

Un joueur incarne le seigneur des ténèbres, les autres ses sbires revenus (encore une fois) piteux de leurs missions. Ils doivent s'expliquer auprès de leur maître (pardon, maïïïïïïïtre) qui n'est pas réputé pour sa clémence.

Ils vont donc se démener pour rejeter la faute sur les autres.

3 types de cartes :

- cartes Action (avec des mains dessus).
- cartes Excuse.
- cartes Regard qui tue.

**Démarrage de la partie :**

1. Chaque joueur reçoit 3 cartes Excuse et 3 cartes Action.
2. Chaque joueur choisit un nom pour son personnage.
3. Le seigneur des ténèbres lance un long regard maléfique à l'assemblée et désigne un de ses larbins pour donner le résultat de sa mission. Exemple : "Alors esclaves, m'avez-vous ramené la princesse comme je vous l'avais ordonné ? Gob'leuf le puant, parle !"
4. Le joueur désigné doit alors s'expliquer, en utilisant ses cartes Action pour introduire des nouveaux éléments de jeu.

À son tour, le joueur doit :

- Piocher une carte Action (uniquement si la faute a été rejetée sur lui par un autre joueur, pas si le seigneur des ténèbres l'a désigné pour parler le premier)

À son tour le joueur peut :

- Jouer une carte Excuse pour continuer son histoire.
- Jouer une carte Excuse en même temps qu'une carte "Rejeter la faute" afin de passer à un autre joueur (qu'il désigne)
- Terminer son tour (et ce, au plus tard en jouant sa troisième excuse) en jouant une carte "Rejeter la faute".

À son tour, le joueur ne peut pas :

- Jouer plus de 3 cartes Excuse.

À la fin de son tour :

- Après avoir joué la carte Action "Rejeter la faute", le joueur doit compléter sa main à 3 cartes Excuse.

En cas d'hésitation excessive ou d'incapacité à continuer l'histoire ou à terminer son tour par une carte "Rejeter la faute", le joueur suscite le courroux du seigneur de 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. S'il n'a pas de carte "Rejeter la faute", il peut choisir de ne pas commencer et de recevoir tout de suite un Regard qui tue.

Hors de son tour de jeu, un joueur peut troubler le joueur actif en jouant une carte Excuse et

une carte Interruption. Il doit alors contredire le joueur actif (“Ce n’est pas vrai” ou “Tu ne dis pas tout”) et introduire un élément narratif supplémentaire en rapport avec la carte Excuse jouée.

Le seigneur des ténèbres doit :

- maintenir les joueurs sur le fil du rasoir.
- superviser les différentes phases de la partie

Le seigneur des ténèbres peut :

- Interrompre la narration pour demander plus d’explications.
- Introduire de nouveaux éléments narratifs (sans carte Excuse)
- Commenter les histoires des joueurs
- Les presser, manifester son ennui, les menacer, etc.
- Réprimander les joueurs comme bon lui semble, qu’ils soient joueurs actif ou non.

Un joueur ayant reçu un 3<sup>e</sup> Regard qui tue peut supplier son maître. Si la supplique semble appropriée à ce dernier, il peut autoriser le joueur à piocher immédiatement une carte Action. Si le crâne n’apparaît pas en haut à gauche de la carte, le Regard qui tue est annulé et le joueur continue.

En plus des cas déjà évoqués, le seigneur des ténèbres distribue les Regards qui tuent comme ça lui chante. Exemples :

- Utilisation inappropriée d’une carte Excuse (à l’appréciation du seigneur)
- Manque de respect envers sa putrescence (“Ne m’appelez PAS patron !!!!”)
- Un joueur interrompt la partie en commençant une conversation hors sujet.
- Selon son bon vouloir.

### **Règle spéciale : le premier tour**

Pour s’assurer que tous le monde puisse parler, le premier tour de jeu se joue dans le sens des aiguilles d’une montre (les joueurs sont obligés de rejeter la faute sur leur voisin de gauche, le seigneur des ténèbres désigne toujours le suivant s’il lance un regard noir). Une fois que tout le monde a parlé, la faute peut-être rejetée librement.

### **Règle spéciale : pas plus de deux rebonds**

Le seigneur des ténèbres ne supporte pas que deux sbires se disputent pendant un débriefing. Si deux joueurs se rejettent trop la faute, ils gagnent tous les deux un Regard qui tue.