DIKTAT

CORRECTIONS & PRÉCISIONS

version du 7 novembre 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. **Les changements par rapport à la dernière version sont indiqués en rouge.**

CORRECTIONS

BOÎTE DE BASE

KARST

Fiche d'aide de jeu, visuel du marqueur d'Influence.

Les symboles sont erronnés. 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, ainsi que son paravent de Cabale.*"

RÉSISTANCE

Paravent de faction, capacité "Révolte", deuxième paragraphe

Remplacez le début de la phrase "*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 4e 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.*"

Fiche d'aide de jeu "Les Autres", "Chasser la corruption'

Remplacer "*Comme un Trophée, un joueur peut défausser un jeton Corruption du secteur.*"

Par : "*Comme un Trophée, un joueur peut défausser un jeton Ténèbres du secteur.*"

SUPRÉMATIE

PROGRÈS

Paravent de Faction

Le Rang du Progrès est de 2,5, et non de 2,4.

CARTES ALLIANCES

GARDE NOIRE

Le symbole Échanger est manquant. L'effet devrait être : "le joueur peut échanger 2 Citoyens contre 2 Gardes".

PRÉCISIONS
LIVRET DE RÈGLES

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.

DÉFAUSSER

Livret de règles, p. 10

Lorsqu'un joueur doit défausser un élément de jeu, il doit le prendre de sa réserve, sauf si un effet indique autrement.

Quand un jeton ou un élément de Dotation est défaussé (par exemple, les jetons Révolte de la Résistance, Agent dormant de la Police Secrète, etc.), il retourne dans la réserve de son propriétaire, et pourra être utilisé à nouveau selon les règles spéciales de la Cabale.

PRISES & TROPHÉES

Livret de règles, p. 14, Résolution

Lorsqu'il réalise une prise, un joueur défausse un Émissaire du secteur résolu et obtient un Trophée. Les Trophées par défaut consistent à prendre une carte Opportunité liée au secteur résolu de la piste Opportunités, ou un marqueur d'Influence lié au secteur résolu du plateau de jeu. 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.

Un joueur peut décider de défausser une carte Opportunité qu'il vient de désigner comme Trophée, plutôt que de la mettre sur son plateau. Elle ne lui rapporte rien.

DÉPLACER

Effet d'éléments de jeu

Lorsqu'un joueur déplace une pile d'un secteur vers un autre (par exemple, grâce au marqueur d'Influence du Centre Motol), il retire la pile du plateau et la pose sur le secteur de destination. Cela déclenche les effets survenant lorsqu'une pile est posée (par exemple, la capacité des Blockhaus ou l'Assassinat des Autres).

Si un joueur déplace des pions d'une pile vers une autre (par exemple, grâce au marqueur d'Influence de l'Artefact), il retire les pions du plateau et les pose dans la pile de destination. Cela déclenche les effets survenant lorsqu'un pion est posé, mais pas ceux survenant lorsqu'une pile est posée.

PILES

Livret de règles, p. 14, Résolution

Lorsqu'un pion est révélé durant une Manœuvre Assassiner, il cesse d'appartenir à la pile. Lorsque les pions composant une pile sont révélés lors de la phase de Résolution, la pile cesse d'exister.

Tous les effets affectant une pile, ou des pions provenant d'une pile, ne peuvent plus s'appliquer (par exemple, les effets de déplacement donnés par les marqueurs d'Influence de Motol niv. II ou de l'Artefact dans le mode de base).

LES AUTRES

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.

SÉQUENCE ET EFFETS SIMULTANÉS

Administratreur et rang, p. 11

Lorsque plusieurs effets généraux (c'est-à-dire ne demandant pas d'établir un ordre de résolution entre des joueurs, basé sur le Rang) surviennent au même moment sans que leur séquence de résolution ne soit spécifiée, c'est l'Administrateur qui décide dans quel ordre ils sont résolus.

"À n'importe quel moment", séquençage d'effets

Les étapes composant une Manœuvre ou une phase sont toutes les actions ou événements successifs décrits dans les règles de la Manœuvre ou de la phase.

