitant un style de jeu agressif. Elle limite les conséquences d'un assassinat raté, sans toutefois les neutraliser totalement.

La carte **Attentat** hisse la Pègre au sommet de la chaîne alimentaire, lui permettant de détruire des quantités de pions énormes, tant qu'elle a les fonds nécessaires. Couplée à la **Planification parfaite**, qui permet d'envoyer une équipe gratuitement après l'élimination du dernier pion d'une pile adverse, le Pègre devient capable de contourner le problème de son Rang faible en se faisant littéralement la place sur le plateau.

Tueurs à gage donne à la Pègre une voie de développement inédite : l'assassinat pour le compte d'autrui. Si elle assassine dans un secteur où elle n'est pas présente, son effort est récompen-

sé par 3 points de Pouvoir. Si elle communique sur ce service, elle trouvera régulièrement des joueurs intéressés à se porter acquéreur.

Service de protection, enfin, transforme la Pègre en force de paix. Moyennant finances, elle peut éviter qu'un Émissaire soit défaussé suite à un assassinat. Celui-ci est remis tranquillement à sa place dans la pile. Le coût de ce sauvetage sera rarement assumé par la Pègre elle-même, qui pourra monnayer sa prestation contre un avantage à la hauteur.





sethmes
bâtisseurs d'univers

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



DIKTAT