

Dans chaque histoire légendaire, les forces du mal complotent dans l'ombre pour détruire les forces du bien et de la vertu, afin de faire triompher les ténèbres. Elles agissent de la sorte jusqu'à ce que des héros se mettent en travers de leur route et déjouent leurs plans au prix de grands sacrifices, ramenant le bien et la justice dans le pays.

Merci à vous, merveilleux héros, pour avoir contribué à ce que brille la lumière !

Mais...

Qu'arrive-t-il aux messagers des ténèbres humiliés quand ils battent en retraite, la queue entre les jambes, dans les antres d'iniquité qui leur ont donné naissance ?

Imaginons un instant que le monde où se déroulent ces événements soit un lieu nommé Kragmorta...

Comment les obséquieux serviteurs des puissances des ténèbres tireront-ils leur épingle du jeu quand ils se retrouveront confrontés à leur sinistre maître, Rigor Mortis, génie du mal et seigneur des Terres Perdues ?

C'est ce que nous allons découvrir...

DESCRIPTION DU JEU

Oui, Seigneur des Ténèbres ! (OSDT ! pour faire court...) est un jeu de société qui se déroule dans un décor fantastique et sur un ton humoristique : pour jouer, il vous suffit de quelques compétences d'improvisation, de quelques amis et d'avoir envie de vous payer une bonne tranche de fou rire.

Le jeu est simple et facile : les serviteurs méchants et sournois de Rigor Mortis, le seul et unique génie du mal, reviennent chez eux après une énième mission ratée. Ils doivent se justifier devant leur maître, et inventer des histoires et des excuses improbables pour rejeter la faute sur leurs compagnons.

Mais les joueurs sont aussi amenés à jouer tour à tour le rôle du génie du mal, et ils ont à ce moment un rôle essentiel dans le jeu. Rigor Mortis a le pouvoir absolu : ses serviteurs lui obéissent au doigt et à l'œil, et il peut les punir ou les laisser s'emmêler dans leurs explications. Il devra déterminer si leurs excuses sont suffisantes,

2

ou si un serviteur est trop hésitant ou excessivement irrévérencieux.

Et il distribuera ses *Regards qui tuent* à tous ceux qui ne seront pas assez malins et sournois...

Contenu du jeu

80 cartes Excuse

37 cartes Action

3 cartes « Regard qui tue
du Seigneur des Ténèbres »

RÈGLES DU JEU

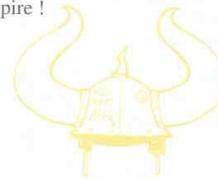
Les rôles des joueurs

Dans *OSDT !*, les joueurs ont deux rôles bien distincts à jouer : le rôle des Serviteurs et le rôle du Seigneur des Ténèbres.

Au début du jeu, ils doivent décider qui jouera le rôle du Seigneur des Ténèbres lors de la première partie. Ce choix peut se faire au hasard, par vote, ou encore de manière tout à fait arbitraire.

Tous les autres joueurs sont les Serviteurs du Seigneur des Ténèbres, les créatures les plus viles et les plus sournoises de Kragmorta, ou d'autres fielleux individus issus de n'importe quel monde fantastique qui vous vient à l'esprit. Quoi qu'il en soit, ils ont quelques caractéristiques en commun : ils sont tous incompetents, maladroits et incapables d'accomplir la moindre tâche, aussi simple soit-elle.

Lors des parties suivantes, le rôle du Seigneur des Ténèbres sera interprété par le perdant, ou par les joueurs chacun leur tour... à moins que vous ne préfériez voter à chaque partie pour savoir qui le jouera ! De deux maux, il faut choisir le pire !



3

Les cartes

OSDT ! se joue avec deux types de cartes.

Les cartes Excuse

Les cartes Excuse sont les éléments narratifs que les joueurs utiliseront pour créer une histoire et se justifier devant leur maître.

Les cartes Excuse sont jouées seules pour introduire de force un élément narratif dans l'histoire que les joueurs sont en train de raconter.

Quand il utilise une carte Excuse, un joueur peut puiser son inspiration dans son titre (ou dans les mots qui forment son titre ou sa description), dans l'illustration qu'elle comporte ou dans un des éléments qui la composent, du moment que l'association avec le contenu de la carte est évidente, et bien sûr, du moment que le Seigneur des Ténèbres l'approuve.

