

L'ERGOT DU SEIGLE *CLAVICEPS PURPUREA TUL.*, CHAMPIGNON VÉNÉREUX
PARASITE DU SEIGLE, EST RESPONSABLE DE L'ERGOTISME.
IL CONTIENT DE L'ACIDE LYSERGIQUE,
UN PUISSANT HALLUCINOÈNE DONT EST DÉRIVÉ

LE **LSD**



RÈGLES DU JEU

CONTENU



1 PLATEAU
À ASSEMBLER



1 JETON JUGE



1 MUR
MAL DES ARDENTS



8 CARTES
DÉVOTION
5 FIDÈLE, 3 POSSÉDÉ



4 JETONS FLÉAU
SIMPLES

MALEPESTE, GUERRE,
FAMINE, FOLIE



15 CARTES
VILLAGEOIS
5 AUTORITAIRE,
5 PARIA, 5 SERVITEUR



16 JETONS
DOUBLE FACE :

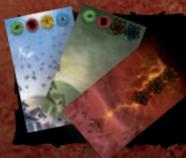
MALEPESTE / GUERRE
FAMINE / FOLIE



33 CARTES
POUVOIR
11 AUTORITAIRE,
11 PARIA, 11 SERVITEUR



8 JETONS
DOUBLE FACE
PENTACLE / PIERRE



66 CARTES
PRIÈRE



| | |
|------------------------------|----|
| INTRODUCTION..... | 5 |
| LE PLATEAU | 6 |
| MISE EN PLACE | 8 |
| DÉVOTION | 8 |
| DÉFAUSSES..... | 8 |
| DISTRIBUTION..... | 8 |
| TOUR DE JEU | 11 |
| PHASE 1 - PRIÈRES | 12 |
| LES CARTES PRIÈRE | 12 |
| CONVAINCRE LE JUGE..... | 13 |
| RÈGLE DES PLAIDOIRIES | 14 |
| PHASE 2 - JUGEMENT..... | 16 |
| LE CHOIX | 16 |
| DÉFAUSSE & PIOCHE | 16 |
| RÉVÉLATION..... | 17 |
| PHASE 3 - CONDAMNATION | 18 |
| DÉCLENCHEMENT | 18 |
| DÉROULEMENT..... | 18 |
| MAJORITÉ DE VOTES | 19 |
| FIN D'UN CONSEIL | 20 |
| FIN DE PARTIE | 20 |
| POUVOIRS | 22 |
| UTILISER UN POUVOIR..... | 22 |
| PIOCHER UN POUVOIR | 24 |
| CASTES | 25 |
| EXEMPLE TOUR DE JEU | 26 |
| PLUS DE MAL ARDENT | 28 |



Au Moyen-Âge, l'ergotisme* est alors connu sous les noms de *Feu de Saint-Antoine*, *Peste de Feu* ou *Mal des Ardents*. Les malades souffrant de ce fléau croyaient être dévorés de l'intérieur par les flammes de l'Enfer.

Le seigle étant la matière première dans la production de pain, on compte nombre d'épidémies notables dès le IX^e siècle en Europe, où des villages entiers sombraient dans des délires collectifs destructeurs suite à la consommation de pain de seigle contaminé.

L'ergot de seigle serait à l'origine des cas de sorcellerie ou de possessions démoniaque.

**Maladie résultant d'une intoxication à l'ergot de seigle, champignon parasite provoquant convulsions, gangrène et effets hallucinogènes proche du LSD.*

BIENVENUE À SAINT-ANTOINE !

Autrefois pieux et prospère, ce village est désormais dévasté par le Mal des Ardents et rongé par quatre fléaux : la Malepeste, la Guerre, la Famine et la Folie.

Les villageois devenus fous se divisent en deux dévotions : les Fidèles, priant pour sauver ce qui peut l'être, et les Possédés, agissant sournoisement et dans l'ombre du Diable pour faire basculer le village dans le chaos.

Chaque dimanche, sous l'autorité 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 prières des Fidèles ou renforcés par celles des Possédés, pour la rédemption ou pour la fin !

MAL ARDENT est un jeu d'équipe à rôles cachés dans lequel s'affrontent Fidèles et Possédés.

Pour chaque faction, l'objectif de la partie est d'amener au moins l'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.

LE PLATEAU

1 LA RÉDEMPTION - L'OBJECTIF DES FIDÈLES

Emmener un des jetons Fléau dans cette zone pour la victoire

2 LE MAL DES ARDENTS - L'OBJECTIF DES POSSÉDÉS

Emmener un des jetons Fléau derrière le Mal des Ardents, qui remonte d'une ligne à la fin de chaque Jugement.

