



# RÈGLES DU JEU

« **L'ergotisme** est une maladie affectant l'homme qui résulte d'une intoxication par ingestion d'alcaloïdes produits par l'ergot du seigle, un champignon parasite, qui produit des effets hallucinogènes proches du **LSD**. Au Moyen Âge, l'ergotisme est connu sous les noms de « feu de Saint Antoine », « feu de saint Martial », « **mal des ardents** », le malade ayant l'impression d'être dévoré de l'intérieur par d'intenses sensations de brûlures.

Le seigle étant la matière première dans la production de pain, il était fréquent que des villages intoxiqués tombent dans des délires collectifs destructeurs suite à sa consommation.

L'ergot de seigle est l'une des explications médicales de certains cas de sorcellerie ou de possessions démoniaques."

## - Introduction -

Bienvenue dans le village de Saint-Antoine, autrefois pieu et prospère, mais désormais dévasté par **Le Mal Des Ardents** et rongé par quatre fléaux : la **Malepeste**, la **Guerre**, la **Famine** et la **Folie**.

Les villageois, atteints de démence, tombent dans une crise mystique collective et se divisent en deux dévotions : Les **Fidèles**, priant pour sauver ce qui peut l'être, les **Possédés**, agissant sournoisement et dans l'ombre du diable pour faire vaciller le village dans le chaos.

Chaque dimanche, sous l'autorité divine et démentielle d'un nouveau **Juge**, le Conseil du village se réunit pour porter une Offrande aux Cieux en envoyant prier sans relâche trois villageois, durant trois jours et trois nuits sans sommeil. Et chaque soir du Seigneur, les Fléaux reculent... ou avancent. Repoussés par les **Fidèles** ou renforcés par les **Possédés**. Pour la rédemption ou pour la fin.

## - But du jeu -

Mal Ardent est un jeu d'équipe à rôles cachés dans lequel s'affrontent les Fidèles et les Possédés.

L'objectif de la partie est d'amener au moins un des jetons Fléau à l'extrémité du plateau correspondant à sa dévotion : vers la Rédemption pour un joueur Fidèle, vers le Mal des Ardents pour un joueur Possédé.

## - Contenu -

- 1 plateau à assembler
- 1 mur Mal des Ardents
  
- 4 jetons Fléau simple (Malepeste, Guerre, Famine, Folie)
- 16 jetons Fléau double (8 Malepeste / Guerre, 8 Famine / Folie)
- 8 jetons Pentacle / Pierre
- 1 jeton Juge
  
- 8 cartes Dévotion (5 Fidèle, 3 Possédé)
- 15 cartes Villageois (5 Autoritaire, 5 Paria, 5 Serviteur)
- 33 cartes Pouvoir (11 Autoritaire, 11 Paria, 11 Serviteur)
- 66 cartes Prière

# - Mise en place -

## Plateau

- Placer les quatre jetons Fléau simple sur la ligne centrale
  - Malepeste colonne verte
  - Guerre colonne rouge
  - Famine colonne jaune
  - Folie colonne bleue
- Placer le mur du Mal des Ardents au bord de la première ligne, à l'opposé de la Rédemption
- Former une pioche avec les cartes Prière et la placer sur la zone dédiée
- Former une pioche avec les cartes Pouvoir et la placer sur la zone dédiée



# Distribution des éléments

Les cartes Dévotion doivent au préalable être sélectionnées comme suit :

Joueurs	5	6	7	8
Fidèles	3	4	4	5
Possédés	2	2	3	3

Chaque joueur reçoit :

- 1 carte Villageois (au hasard ou choisie) visible
- 1 carte Dévotion cachée
- 3 cartes Prière cachées
- 3 cartes Pouvoir cachées
- 1 jeton Fléau double face Malepeste / Famine
- 1 jeton Fléau double face Guerre / Folie
- 1 jeton double face Pentacle / Pierre



## Défausses

Les joueurs défaussent toujours leurs cartes Prière dans une défausse personnelle, face cachée.

La défausse du plateau sert exclusivement aux cartes révélées par le Juge.

Les cartes Pouvoir sont toujours défaussées sous la pioche du plateau.

