



DIKTAT

DISSIDENCE

GUIDE PRATIQUE

version du 31 mai 2026



Diktat - Dissidence propose une expérience radicalement différente du Diktat standard. La majorité des règles de ce dernier s'appliquent dans le mode coopératif ou solo. Toutefois, beaucoup d'éléments divergent, voire s'opposent aux principes de base. Ce document propose un tour d'horizon pratique qui vous permettra de prendre en main et de mener Diktat - Dissidence de façon plus fluide et éclairée. Sa deuxième partie contient également les précisions et corrections pour Harmonium.

GUIDE PRATIQUE

BUT DU JEU

Dans Diktat - Dissidence, les joueurs cherchent à cumuler le maximum de Points de Victoire au fil de la campagne. Dans Harmonium, celle-ci dure 9 Cycles car la Dissidence sera confrontée à 9 cartes Machinations au total, qu'elle enchaîne les triomphes ou les échecs.

Certains groupes de joueurs préfèrent ne pas connaître la grille sur laquelle leur performance sera jugée à la fin. Quelques-uns se moquent même de cette évaluation chiffrée et préfèrent se concentrer sur l'histoire vécue. Pour ceux que le score intéresse, la carte Évolution 24 (dans Harmonium) peut être révélée dès le début de la partie.

MISE EN PLACE

Dans Diktat - Dissidence, le ou les joueurs ne jouent pas l'une des Cabales usuelles de Diktat. Ils utilisent les pions Manceuvre et le compteur de score de la Résistance pour des raisons pratiques, mais ils n'exploitent aucun autre élément propres aux factions : ni paravent ni cartes Cabale...

Les Possessions sont exposées à la vue de tous les joueurs.

Au début d'une partie de Diktat - Dissidence, les cartes de l'extension doivent être réparties en 4 paquets :

- les cartes numérotées (Machination, Évolution; Réactions avancées, Final...);
- les cartes Réaction de base numérotées de I à V;
- les cartes Réaction de base numérotées de VI à VIII (seulement lors d'une partie en coopération);
- les cartes Cabale spéciales de la Dissidence.

Pour plus de clarté, les joueurs peuvent également mettre de côté les éléments suivants :

- les cartes Réaction 0. Elles seront ajoutées au paquet de cartes Réaction de l'Administration lorsque la Dissidence gagnera du Rang;
- lors d'une partie solo, les cartes Réaction VI à VIII peuvent être rangées dans la boîte. Elles ne seront pas utilisés.

COMPTER LE SCORE

Le score de la Dissidence devra être suivi tout au long de la campagne, et dépassera vraisemblablement 20. Si cela survient, un second compteur de score peut être empilé sur le premier pour indiquer que la Dissidence en est à son 3^e tour de piste. Ce compteur sera retourné côté "10+" pour le 4^e tour de piste. Dans les rares cas où la Dissidence dépasse 40 PV, un 3^e compteur de score peut être utilisé.

GESTION DE LA CAMPAGNE

Une campagne de *Diktat - Dissidence* demandera plus d'une session de jeu pour être menée à terme, sauf pour les joueurs les plus motivés souhaitant de la mener à bien en une fois.

Dans *Harmonium*, le verso d'une carte "*Le temps presse*" est lu tous les 4 Cycles. Il contient une synthèse de l'intrigue vécue jusque là, et marque la fin d'un chapitre de l'histoire générale. C'est un moment idéal pour arrêter à la session.

La Dissidence doit noter ou photographier les éléments suivants :

- son score ;
- ses Possessions : les cartes Opportunités remportées, les jetons Affinité (attribués ou pas), les marqueurs d'Influence, les cartes Cabale ;
- ses points de Pouvoir.

Lors de la prochaine session, il suffira de relire la dernière carte "*Le temps presse*" pour se remémorer la situation, rétablir les Possessions de la Dissidence, et de reprendre la partie en découvrant la prochaine carte Machination.

STRATÉGIE GLOBALE

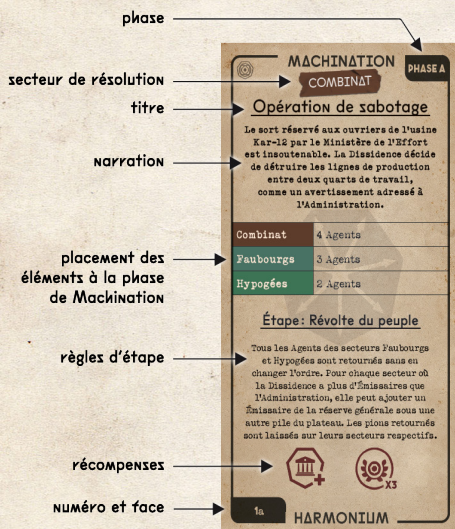
Pour aborder un Cycle sans être perdue, la Dissidence doit bien comprendre le mécanisme des cartes Réaction de base (I à V). Elle doit également lire avec attention la règle d'Étape de la carte Machination en cours. Cette dernière contient souvent un bouleversement favorable ou néfaste, dont la survenue doit toujours être considérée.

Pour finir, la Dissidence doit garder en tête les règles spéciales des cartes Évolution en jeu (celles dévoilées plus tôt dans la campagne). Leur apparition apporte de nouveaux dangers et des options tactiques importantes.



PRÉCISIONS

CARTES MACHINATION – DÉTAIL



Lorsqu'un pion du Bureau est défaussé, il est laissé à côté du plateau de jeu. Les pions Bureau défaussés sont mélangés avec les pions du Bureau restants sur le plateau des Autres au début de la phase de Machination du prochain Cycle.

JETONS AFFINITÉS

Les jetons Affinités ayant été placés sur les cartes Opportunités pour rapporter 1 PV comptent pour l'effet des cartes Cabale "Faux ordres", "Colère du peuple" et "Synchrone clandestin".

DÉFAUSSER UNE OPPORTUNITÉ

Si la Dissidence défausse une carte Opportunité, elle doit suivre toutes les règles indiquées dans l'encart "Défausser un élément de jeu" du livret de règles. En outre, si la carte Opportunité était du type "Gain" et que son bénéficiaire était une ressource dépensable (PV, Affinités...), la Dissidence doit immédiatement défausser la même ressource, en même quantité.

ORDRE DE RÉOLUTION

Règles d'Harmonium, verso

Lors de la phase de Résolution, l'ordre de résolution des secteurs est défini par la Dissidence.

PIONS DU BUREAU DÉFAUSSÉS

Règles d'Harmonium, Directives générales, verso

Lors de la phase de fin de Cycle, tous les pions du Bureau sur le plateau principal sont défaussés comme ceux de la Dissidence, ainsi que les jetons Surveillance, Patrouille et Danger.