3 Nombre de pentacles minimum à obtenir sur l'ensemble du tirage de cartes *Prière* pour déclencher une condamnation

▶ PAGE 18

4 COLONNES FLÉAUX - LIGNE DE DÉPART



MALEPESTE

colonne verte



GUERRE

colonne rouge



FAMINE

colonne jaune



FOLIE

colonne bleue

5 Ligne de départ du Mal des Ardents

8 Révélation cartes *Prière*

▶ PAGE 17

6 Phases du Conseil

▶ PAGE 11

9 Pioche cartes *Prière*

7 Défausse cartes *Prière*

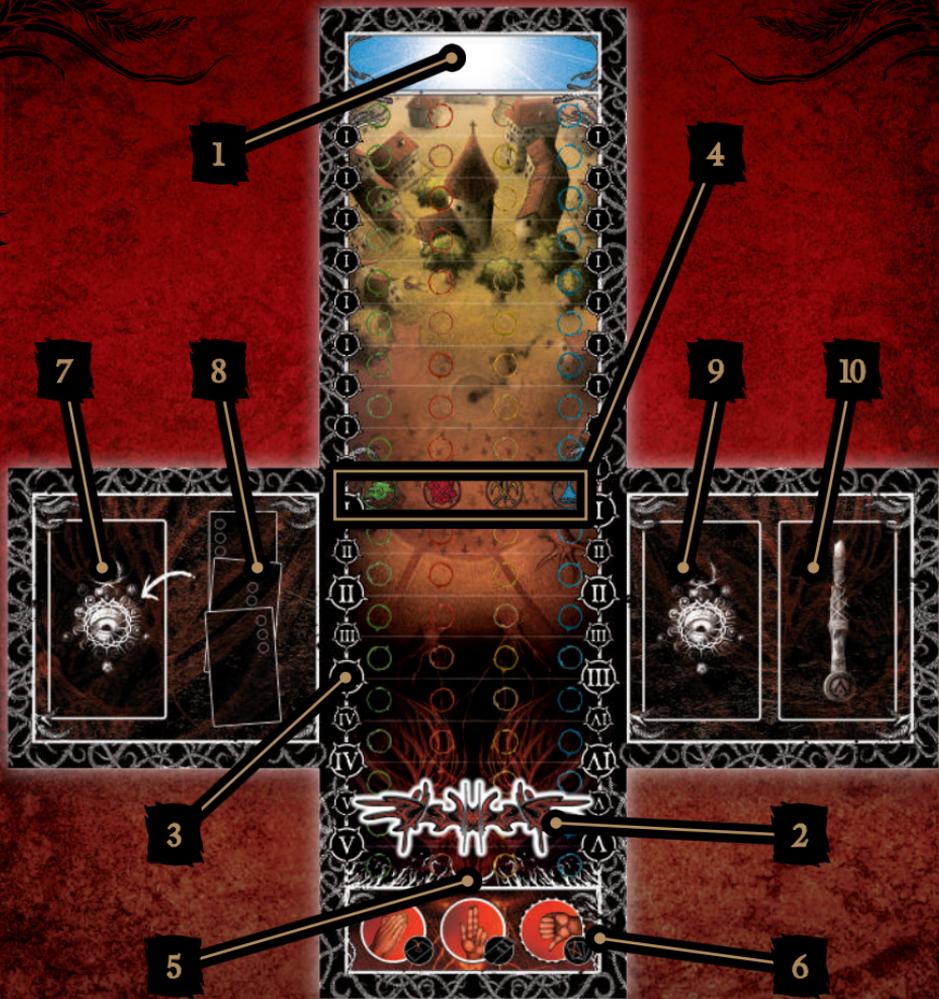
▶ PAGE 8

10 Pioche cartes *Pouvoir*

▶ PAGE 24

DISPOSITION DU PLATEAU

- Placer les quatre jetons Fléau sur la ligne centrale sur les colonnes correspondantes **4**
- Placer le mur du Mal des Ardents au bord de la première ligne **5**
- Former une pioche avec les cartes *Prière* et la placer sur la zone dédiée **9**
- Former une pioche avec les cartes *Pouvoir* et la placer sur la zone dédiée **10**



MISE EN PLACE

DÉVOTION

Les cartes *Dévotion* doivent au préalable être sélectionnées comme suit :



JOUEURS

FIDÈLES

POSSÉDÉS

5

3

2

6

4

2

7

4

3

8

5

3

DISTRIBUTION

Chaque joueur reçoit :

- 1 carte Villageois visible (au hasard ou choisie),
- 1 carte *Dévotion* secrète,
- 1 jeton double face de chaque type :



MALEPESTE

FAMINE

PENTACLE

GUERRE

FOLIE

PIERRE

Chaque joueur reçoit dans sa main :

- 3 cartes *Prière*,
- 3 cartes *Pouvoir*.