Les cartes Action

Une carte Action doit être jouée en conjonction avec une carte Excuse pour permettre une action particulière. Les actions autorisées sont représentées par des symboles.



permet d'utiliser l'action appelée « *rejeter la faute* ». Le joueur rejette la faute sur un autre joueur, le forçant ainsi à commencer son tour de jeu.



permet d'*Interrompre* un autre joueur. Celui qui joue cette carte *Interruption* interrompt et perturbe l'histoire d'un autre joueur pendant son tour en faisant intervenir une nouvelle Excuse. Le joueur qui joue la carte ne prend pas le tour de l'autre : il ne fait que le gêner, voire l'agacer.

Certaines cartes ne permettent qu'une des deux actions, et d'autres permettent de choisir laquelle on veut accomplir.



4

Les cartes du Seigneur des Ténèbres

La boîte de jeu contient également 3 cartes spéciales utilisées par le Seigneur des Ténèbres pour indiquer qu'il gratifie un des joueurs d'un *Regard qui tue*. Chaque carte représente un *Regard qui tue* de plus en plus irrité. Ces cartes peuvent être utilisées par le Seigneur des Ténèbres de la même façon qu'un arbitre de football utilise des cartons colorés pour donner des avertissements aux joueurs indisciplinés sur le terrain : il se contente de montrer la carte sans la donner au joueur, qui comptabilise de lui-même le nombre de *Regards qui tuent* qu'il a reçus.

Les Regards qui tuent

Les *Regards qui tuent* que le Seigneur des Ténèbres assigne aux joueurs durant la partie mesurent l'intensité de son courroux envers les Serviteurs : le premier joueur qui reçoit la totalité des trois *Regards qui tuent* différent sera considéré comme responsable de l'échec de la mission et sévèrement puni.

Les joueurs peuvent décider quelle méthode ils utiliseront pour noter le nombre de *Regards qui tuent* reçus : la méthode n'a pas d'importance (ils peuvent utiliser un papier et un crayon, des marqueurs, des haricots ou des dés) mais tous les joueurs doivent pouvoir à tout moment distinguer combien chacun d'entre eux en a reçu.



PRÉPARATION DU JEU

Tous les joueurs sont réunis autour d'une table. Ils choisissent celui d'entre eux qui jouera le rôle du Seigneur des Ténèbres, Rigor Mortis, et commencera la partie (pour se mettre dans la peau du personnage, il peut même porter une longue cape noire...). Les cartes sont réparties en deux paquets, le premier contenant les cartes Excuse et le second les cartes Action (on les reconnaît à leur dos). Chaque joueur reçoit 3 cartes Excuse et 3 cartes

5

Action. Après avoir jeté un long regard maléfique à ses Serviteurs et observé un moment de silence menaçant, le Seigneur des Ténèbres commence la partie.

DÉMARRER LA PARTIE

Le Seigneur des Ténèbres, s'adressant à l'un de ses Serviteurs, doit lui poser une question concernant le résultat de sa mission, par exemple :

« Fort bien, mes braves Serviteurs, je vous ai ORDONNÉ d'enlever la princesse et de me l'amener. Avez-vous mené cette mission à bien ? »

« Esclaves, avez-vous rasé pierre par pierre le village situé près de Water-L'eau comme je vous l'avais ordonné ? »

« Mes fidèles sbires, avez-vous enfin trouvé l'Élixir Pustuleux ? »

Le Seigneur des Ténèbres choisit comme bon lui semble quel joueur sera le premier à passer sur le grill.

C'est alors au joueur questionné de se justifier, entamant ainsi son tour de jeu.

Le tour du Serviteur

Pendant son tour de jeu, le Serviteur doit se justifier de l'échec de sa mission en s'efforçant d'éviter le courroux du Seigneur des Ténèbres.

Les excuses inventées par les joueurs n'ont pas besoin d'être réalistes ni même plausibles : étant donné la nature humoristique du jeu, plus elles seront absurdes, plus la partie sera amusante. Quoi qu'il en soit, toutes les excuses doivent être cohérentes avec les cartes Excuse jouées.

Le tour d'un Serviteur commence quand il est questionné par le Seigneur des ténèbres ou quand un autre joueur *rejette la faute* sur lui. Le tour se termine quand le joueur parvient à jouer une carte Action *rejeter la faute* sur un autre joueur.

Quand le joueur commence son tour, il doit :

* Tirer une nouvelle carte Action du paquet (uniquement si un autre joueur a *rejeté la faute* sur lui. S'il commence son tour parce qu'il a été questionné en premier par le

Seigneur des Ténèbres, il ne peut pas tirer de carte Action).

Pendant son tour, un joueur peut :

* Jouer une carte Excuse pour continuer son histoire.

