



# DIKTAT

## CORRECTIONS & PRÉCISIONS

version du 27 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](mailto:contact@sethmes.com)

## CORRECTIONS BOÎTE DE BASE

### KARST

Fiche d'aide de jeu, visuel du marqueur Influence

Les symboles sont erronés. Il devrait s'agir d'Assassins, 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. 25, phase de Résolution

Remplacez la dernière phrase du 4<sup>e</sup> 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

Les entrées suivantes sont des reformulations ou des mises en relief sur des points de règles précis. Elles ont pour but de lever des doutes au besoin, et de faciliter votre prise en main.

## JETONS AFFINITÉS

Livret de règles, p. 14, Résolution et p. 16, Affinités

Chaque joueur commence la partie avec les 2 jetons Affinités du type indiqué sur son paravent de Cabale. Des éléments de jeu permettent d'en gagner de nouveaux : marqueur Influence de Joseföv, certaines cartes Opportunités ou Cabale...

Lorsqu'un joueur gagne un jeton Affinité, il l'ajoute à sa réserve. Comme indiqué p. 16, il peut utiliser ses jetons Affinité à tout moment en les plaçant sur des cartes Opportunité. Cela peut être au déclenchement de la fin de partie. En d'autres termes, un joueur peut garder ses jetons Affinité cachés derrière son paravent et les utiliser pour gagner les points de Victoire correspondants à la fin de la partie, s'il le souhaite.

## PRISES & TROPHÉES

### Livret de règles, p. 14, Résolution

Lorsqu'il réalise une prise, un joueur défause un Émissaire du secteur résolu et obtient un Trophée. Les Trophées par défaut consistent à prendre une carte Opportunité de la piste Opportunités, ou un marqueur Influence, du secteur résolu. Toutefois, certains éléments de jeu offrent d'autres types de Trophée. C'est le cas, par exemple, de la carte Cabale de la Coordination "Fichage de masse", ou des jetons Ténèbres dans la Configuration : les Autres. Lorsqu'il réalise une prise, un joueur peut choisir un effet de Trophée particulier dont il dispose, plutôt que l'un des gains par défaut.

## 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 II visible, au lieu d'empiler les deux marqueurs de manière habituelle. Le premier marqueur est placé ou maintenu sur un emplacement d'Influence, face I 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 II visible). Elle ne bénéficie alors pas des bonus cumulés.

Si la Coordination défause un marqueur Influence d'un secteur dont elle possède les deux marqueurs placés sur des emplacements Influence différents, elle doit toujours défauter celui montrant la face II.

## SYNDICAT

### Paravent de faction, règles spéciale "Adhésions"

Les effets des cartes Cabale s'appliquant à "un joueur" s'appliquent à n'importe quel joueur, pas uniquement au Syndicat. Lorsque les 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 défause un Citoyen pendant un Assassinat, le Syndicat et les autres joueurs gagnent autant de PP que leurs Adhésions respectives.

## LES AUTRES

### Livret de règles, p. 15, Attaque des Autres

Lors d'une Attaque des Autres, si un joueur n'a pas assez de PP pour payer le coût de l'attaque, il doit contracter autant de Dettes que nécessaire pour pouvoir le faire, comme d'habitude (voir livret de règles, p. 10).

**Livret de règles, p. 25, 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 aucun pion Autre ne peut être placé sur le secteur cible, un jeton Corruption y est placé à la place.

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

Les joueurs placent sur chaque secteur corrompu autant de pions Autre 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.