DÉFAUSSES

- Les joueurs défaussent toujours leurs cartes *Prière* dans une défausse personnelle (devant eux), face cachée.
- Chaque joueur peut consulter sa défausse personnelle à tout moment.
- Les cartes *Prières* révélées lors du précédent Jugement sont défaussées sur le plateau **7**.
- Les cartes *Pouvoir* sont toujours défaussées sous la pioche correspondante sur le plateau **10**.

MISE EN PLACE

GÉRER SES CARTES

DANS LA MAIN : CARTES *PRIÈRE* ET CARTES *POUVOIR*



DÉVOTION
posée, secrète



CARTE PERSONNAGE
posée face visible



DÉFAUSSE PERSONNELLE
posée face cachée



MISE EN PLACE

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.
- *(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.

QUI COMMENCE ?

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

La raison importe peu !

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

LE CONSEIL

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

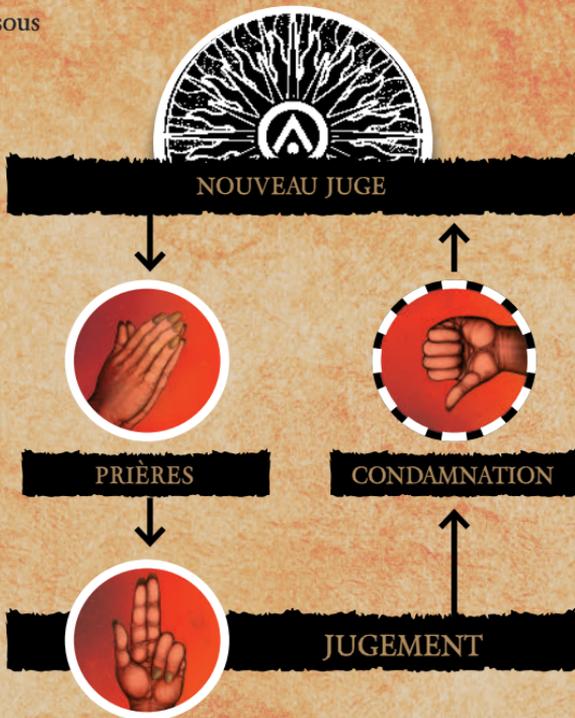
Le joueur qui possède le jeton *Juge* dirige le Conseil.

Un Conseil se déroule en plusieurs phases :

- Prières,
- Jugement,
- Condamnation,
- Fin du Conseil.



Le jeton du Juge se transmet toujours vers le joueur de gauche.



PHASE 1 - PRIÈRES

LES CARTES PRIÈRE

Les cartes *Prière* comportent des symboles positifs ou négatifs, correspondant aux quatre Fléaux du plateau.



MALEPESTE



Positif



Négatif



GUERRE



Positif



Négatif



FAMINE



Positif



Négatif



FOLIE



Positif



Négatif

Chaque carte *Prière* agit sur un à quatre Fléaux, en bien, en mal ou les deux. Les cartes contiennent au maximum 3 symboles d'un même Fléau.



Cette carte comporte deux symboles Pentacle (négatifs) pour les Fléaux **MALEPESTE** et **FAMINE**, ainsi qu'un symbole positif qui contre la **FOLIE**.

Pour connaître la teneur d'une carte *Prière*, il est possible de se fier à la météo : un beau ciel bleu est une excellente carte, tandis qu'un orage infernal est une très mauvaise carte.



PHASE 1 - PRIÈRES

CONVAINCRE LE JUGE

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

► **RÈGLES DES PLAIDOIRIES, PAGE 14**

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

Les Possédés devront réussir à faire prendre au Juge de mauvaises cartes, tout en évitant les soupçons.

Les Fidèles devront s'efforcer de faire passer leurs bonnes cartes.



Mensonges, pression, bluff, accusations hasardeuses, ... tout est bon pour manipuler le Juge !

ÊTRE JUGE

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.



PHASE 1 - PRIÈRES

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 (vers la Rédemption),
- Préciser le niveau global de sa Prière et argumenter,
- 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 face cachée et mettre un jeton **Pentacle**  dessus.

EXEMPLES

"Ma carte est contre la **Famine**, et c'est une bonne prière !"

"Je prie pour la fin de la **Guerre**, mais c'est une mauvaise carte..."

"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 »

PHASE 1 - PRIÈRES

CARTES PRIÈRE PROPOSÉES

Le Juge doit comprendre les cartes
Prière posées comme ceci :

- Une carte avec un jeton Fléau posé dessus sera *a priori* bénéfique contre ce fléau : le joueur souhaite être choisi.
- Une carte avec un jeton **Pentacle**  dessus, et annoncée comme mauvaise : le joueur ne souhaite pas être choisi.

Une fois proposée au Juge, une carte *Prière* posée ne peut pas retourner dans la main du joueur.