* Jouer une carte Excuse en même temps qu'une carte Action *rejeter la faute* afin de passer à un autre Serviteur.

Pendant son tour, un joueur doit :

* Jouer au moins une carte Excuse (et trois d'affilée au plus).

* Terminer son tour (et ce, au plus tard en jouant sa troisième carte Excuse) en jouant une carte Action *rejeter la faute*.

Pendant son tour, un joueur ne peut pas :

* Jouer plus de trois cartes Excuse d'affilée.

À la fin de son tour :

* Après avoir joué la carte Action *rejeter la faute*, le joueur doit tirer assez de cartes du paquet de cartes Excuse pour avoir de nouveau trois cartes Excuse en main.

En cas d'hésitation excessive ou d'incapacité à poursuivre son histoire ou à terminer son tour par une Action *rejeter la faute*, le joueur suscite le courroux du Seigneur des Ténèbres, et reçoit un *Regard qui tue*.

Si un joueur n'a pas de carte Excuse au début de son tour, il reçoit automatiquement un *Regard qui tue* du Seigneur des Ténèbres.

Si un joueur n'a pas de carte *rejeter la faute*, il peut choisir de ne pas commencer sa narration et recevoir immédiatement un *Regard qui tue* du Seigneur des Ténèbres.

Note officielle, impérative et sans appel : Nous recommandons fortement aux joueurs d'être particulièrement respectueux quand ils s'adressent au Seigneur des Ténèbres, car il est possible que si un joueur ne lui montre pas toute la déférence qui lui est due, celui-ci s'en offense et le gratifie d'un *Regard qui tue*.

Les Actions effectuées hors d'un tour de jeu

En dehors de son tour, un Serviteur peut entreprendre des actions destinées à troubler le joueur actif (celui dont c'est le tour). Ces actions sont accomplies en jouant une carte Excuse en même temps qu'une carte Action portant le symbole *Interruption*.

Une affirmation appropriée de la part du joueur qui la joue doit accompagner l'*Interruption* (par exemple : « En fait, ce que tu dis n'est pas vrai... »). Elle doit avoir un lien avec la narration du joueur dont c'est actuellement le tour : une *Interruption* jouée de manière inopportune peut susciter la colère du Seigneur des Ténèbres. Le Serviteur dont c'est le tour doit réagir rapidement et modifier promptement son histoire pour qu'elle corresponde au changement forcé. L'action *Interruption* ne peut pas être accomplie pendant une Action *rejeter la faute*.

Remarquez que l'action *Interruption* ne permet pas de récupérer de cartes Excuse et/ou Action.

La main du Serviteur

Durant le jeu, les Serviteurs auront en main un nombre variable de cartes de types différents.

* Chaque joueur commence la partie avec 3 cartes Excuse et 3 cartes Action.

* Au début de son tour, le joueur tire une carte Action avant de commencer à se justifier (si un autre joueur lui a *rejeté la faute*).

* À la fin d'un tour, si le tour se termine par une action *rejeter la faute*, le joueur tire assez de cartes du paquet de cartes Excuse pour avoir trois cartes Excuse en main.

* Quand un joueur reçoit un *Regard qui tue* du Seigneur des Ténèbres, il doit défausser toutes ses cartes et tirer trois nouvelles cartes Action et trois nouvelles cartes Excuse. Cependant, quand un joueur joue une Action *Interruption*, il ne récupère aucune carte.

Le Seigneur des Ténèbres

Durant la partie, le Seigneur des Ténèbres, en plus de superviser les différentes phases du jeu, doit maintenir les Serviteurs sur le fil du rasoir.

Il a le pouvoir :

* D'interrompre la narration des joueurs en demandant des explications à ses Serviteurs.

* D'introduire de nouveaux éléments narratifs indépendants des cartes Excuse.

* De s'adresser aux joueurs dont ce n'est pas le tour pour les réprimander et les houspiller comme bon lui semble.

* De commenter les histoires des joueurs.

* De les presser de poursuivre, par exemple en faisant un commentaire explicite du genre : « Tout ça est bien ennuyeux... et tu ne voudrais CERTAINEMENT PAS que je m'ennuie, n'est-ce pas ? »

Le courroux du Seigneur des Ténèbres !

Les Serviteurs sans défense mettent constamment la patience du Seigneur des Ténèbres à rude épreuve. Diverses situations peuvent susciter sa colère, comme :

* Ne pas avoir de carte Action *rejeter la faute* : quand un joueur ne peut pas jouer d'action *rejeter la faute*, il est forcé de le déclarer (toujours en se « mettant dans la peau du personnage », par exemple en bégayant et en tremblant).