Le dernier joueur à être entré dans un tribunal ou une geôle reçoit le jeton du Juge. La raison importe peu...



## - Avant la partie -

En début de partie, les Possédés doivent se reconnaître entre eux. Le premier Juge donne les consignes suivantes :

- Tous les joueurs ferment les yeux
- Les Possédés ouvrent les yeux et se reconnaissent (si vous jouez sans webcam, agitez votre carte Villageois pour vous reconnaître)
- (attendre quelques secondes)
- Les Possédés referment les yeux
- Tous les joueurs rouvrent les yeux

Ce point est primordial pour le bon déroulement de la partie. Tous les joueurs doivent la respecter, c'est la base d'un jeu à rôles cachés.

# - Déroulement d'un tour de jeu -

Un tour de jeu se traduit sous la forme d'un Conseil.

Le joueur possédant le jeton Juge dirige Le Conseil.

Un Conseil se déroule en plusieurs phases :

1. Prière
2. Jugement
3. Condamnation
4. Fin du Conseil

## 1 - Prière

Chaque Villageois devra convaincre le Juge de le choisir en plaidant pour une carte Prière qu'il veut lui donner.

Les Villageois peuvent également dire au Juge qu'ils ne souhaitent pas être choisis.

- Les cartes Prière comportent des symboles correspondant aux quatre Fléaux du plateau
- Chaque carte agit sur un à quatre Fléaux, en bien, en mal ou les deux
- Les cartes contiennent au maximum 3 symboles d'un même Fléau

Le Juge, de par son statut, peut :

- Décider de l'ordre des plaidoiries
- Laisser les Villageois s'exprimer à leur guise
- Donner la parole à un Villageois ou le faire taire

### Règle des plaidoiries

Chaque Villageois dit au Juge s'il souhaite être choisi ou non.

S'il souhaite être choisi il doit :

- Annoncer **UN seul et unique Fléau** auquel sa Prière va s'opposer
- Préciser le niveau global de sa Prière
- Poser une carte Prière devant lui, face cachée
- Poser dessus un jeton avec le Fléau annoncé visible

S'il ne souhaite pas être choisi il doit :

- Annoncer qu'il ne souhaite pas être choisi, **sans donner de précision sur sa carte**
- Poser une carte Prière devant lui, face cachée
- Poser dessus un jeton Pentacle



### Exemples

- « Ma carte est contre la Famine, et c'est une bonne prière »
- « Je prie pour la fin de la Guerre, mais je ne me sens pas très efficace »
- « J'ai une super prière contre la Folie, mais ça peut être dangereux »
- « C'est une prière pourrie, ne me choisiss pas. Je pars faucher du seigle... »

**Il est interdit de dévoiler plus d'informations sur la carte proposée au Juge :**

- **Autre Fléau, nombre de symboles, etc.**

### Exemples interdits

- « Je ferai reculer la Famine et la Guerre »
- « Je prie notamment contre la Folie »
- « Je m'opposerai à la Guerre, mais tout le reste est mauvais »
- « Ma carte est bonne pour tous les fléaux »

**Le Juge doit comprendre les cartes Prière posées comme ceci :**

Une carte avec un jeton Fléau dessus sera bénéfique sur ce fléau et le joueur souhaite être choisi

Une carte avec un jeton Pentacle dessus est mauvaise et le joueur ne souhaite pas être choisi

Les mensonges sont évidemment autorisés, à vos risques et périls.

Une fois proposée au Juge, une carte Prière posée ne peut en aucun cas retourner dans la main du joueur.

La phase de Jugement commence dès que le dernier Joueur a posé sa carte Prière et son jeton Fléau.

## 2 - Jugement

Le Juge doit choisir des Villageois et prendre les cartes Prière posées devant eux, face cachée, peu importe s'ils souhaitent être choisis ou non.

- Soit 3 Villageois
- Soit 2 Villageois et la première carte Prière de la pioche

**Le Juge peut récolter plus de trois cartes Prière si les Pouvoirs Offrande ou Sacrifice ont été joués.**

Les Villageois n'ayant pas été choisis placent dans leur défausse personnelle la carte Prière qu'ils ont posée.