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

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

Le Juge peut prendre une *Prière* avec un jeton Pentacle, à ses risques et périls...



PHASE 2 - JUGEMENT

LE CHOIX

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

Le Juge peut choisir :

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

VARIANTE POUR 5 JOUEURS

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.



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

DÉFAUSSE & PIOCHE

Les Villageois qui n'ont pas été choisis placent dans leur défausse personnelle la carte *Prière* qu'ils avaient 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.



PHASE 2 - JUGEMENT

RÉVÉLATION

Une fois les cartes *Prière* choisies, le Juge doit :

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



Si un jeton Fléau franchit le Mal des Ardents  ou atteint la Rédemption:

▶ **FIN DE PARTIE, PAGE 20**

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

EXEMPLE

Par exemple, dans la colonne **Famine**, il y a en tout 3 symboles Fléau (☒) (+) et 1 Pentacle (⬠) (-).
Le tirage se lit donc comme suit :

Le jeton **Malepeste** descend vers le Mal des Ardents de 4
(+  0 -  4)

Le jeton **Guerre** avance vers la Rédemption de 1
(+  1 -  0)

Le jeton **Famine** avance de 2 vers la Rédemption
(+  3 -  1)

Le jeton **Folie** avance de 1 vers la Rédemption
(+  1 -  0)



PHASE 3 - CONDAMNATION

DÉCLENCHEMENT

Une Condamnation a lieu si au moins un certain nombre de **Pentacles** ont été révélés sur le tirage total.

Le nombre minimum  pour la déclencher est indiqué sur le bord du plateau, à côté de la position du Mal des Ardents.

Si le nombre requis n'est pas atteint, il n'y a pas de Condamnation.



DÉROULEMENT

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 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 est posé, le vote ne peut plus être modifié.

Les explications, pressions, convictions et lapidations sont bien entendu autorisées et encouragées !



PHASE 3 - CONDAMNATION

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 à participer aux Conseils, mais avec une carte *Prière* en 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 récupère ensuite son jeton.



ATTENTION !

Même décédé, un joueur ne doit
JAMAIS révéler sa Dévotion.

MAJORITÉ DE VOTES BLANCS OU ÉGALITÉ

Rien ne se passe, chacun récupère son jeton.



FIN D'UN CONSEIL

DÉROULEMENT

- Les cartes *Prière* révélées sont défaussées sur le plateau **7**,
- Les joueurs défaussent ou piochent leurs *Pouvoirs* **10**,
- Le jeton *Juge* passe au joueur suivant (à sa gauche),
- Un nouveau Conseil démarre.

FIN DE PARTIE

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

S'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. 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 : il y a égalité.

RÉSUMÉ D'UN CONSEIL



PRIÈRE

Un Villageois devient le nouveau Juge.

Les Villageois plaignent pour leur prière et posent leur carte *Prière*.

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.

Les Villageois non choisis défaussent leurs cartes *Prière*.

Tous les Villageois sauf le Juge piochent une nouvelle carte *Prière*.

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

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

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



CONDAMNATION

selon le nombre de pentacles

Chaque joueur vote contre le joueur de son choix ou vote blanc.

Le condamné défausse une carte *Prière*.



FIN DU CONSEIL

Les cartes *Prière* révélées sont défaussées.

Les joueurs défaussent ou piochent leur *Pouvoirs*.

Le jeton *Juge* passe au joueur suivant.

POUVOIRS

UTILISER UN POUVOIR

Au cours de chaque Conseil, les joueurs peuvent user de leurs cartes *Pouvoir* pour influencer le cours de la partie.

Chaque carte *Pouvoir* comporte des symboles encadrant son usage :

-  Les cartes *Pouvoir* peuvent être utilisées quand les joueurs le souhaitent pendant les phases indiquées par les symboles “main” sur la carte (Prières, Jugement, Condamnation).
- 
- 

-  **x1**
Si un symbole “carte(s)” déchirée(s)” est présent sur la carte, le joueur doit payer son utilisation avec 1 ou 2 cartes *Pouvoir*.

-  Le Juge peut uniquement utiliser les cartes *Pouvoir* comportant le symbole Juge.

MÉCANIQUE

Chaque joueur ne peut utiliser qu'une seule carte *Pouvoir* par Conseil.

Pendant la phase autorisée et quand il le souhaite, le joueur doit :

- Placer la carte *Pouvoir* face visible devant lui,
- Si l'usage de la carte est payant, le joueur doit placer en dessous la ou les cartes *Pouvoir* sacrifiées,
- Annoncer puis effectuer l'action décrite sur la carte.

*Une carte *Pouvoir* ne peut être jouée que si l'action est possible. Par exemple, on ne peut pas jouer “Nécromancie” si aucun Villageois n'est mort.*



Dans les descriptions des cartes *Pouvoir*, le Juge est considéré comme étant aussi un Villageois.