* Ne pas avoir de carte Excuse : quand un joueur se retrouve sans carte Excuse au début de son tour, il reçoit automatiquement un *Regard qui tue*.

* Être trop lent : quand, durant sa narration ou après une interruption ou une Action *rejeter la faute*, un Serviteur reste silencieux trop longtemps (de 5 à 10 secondes selon le bon vouloir du Seigneur des Ténèbres), il provoque immédiatement le courroux de son maître.

* Être ennuyeux : quand l'histoire du Serviteur tire en longueur sans aboutir nulle part.

* Ne pas respecter les Excuses : quand l'Excuse n'est pas utilisée de manière appropriée (à l'appréciation du Seigneur des Ténèbres) ou raisonnable durant la narration.

* Ne m'appelez pas « Patron » ! Les calembours, surnoms et autres formes de manque de respect envers le Seigneur des Ténèbres sont immédiatement punis de manière adéquate.

* Interrompre la partie : si un Serviteur interrompt le jeu par une conversation inopportune ou des interventions sans intérêt.

* Selon mon bon plaisir : le jugement du Seigneur des Ténèbres est incontestable, et il se met en colère quand il le veut. Après tout, il est le génie du mal, seigneur des Terres Perdues...

Dans tous les cas, le Serviteur qui a suscité la colère du Seigneur des Ténèbres reçoit un *Regard qui tue*. Au bout de 3 *Regards qui tuent*, à moins que le joueur n'ait réussi à susciter la pitié du Seigneur des Ténèbres, comme indiqué au paragraphe suivant, il est éliminé du jeu.

Pitié, mon bon maître !

Quand il reçoit son troisième *Regard qui tue*, un Serviteur a la possibilité de sauver sa peau en implorant la pitié du Seigneur des Ténèbres. Si ce dernier considère que sa supplique est appropriée, le joueur tire une carte Action du paquet : si le crâne de Rigor Mortis *N'APPARAÎT PAS* sur la carte, le Serviteur ne craint rien et peut continuer de jouer comme s'il n'avait pas reçu le troisième *Regard qui tue*.



Sinon, le rideau tombe sur le misérable Serviteur : Rigor Mortis a décidé qu'il était responsable de l'échec de la mission et le punira immédiatement... à moins qu'il ne décide de se retirer dans son antre secret pour préparer une punition encore plus cruelle.

La supplique du Serviteur doit être récitée de manière amusante : en clair, il faut que ce soit une supplique **EN BONNE ET DUE FORME**, pas une simple phrase bégayée. Il est important que le joueur fasse de son mieux pour jouer le rôle du Serviteur obséquieux, conscient

d'être bien près de sa punition finale et totalement terrifié à cette idée. Seule une supplique particulièrement larmoyante et émouvante pourra inciter le Seigneur des Ténèbres à la clémence.

FIN DU JEU

La partie de OSDT se termine dès qu'un Serviteur est éliminé, c'est-à-dire quand un joueur a reçu 3 *Regards qui tuent* et rate sa supplique (ou obtient un crâne à la suite de celle-ci). Une nouvelle partie peut commencer, lors de laquelle le Seigneur des Ténèbres sera joué par le joueur éliminé (ou par n'importe quel autre, au choix collectif des joueurs).

LA RÈGLE DU PREMIER TOUR

Pour permettre à tous les joueurs de prendre part au jeu, un premier tour de table doit être joué de manière obligatoire, durant lequel tous les joueurs possèdent au moins une carte Action *rejeter la faute*. Chaque joueur doit jouer sa carte Action *rejeter la faute* contre le joueur assis à sa droite. À la fin de ce tour préliminaire, il sera possible d'accomplir une action *rejeter la faute* contre n'importe quel autre joueur (et pas seulement celui assis à sa droite).

Durant le premier tour, il est toujours possible d'accomplir des actions d'*Interruption*, et le Seigneur des Ténèbres peut distribuer normalement les *Regards qui tuent* en reprenant le jeu à partir du joueur suivant.

LA RÈGLE « PAS PLUS DE DEUX REBONDS »

Le Seigneur des Ténèbres s'ennuie très rapidement, en particulier quand il est forcé d'écouter les jérémiades sans queue ni tête de ses Serviteurs. Mais le pire, c'est quand deux d'entre eux en viennent à se quereller. C'est pourquoi, quand deux joueurs se rejettent systématiquement la faute, ils sont tous deux punis par une carte *Regard qui tue*. Si deux joueurs se *rejettent la faute* l'un l'autre à répétition, dans le but de provoquer l'assignation d'un troisième