**Chaque Villageois pioche une nouvelle carte Prière.**

Le Juge ne pioche pas.

### Pioche vide

La défausse du plateau est mélangée et forme la nouvelle pioche.

S'il n'y a pas assez de cartes, toutes les défausses individuelles sont regroupées et mélangées pour former la nouvelle pioche.

Le Juge doit ensuite :

- Mélanger les cartes prises, face cachée
- Les placer face visible sur la zone dédiée du plateau
- Déplacer les jetons Fléau correspondants aux symboles des cartes : les Pentacles vers le Mal des Ardents, les autres symboles vers la Rédemption
- Avancer le Mal des Ardents d'une ligne



### Exemple

Il y a en tout 4 symboles Famine et 1 pentacle jaune.  
Le jeton Famine est déplacé de 3 (4 - 1) cases vers la Rédemption.

Les Villageois choisis ne doivent en aucun cas désigner leur carte.  
Faites vos propres déductions.

Si un jeton Fléau franchit le Mal des Ardents ou atteint la Rédemption, rendez-vous au chapitre "Dénouement".

## 3 - Condamnation

Une Condamnation a lieu si un certain nombre de Pentacles ou plus ont été révélés sur le tirage total.  
Ce nombre est indiqué sur le bord du plateau, à côté de la position du Mal des Ardents.

### Exemple

Le Mal des Ardents est au niveau d'un 4.  
Les cartes Prière révélées comportent au total 4 pentacles ou plus.  
Une condamnation s'engage.

Chaque joueur (Juge compris) doit prendre son jeton Pentacle/Pierre en main puis le placer :

- Soit face **Pierre** devant le joueur qu'il veut condamner
- Soit face **Pentacle** devant lui s'il souhaite voter blanc

Les explications, pressions et convictions sont bien entendu autorisées.

Les votes se font sans ordre défini. Si un ou plusieurs indécis prennent trop de temps, le Juge peut leur ordonner de voter immédiatement.

Lorsqu'un jeton Pentacle/Pierre est posé, le vote est validé et ne peut plus être modifié.

## Majorité de votes pour un joueur

La sentence est immédiate :

- Si le joueur condamné a au moins trois cartes Prière en main, il défausse celle de son choix. Il continuera de participer aux Conseils, mais avec une carte Prière de moins.
- Si le joueur condamné n'a plus que deux cartes Prière en main, il est exécuté et doit défausser toutes ses cartes (Prière et Pouvoir). Il ne sera plus actif durant les Conseils mais pourra toujours participer oralement. En Saint-Antoine, les morts parlent aux vivants.

Chacun reprend ensuite un jeton Pentacle/Pierre.

| Même décédé, un joueur ne doit jamais révéler sa Dévotion.

## Majorité de votes blancs ou égalité

Rien ne se passe, chacun reprend un jeton Pentacle/Pierre.

## 4 - Fin du Conseil

- Les cartes Prière révélées sont défaussées sur le plateau
- **Les joueurs défaussent/piochent leurs Pouvoirs** (voir le chapitre Récupération de Pouvoir)
- Le jeton Juge passe au joueur suivant (à sa gauche)
- Un nouveau Conseil démarre

## - Dénouement -

- Dès qu'un jeton Fléau atteint la Rédemption, les Fidèles gagnent
- Dès qu'un jeton Fléau franchit le Mal des Ardents, les Possédés gagnent



## Hécatombe

Dès qu'il ne reste plus que trois joueurs vivants, la partie s'achève. S'il reste au moins un Possédé vivant, les Possédés gagnent la partie.

## Possédés exécutés

Si tous les Possédés sont exécutés, ils doivent l'annoncer aux autres joueurs. La partie s'achève, les Fidèles gagnent.

## Cas particuliers

Plusieurs jetons Fléau peuvent atteindre une extrémité en même temps lors d'une Révélation.

Un jeton à chaque extrémité

Ces jetons ne peuvent plus être déplacés, la partie continue avec les Fléaux restants.



Un jeton à une extrémité, plusieurs à l'autre

Le camp qui en a le plus gagne.

Deux jetons à chaque extrémité

Dans ce cas, il y a égalité.