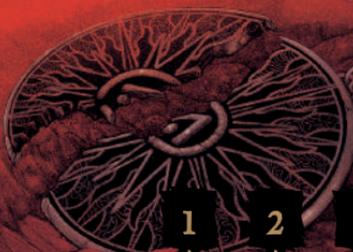
Une carte *Pouvoir* ne peut être utilisée sur soi-même que si la description le dit explicitement.

En cas de doute sur une règle, la description de la carte fait toujours foi.

POUVOIRS

PAS CETTE FOIS

AUTONOMIE



1 2 3

4 x1

5

Interdisez à un Villageois
d'être Juge pour
le prochain Conseil.

*Si le nouveau Juge est déjà en possession du
jeton Juge, le Pouvoir ne s'applique pas sur lui.*

CASTE
VOIR PAGE 25

POUVOIRS

APPLICATION

Lorsqu'une carte *Pouvoir* est jouée, son effet s'applique entièrement avant qu'une autre carte *Pouvoir* ne puisse être jouée.

Certaines cartes *Pouvoir* peuvent annuler l'effet de cartes *Pouvoir* jouées précédemment.

EXEMPLE

- Un premier joueur utilise "Persuasion" pour forcer le Juge à le choisir.
- Un second joueur utilise "Contrainte" pour l'en empêcher.
- Un troisième joueur utilise "Élixir" et pioche une carte *Prière*.
- Un quatrième utilise "Impôt" sur le précédent et lui prend une carte *Prière*.

PIOCHER UN POUVOIR

En fin de Conseil, chaque joueur ayant utilisé une carte *Pouvoir* doit :

- Défausser la carte *Pouvoir* jouée et son éventuel paiement sous la pioche des cartes *Pouvoir*,
- Piocher une seule carte *Pouvoir*. Si la carte *Pouvoir* utilisée correspond à la Caste du Villageois, piocher une deuxième carte*.

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

RAPPEL : Une carte *Pouvoir* est toujours défaussée sous la pioche *Pouvoirs* du plateau **10**.

Un joueur ne peut conserver plus de trois cartes *Pouvoir*.

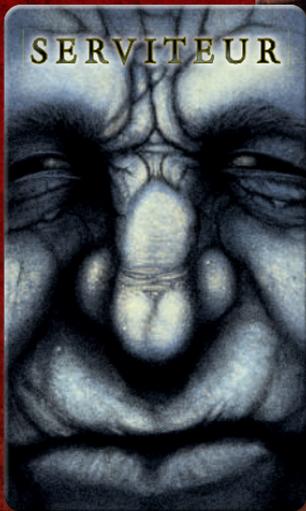
S'il se retrouve avec quatre cartes, il doit immédiatement défausser celle de son choix.

CASTES

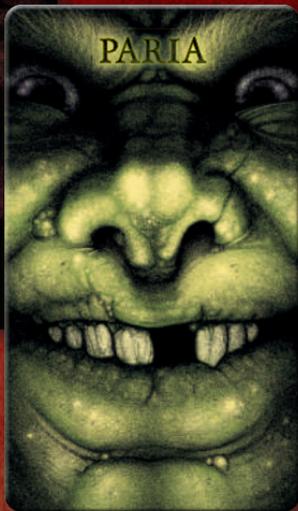
AUTORITAIRE



SERVITEUR



PARIA



*La Caste, présente au dos des cartes *Personnage*, signe l'appartenance d'un Villageois à une certaine position sociale au sein du village de Saint-Antoine. Les pouvoirs de la Caste des Autoritaires sont agressifs, ceux des Serviteurs sont collaboratifs et ceux des Parias sont fourbes.

Les joueurs peuvent utiliser n'importe quel *Pouvoir*.

Cependant, jouer une carte *Pouvoir* correspondant à la Caste à laquelle appartient son personnage octroie le droit de piocher une deuxième carte *Pouvoir* lors de la pioche !

EXEMPLE TOUR DE JEU

PARTIE À 5 JOUEURS

(BOUFFON, AUBERGISTE, LÉPREUX, NONNE ET BOURREAU)

• C'est au tour du Bouffon d'être Juge. La phase de PRIÈRE commence!

• Le Juge demande à la Nonne contre quel fléau elle prie. Celle-ci pose une carte *Prière* face cachée et annonce que c'est une bonne carte contre la **Famine**.



• Le Juge demande ensuite à l'Aubergiste contre quel fléau elle prie. Celle-ci annonce l'usage d'une carte *Pouvoir*, et joue "Elixir" pour piocher une nouvelle carte *Prière*.

• L'Aubergiste pose ensuite une carte *Prière* face cachée en promettant également une bonne carte pour lutter contre la **Famine**.



