



DIKTAT

CORRECTIONS & PRÉCISIONS

version du 23 avril 2026

Diktat est un jeu vivant et riche. Comme toute chose (sauf l'Artefact), c'est un objet perfectible. La pratique et vos retours d'expérience sont précieux pour ce chantier. N'hésitez pas à nous faire part de vos questions ou remarques sur notre Discord ou à contact@sethmes.com

CORRECTIONS BOÎTE DE BASE

KARST

Fiche d'aide de jeu, visuel du marqueur Influence

L'icone est erronée. Il devrait s'agir du symbole Assassin, comme indiqué dans le texte ou sur le marqueur lui-même.

POSSESSION

Livret de règles p. 17 et fiche d'aide Terminologie

Remplacez le texte : "Une carte Opportunité ou un marqueur d'Influence possédé par un joueur."

Par : "Possession : Une carte (Opportunité, Cabale...) ou un marqueur d'Influence possédé par un joueur."

RÉSISTANCE

Paravent de faction, capacité "Révolte", deuxième paragraphe.

Remplacez le début de la phase "Lorsqu'un joueur veut poser une pile (...)"

Par "Lorsqu'un autre joueur veut poser une pile (...)"

CONFIGURATION : LES AUTRES

Livret de règles, p. 24, phase de Résolution

Remplacez la dernière phrase du 4^e paragraphe : "Lorsque les Autres réalisent une prise, un de leurs Vecteurs est défaussé du secteur, puis chaque joueur doit défausser l'un de ses Émissaires."

Par : "Lorsque les Autres réalisent une prise, un de leurs Vecteurs est défaussé du secteur, puis chaque joueur doit défausser l'un de ses Émissaires présents dans ce secteur, s'il en a."

PRÉCISIONS BOÎTE DE BASE

COORDINATION

Paravent de faction, capacité "Prééminence"

Lorsque la Coordination possède les deux marqueurs Influence d'un même secteur, elle peut poser le second sur un emplacement d'Influence libre, face 2 visible, au lieu d'empiler les deux marqueurs de manière habituelle. Le premier marqueur est placé ou maintenu sur un emplacement d'Influence, face 1 visible. La Coordination bénéficie ainsi des effets des deux pions.

Par exemple, si elle possède les 2 marqueurs d'Influence de la Forteresse, elle reçoit 3 Gardes supplémentaires à chaque phase de Développement (1 pour le premier marqueur + 2 pour le second).

Si elle remporte les 2 marqueurs d'Influence de la Vieille Ville, elle gagne 2 cartes Cabale et 3 PP. En effet, les règles de ce marqueur indiquent que, lorsqu'un joueur empile le deuxième marqueur de la Vieille Ville sur le premier, il ne gagne pas une deuxième carte Cabale mais qu'il conserve celle choisie grâce au premier marqueur, et gagne 3 PP de plus. Toutefois, la capacité de la Coordination stipule que les marqueurs ne s'empilent pas. Le joueur bénéficie donc bien de l'effet entier de ces deux marqueurs.

Si la Coordination ne souhaite pas ou ne peut pas utiliser sa capacité spéciale lorsqu'elle reçoit le second marqueur Influence d'un secteur, parce qu'elle n'a plus d'emplacement Influence libre par exemple, elle peut empiler ses marqueurs normalement (le marqueur supérieur étant alors posé face 2 visible).

Si la Coordination défausse un marqueur Influence d'un secteur dont elle possède les deux marqueurs placés sur des emplacements Influence différents, elle doit toujours défausser celui sur la face 2.

SYNDICAT

Paravent de faction, règles spéciale "Adhésions"

Les effets des cartes Cabale s'appliquant à "un joueur" s'applique à n'importe quel joueur, pas uniquement au Syndicat. Lorsque ces capacités font référence à l'Adhésion du joueur, il s'agit toujours de l'Adhésion du joueur utilisant l'effet, et non de celle du Syndicat.

Carte Cabale "Les raisons de la colère"

Lorsqu'un joueur défausse un Citoyen pendant un Assassinat, le Syndicat et les autres joueurs gagnent autant de PP que leurs Adhésion respectives.

LES AUTRES

Livret de règles, p. 24, précisions sur premier paragraphe

Si un effet de jeu indique que les joueurs doivent prendre des pions Autres dans le secteur Artefact pour les placer dans un secteur cible, mais que l'Artefact n'en contient pas assez, seuls les pions disponibles sont

placés sur le secteur cible. Si l'Artefact ne contient plus aucun pion Autres, un jeton Corruption est placé sur le secteur cible à la place.

Livret de règles, p. 24, clarification sur l'étape de Prolifération

Les joueurs placent sur chaque secteur corrompu autant de pions Autres pris dans le secteur Artefact que le score de Noirceur de la dernière carte ajoutée au plateau Autres.

SUPRÉMATIE

PÈGRE

Carte Cabale "Service de protection"

Lorsque la capacité de cette carte est utilisée, le pion sauvé de l'assassinat est replacé dans sa pile, à la même place.