Exemple : les étapes de la Manœuvre "Envoyer une équipe" sont : (1) le joueur désigne un secteur, puis (2) il y place des pions Agent.

Toute action (Manifestation, échange d'éléments de jeu, etc.) pouvant être réalisée "à n'importe quel moment" d'un Cycle, d'une phase ou d'une Manœuvre peut être effectuée avant ou après n'importe quelle étape de la Manœuvre ou phase en cours. Elle ne peut toutefois pas interrompre une étape entamée.

Exemple : lorsqu'un joueur Envoie une équipe, il est possible de déclencher une Manifestation avant que ce dernier ne désigne un secteur cible, ou avant que la pile ne quitte son paravent. Il n'est pas possible de le faire alors que le joueur est en train de poser une pile sur un secteur, car cela interromprait l'étape 2.

Si plusieurs joueurs veulent déclencher un effet avant ou après la même étape, ils agissent dans l'ordre de Rang.

Si une faculté déclenchée pendant une Manœuvre rend l'exécution de cette dernière impossible, le joueur actif peut remonter jusqu'à l'étape la plus récente lui offrant une possibilité d'action valide.

Exemple : le joueur A désigne un secteur n'ayant plus qu'un emplacement de pile disponible lors d'une Manœuvre "Envoyer une équipe". Le joueur B déclenche une Manifestation lui permettant de poser une pile dans le même secteur et ainsi le saturer. Le joueur A ne peut plus "Envoyer son équipe" selon les termes spécifiés lors de l'étape précédente. Il peut revenir en arrière et changer de secteur cible. Dans le cas théorique où plus aucun secteur n'était disponible, il pourrait changer de Manœuvre.

CAPACITÉS DE CABALES

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

Carte "Administrateur suprême"

Le PP est défaussé à la phase de Fin de Cycle.

GARDE NOIRE

Carte cabale "Sémaphores militaires"

La deuxième partie doit être interprêtée comme suit : "si la carte Loi martiale est en jeu, chaque pion Assassiné grâce à un Blockhaus peut se trouver dans un secteur adjacent à ce dernier."

POLICE SECRÈTE

Paravent de faction, règle spéciale "Agents dormants"

Cette capacité ne fonctionne pas sur les Autres.

SYNDICAT

Paravent de faction, règle 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.

Les autres joueurs ne peuvent pas défausser les jetons Adhésion qu'ils possèdent.

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 Adhésions respectives.

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. Le joueur ayant réalisé l'Assassinat ne gagne pas de PP, et les effets devant se déclencher quand un Émissaire est Assassiné, retiré ou défaussé ne se produisent pas.

PROGRÈS

Paravent de faction, capacité "Explorer le mystère", 2e phrase

Le jeton Affinité Artefact est pris dans la réserve générale, pas dans celle du Progrès.

RÈGLES IMPORTANTES
À NE PAS OUBLIER

DETTES ET COÛTS OBLIGATOIRES

Livret de règles, p. 10

Chaque fois qu'un joueur n'a pas assez de PP pour payer un coût obligatoire, il doit contracter autant de Dettes que nécessaire pour pouvoir le faire. C'est le cas, par exemple, lorsqu'il révèle un Garde lors d'un Assassinat, ou lors d'une Attaque des Autres (version de base).

Une Dette est gagnée "involontairement" par un joueur lorsqu'un effet de jeu l'oblige à payer plus de PP qu'il n'en possède.

JETONS AFFINITÉS

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

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

Lorsqu'un joueur gagne un jeton Affinité, il l'ajoute à sa réserve. Il n'a pas à en révéler le type aux autres joueurs s'il a le choix (voir "Cacher ou montrer", p. 10). 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.

ÉCHANGE DES PÉNALITÉS

Livret de règles, "L'art de la politique", p. 13

Les jetons matérialisant une pénalité et non une ressource (Agents Dormants, Dettes, Corruption) ne peuvent pas être échangés.