• Le Lépreux prend la parole pour dire que ses prières sont désastreuses, il ne souhaite pas être choisi. Il place une carte *Prière* face cachée et pose son jeton **Pentacle** dessus.



• Le Bourreau, qui soupçonne le Lépreux d'être un Possédé, dégage sa carte *Pouvoir* "Impôt" et saisit au hasard l'une des deux cartes *Prière* restantes dans la main du Lépreux.

• Le Bourreau esquisse un sourire, comme pour indiquer aux autres que ses soupçons étaient fondés. Il place à son tour une carte *Prière* face cachée, et déclare au Juge qu'elle n'est pas terrible, mais qu'elle lutte contre la **Malepeste**.



• Tous les Villageois ont posé leur carte, la phase de JUGEMENT peut commencer.

• Le Juge, qui fait confiance à la Nonne et au Bourreau, prend leurs cartes *Prière* et les conserve faces cachées.

• Après un temps d'hésitation, il choisit de prendre la carte *Prière* du Lépreux, persuadé que celui-ci a menti et que la carte posée est en réalité bénéfique.

- Le Léproux dégage une carte *Pouvoir* "Disparition" et empêche le Juge de le choisir! Le Juge se rabat donc sur son second choix, et prend la carte *Prière* de l'Aubergiste.
- La carte *Prière* du Léproux n'a pas été prise, il la met dans sa défausse personnelle.
- Le Juge mélange les trois cartes *Prière* sans les regarder et les dispose face visible sur la zone du plateau **8**.



- Enfer! L'un des joueurs choisi par le Juge a menti! Une prière maléfique s'est glissée dans le tirage!
- Le mal est fait, les jetons *Fléau* se déplacent sur le plateau et le Mal des Ardents  avance d'un cran.
- Ce dernier se trouve maintenant en face du chiffre III et il y a trois Pentacles au total sur le tirage. La phase de CONdamnATION est déclenchée!

- Tous les joueurs votent contre ceux qu'ils soupçonnent avec leur jeton **Pierre** en s'accusant les uns les autres.

- Tous les joueurs ont voté.

Le résultat est :

| | | |
|-----------------|-----------------------------|--------------------------------|
| 1 vote blanc | 1 vote contre le Bouffon | 3 votes contre l'Aubergiste |
|-----------------|-----------------------------|--------------------------------|

- L'Aubergiste est donc condamnée à défausser définitivement l'une de ses cartes *Prière*, elle ne jouera plus qu'avec deux cartes *Prière*. Elle place celle de son choix dans sa défausse personnelle.
- C'est la fin du tour. Tous les Villageois (sauf le Juge) piochent une carte *Prière*. Cependant, les cartes *Pouvoirs* joués précédemment empêchent l'Aubergiste et le Bourreau de piocher. Le Léproux quant à lui pioche deux cartes *Prière*.
- Tous les Villageois ayant joué une carte *Pouvoir* en repiochent une, sauf le Léproux qui en pioche deux! En effet, il a joué une carte *Pouvoir* correspondant à sa Caste.
- Le Bouffon n'ayant pas joué de *Pouvoir*, il décide de défausser une de ses cartes *Pouvoir* pour en repiocher une nouvelle.
- Le Jeton *Juge* passe au joueur situé à gauche du Bouffon, un nouveau Conseil peut commencer!

PLUS DE MAL ARDENT



LES RÈGLES DU JEU

VOIR SUR
YOUTUBE



VOIR SUR
YOUTUBE



Découvrez les différentes inspirations de l'univers graphique de Mal Ardent !



GUIBZ
ILLUSTRATEUR
ET AUTEUR



PLUS DE MAL ARDENT

*Accompagnez vos parties de Mal Ardent
avec les deux albums de musique
d'ambiance composés pour le jeu !*



MAL ARDENT

HYVERMOR



BANDCAMP LADLO - MAL ARDENT



NOIRCEUR FÉODALE

CORBAC



BANDCAMP LADLO - MAL ARDENT

MALARDENT.LESACTEURSDELOMBRE.NET



Nous tenons à remercier toute la team du label Les Acteurs de l'Ombre Productions et la Nuée des Ombres qui ont été riches d'idées et de retours pour faire avancer le projet depuis le tout début de MAL ARDENT. C'est à tâtons que nous nous sommes lancés, et c'est avec beaucoup de sueur et d'huile de coude que MAL ARDENT se trouve à présent entre vos mains.

Un grand merci à tous les différents partenaires et confrères qui nous ont soutenus et encouragés à diverses étapes.

Un grand merci également à tous les festivaliers qui ont participé aux phases de test au FIJ de Cannes, au FLIP de Parthenay, aux Utopiales de Nantes et ailleurs, et qui ont découvert le jeu avec beaucoup d'enthousiasme, car sans leur soutien, le projet ne serait peut-être pas arrivé à son terme.