## - Variante pour les parties à 5 joueurs -

Dans cette configuration, lors de la phase de Jugement, le Juge doit choisir des Villageois et prendre les cartes Prière posées devant eux, face cachée, peu importe s'ils souhaitent être choisis ou non.

- Soit 3 Villageois
- Soit 2 Villageois et la première carte Prière de la pioche
- **Soit 2 Villageois et une carte de sa main. S'il fait ce choix, il piochera une carte Prière en même temps que les autres.**

## - Pouvoirs -

Au cours de chaque Conseil, les joueurs peuvent user de leurs pouvoirs pour influencer sur le cours de la partie. Chaque joueur ne peut utiliser qu'un seul Pouvoir par Conseil.

### Usage d'un Pouvoir

Les Pouvoirs peuvent être utilisés quand les joueurs le souhaitent pendant les phases indiquées par les symboles "main" sur la carte (Prières, Jugement, Condamnation).

Si un symbole "carte déchirée" (simple ou double) est présent sur la carte, le joueur doit payer son utilisation avec une autre carte Pouvoir (deux pour un double).

Le Juge peut uniquement utiliser les Pouvoir ayant le symbole Juge.

Les joueurs peuvent utiliser n'importe quel Pouvoir. Cependant, jouer un Pouvoir correspondant à sa caste octroie une récompense lors de la récupération de Pouvoir.



- Placez le Pouvoir face visible devant vous
- S'il est payant, placez en dessous la ou les cartes sacrifiées
- Effectuez l'action décrite sur la carte

Les Pouvoirs sont appliqués en respectant l'ordre dans lequel ils sont joués.

Exemple :

- Un premier joueur utilise "Persuasion" pour être choisi par le Juge.
- Un second joueur utilise "Contrainte" pour l'en empêcher.
- Un troisième joueur utilise "Élixir" et pioche une Prière
- Un quatrième utilise "Impôt" sur ce dernier et lui prend une Prière.

Un Pouvoir ne peut être joué que si l'action est possible.

Par exemple, on ne peut pas jouer "Nécromancie" si aucun Villageois n'est mort.

Chaque Pouvoir est lié à une Caste : les Pouvoirs des Autoritaires sont agressifs, ceux des Serviteurs sont collaboratifs et ceux des Parias sont fourbes.

Dans les descriptions des Pouvoirs, le Juge est considéré comme étant aussi un Villageois.

Un Pouvoir ne peut être utilisé sur soi-même que si la description le dit explicitement

En cas de doute sur une règle, la description d'un Pouvoir fait toujours foi.

## Récupération de Pouvoir

En fin de Conseil, chaque joueur ayant utilisé un Pouvoir doit :

- Défausser le Pouvoir joué et son éventuel paiement sous la pioche des Pouvoirs
- Piocher une seule carte Pouvoir
- Si le Pouvoir utilisé correspond à la Caste du Villageois, piocher une deuxième carte

Les joueurs n'ayant pas utilisé de Pouvoir lors du Conseil peuvent défausser un de leurs Pouvoirs et en piocher un autre.

Un joueur ne peut en aucun cas conserver plus de trois cartes Pouvoir.

S'il se retrouve avec quatre cartes, il doit immédiatement défausser celle de son choix.

## - Phases d'un conseil -

### PRIÈRE

Un Villageois devient le nouveau Juge

Les Villageois plaident pour leur prière et posent leur carte

Tous les Villageois ont posé leur carte, le Juge se prépare à faire son choix

### JUGEMENT

Le Juge prend les cartes Prière qu'il a choisies, sans les regarder.

Chaque villageois pioche une nouvelle Prière.

Le Juge déplace les jetons et avance le Mal des Ardents.

Les Villageois non choisis défaussent leurs Prières.

Le Juge mélange les cartes et les place face visible le long du plateau.

On compte les Pentacles ou la fin de partie est déclarée.

### CONDAMNATION

Chaque Joueur vote

Le condamné défausse une carte Prière ou est exécuté

### FIN DU CONSEIL

Les cartes Prière révélées sont défaussées

Les joueurs défaussent et piochent leurs Pouvoirs

Le jeton Juge passe au joueur suivant