Enfin et surtout, merci à tous les backers sur Ulule qui ont financé ce projet et permis à notre jeu de voir le jour, cela nous fait chaud au cœur !

*À ma mère Martine, mon père
Alain et mon frangin de cœur Yann,
qui s'en sont allés pendant la gestation de*

Mal Ardent. Vous auriez été fiers du résultat, je vous aime fort, restez en paix.

*A ma tendre Emma, aux confrères de la Fabrique des Auteurs Marseillais,
à la famille des Éditions Même pas Mal, aux collègues
de Season of Mist, aux cultistes de PAMSG, et enfin, au
Zarmatelier et à mon mentor Bruno Bessadi.*

Guillaume

CONCEPTION

Régis Vimeux,
Maxime Brosset,
Guillaume Tocco
Célia Pedel

ILLUSTRATIONS

Guillaume Tocco

DIRECTION ARTISTIQUE

& GRAPHISME
Guillaume Tocco
& Célia Pedel

MUSIQUE

Corbac & Hyver

NARRATION

Quentin Foureau

MANAGEMENT

Gérald Milani

PROMOTION

Jean-François Pasquier,
Marine Callot

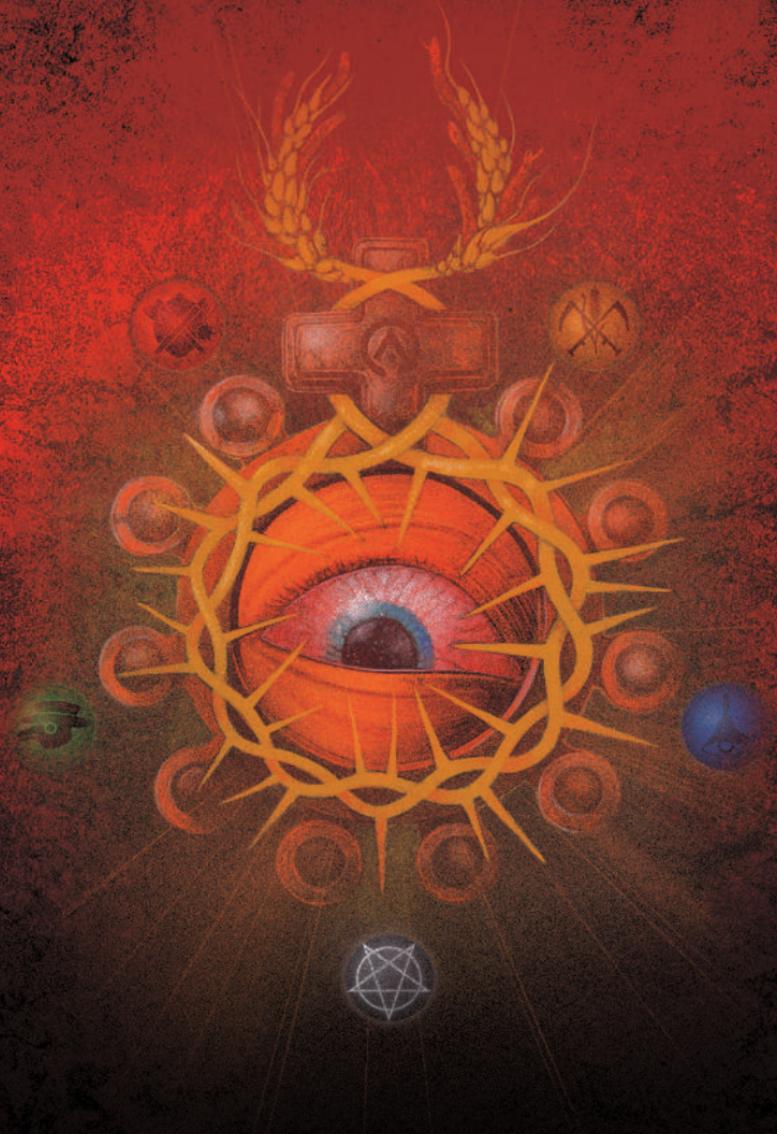


Séparez les éléments avant de trier

Theodore Slavin • Quentin Leroty
 Mathieu Lemeur
 Jean-Christophe Taisne
 Guillaume Babonneau
 Yoann Bulourde • Simon Poisot
 Pierpow • Steven De Jesus Costa
 Simon Bihannic • Alexander Sna Roman
 Younael Séré • Kevin Rogelet
 Christian Vimeux • Raphael Damide
 Alexis Cadu • Valentin Lefort
 Quentin Mahe • Erwann Guyon • Alizée Mauricque
 Léa Guidi • Christine Garagnoli • Cédric Boyer
 Erwan Le Poupon • Maxime Dalpiaz
 Dieter Blazejak • Nikko Le Breton • Noémie Papet
 Manyda Chhoeung • Damien Adelet
 Juliette Ancla • Laurent Painsecq • Charles Goubet
 Mathieu Albini • Anne-Sophie Yacono
 Laura Lahaye • Thomas Bellette • Les Dés Givrés
 Mathurin Haegle • Catherine Gillibert
 Florian Dubreuil • Jocelyn Malingre • Olivier Decker
 Erwann Gilbert • Pierre-Arnaud Simon • Léa Streiff
 Calvin Matteoli • Clint Cheachwood • Dève Maurin
 Emmanuel Brulé • Frédéric Foudraz • Vivien Heberle
 Laurent Gicquel • Eric Schaller • Adrien Comte
 Lucie Brosset • Guillaume Caigniet • Nicolas Carrière
 Quentin Fourreau • Paul-Antoine Emonides
 Ophélie Faivre • Maxime Nicolas-Predal
 Alexis Simon • Aurélien Noiraud • Theo Brunet
 Guillaume Monnet • Catherine Morisson
 Nathalie Derat • Laurent Perez • Christophe Ingrand
 Mathis Monnerie • Piquard Isabelle
 Elisabeth Elisabeth • Jordan Rabeil • Camille Ariès
 Cédric Chardon • Yannick Thomas
 Lucas Delvallet • Delphine Houles
 Milyrose • Anthony Moretti
 Stéphanie Hoffmann • Marie Gastaldi
 Paul-Édouard Dupouy • Carole Sizun-Deviene
 Denis Halleux • Sébastien Chollet
 Wolfgang Mathieu • Pierre Arnaudet
 Mathilde Caillat • Yoann Dominique • Laurent Louvet
 Romain Chausson • Loulou Lepoux
 Ludvine Laprevote • Nicolas Henriot • Fabrice Josa
 Bastien Roland • Arnaud De Kaenel • Chloé Naudin
 Théo Raimbault • Laurelene Rozet • Benjamin Conan



Doniphon Laporte • Simon Villaret
 Yann Dubus • Elias Cardon
 Quentin Lemieux • Maxime Pons
 Romain Leuret • Gilles Gutierrez
 Cindy Pizzut • Claire Marion
 Amélie Davies • Baba Informatique
 Olivier Defives • Nathan Schneider
 Maxime Nivon • Corentin Raphalen
 Florian Leandri • Xavier Fort
 Emilien Svrý • Robin Fabre • Emilie Delarbre
 Solange Boulene • Clément Paillier
 Karen Debye-Kechis • Léa Poncié • Alan Jwv
 Nurthor Lenoir • Axel Bensoussan • Pierre Roth
 Vivien Poinsel • Andres Contreras • Thierry Fauconnet
 Lucas Yannis • Geoffrey Pestieaux • Vincent Galdin
 Johan Dextant • Marilou Aubert • Symon Delgado
 Paul Vignon • Romain-Emmanuel Carpentier
 Johanna Cascales • Mathieu Pissembro
 Mathieu Pissembro • Claire Ordioni • Aboulafia
 Sébastien Turbé • Thomas Marinczer • Mathieu Rocher
 Damien Borenszein • Josué Coufleau
 Asleche Busiah • Philippe Guilloiré • Laurent Eckert
 Claire O'reilly • Rémi Rivas • Vivian Oliveres
 Rémi Loyer • Neupridem • Gwendal Le Boudier
 Morgan Canin • Nathan Rattoray • Thomas Périé
 Flavien Langlois • Charlotte Désigaud
 Géraldine Renouard • Mélanie Deneuve • Videohistory
 Christophe Guillermo • Guillaume Galaup
 Kevin Loisel • Florian Guisnel • Laura Pedel
 Florent Coigné • Laurent K. • Yann Moelo
 Hélène Sourice • Martin Le Roy • Claire Dagot
 Baptiste Rinato • Laurent Dominge
 Antoine Rocheron • Jerome Garcin • Eric Gugenheim
 Warsama Il Miamir • Martial Perrenoud
 Philippe Bude • Gus Gufflet • Brice Thilges
 Laetitia Zanet • Virginie Macquin • Yann Abou Jaoude
 Marine Callot • Michael Berberian
 Jean-Philippe Dubus • Isabelle Tasset • Mallory Richez
 Olivier Jung • Lisa Sieger • William Michel
 Sylvain Cabiroi • Raphaël Clément • Claire Gegout
 Jean-Christophe Milis • Chloé Truong
 Tristan Tilliette • Emma Laprevote • Baptiste Choquet
 Olivier Kurzweil • Vince Desca • Damien Wiater
 Mathias Bonhoure • Bastien Letouvet
 Christophe Denhez • Remy Guerin



MALARDENT.LESACTEURSDELOMBRE.NET