

# *Rusalka*

*Un jeu narratif de Nick Wedig*

*pour 1 à 6  
en 2-3 h*

*traduit par  
DeReel*



*À la pleine lune, les roussalkas,  
fantômes de femmes noyées,  
dansent au bord de l'étang ensorcelé.*

*Mortel éperdu apporte-leur ton vœu :  
il y a toujours un prix à payer  
pour leurs vastes et étranges pouvoirs*

*À quoi rêvent les roussalkas  
perdues dans les brumes  
de leur vie passée ?*

## 2 Prélude

Dans ce jeu, vous racontez ensemble des contes cruels du folklore slave.

Vous jouez chacun·e une roussalka et vous incarnerez aussi à tour de rôle des mortels qui viennent à l'étang pour faire un vœu.

Choisissez chacun·e un paquet de cartes avec : 1 carte de roussalka 4 cartes de mortels et 8 cartes de réponse. Vous aurez aussi besoin de papier et de crayons.

#### *Exemple*

Alice, Bachir et Chan veulent jouer à Roussalka. Alice a déjà joué. Chan a lu les règles et Bachir est débutant. Alice et Chan expliquent le principe du jeu.

Alice a bien aimé les cartes du Sacrifice, elle les reprend. Chan aime le Clair de lune, et Bachir choisit Brumes au hasard.

## 4 Sécurité\*

Ce jeu traite de deuils et de violences faites aux femmes : formulez chacun·e vos limites strictes (Lignes) et points sensibles (Voiles) en terme de contenu et d'émotion.

Pendant la partie, faites attention à vos émotions et à ce qui vous dérange. Si quelque chose vous dérange, faites-en part et cherchez ensemble une façon de traiter le problème (retirer, refaire, modifier, etc.)

\*section ajoutée par le traducteur

### *Exemple*

Alice et Bachir ont averti Chan du type d'histoires raconté. Il adore l'idée de jouer d'horribles tragédies ! Bachir a juste une demande : qu'on laisse les enfants tranquille. Après discussion, il précise : pas de torture ou mort violente de petits enfants. Alice demande de jeter un voile sur les scènes sexuelles. Chacun·e signalera si un problème arrive en cours de partie.

## *6 Mise en place*

Dessinez l'étang hanté puis ajoutez chacun·e un détail comme indiqué sur votre carte de roussalka.

Décrivez votre roussalka, en utilisant les détails de votre carte si vous le souhaitez.

Mélangez ensemble les cartes réponses de vos roussalkas et distribuez-en 5 chacun·e.

### *Exemple*

Chan dessine vaguement l'étang. Il dessine ensuite le crocodile noir géant et son terrier. Bachir ajoute une grotte sous-marine, où sa roussalka cache les souvenirs laissés par des mortels. Alice dessine un petit autel sur le bord sud de l'étang, où des bols de soupe et du pain ont été laissés en offrande à la roussalka.



## *8 Mortels*

Prenez les cartes Mortels de tous les paquets en jeu, groupez-les par Acte. Choisissez qui sera le premier mortel. Cette personne tire trois cartes pour chaque Acte et deux cartes pour l'Acte 4. Elle les expose à la vue de tout le monde.

Quand c'est votre tour de jouer le mortel, mettez de côté votre roussalka, choisissez une carte de l'acte en cours et interprétez le mortel pour la scène qui vient.

### *Exemple*

Alice décide d'être la première mortelle. Elle mélange les cartes de mortels pour chaque Acte de Sacrifice, Claire de Lune et Brume. À chaque fois, elle en tire trois, sauf pour l'acte 4, où elle en tire deux.

Dans la première scène, Alice jouera le mortel, un voyageur perdu dans le brouillard, tandis que les autres joueront leur roussalka.

## 10 Nouvel acte

Quand vous devriez prendre la dernière carte de mortel pour l'acte en cours, défaussez-la, annoncez la fin de l'acte. Les actes sont séparés par des saisons, des années, voire de siècles : décrivez un changement et dessinez-le sur la carte. Choisissez ensuite une carte de mortel pour la première scène du nouvel acte. Tirez chacun·e une carte réponse.

## Exemple

Après 2 scènes, il ne reste plus qu'une carte mortel pour l'Acte 1. Chan la remet dans le paquet d'où elle vient.

Il explique que l'autel aux offrandes est tombé en ruine et gribouille sur la carte.

Il prend une carte mortel pour l'Acte 2 et tout le monde ajoute une carte réponse à sa main.

## 12 Scènes

Le jeu consiste en une série de scènes.

Dans chaque scène, une personne joue le mortel qui vient demander un vœu, tandis que les autres jouent leur roussalka.

À la fin de la scène, passez vos cartes Réponses à votre gauche. Vous jouez toujours votre roussalka, mais le tourbillon d'énergie magique fait fluctuer vos pouvoirs. Le rôle du mortel tourne aussi dans ce sens.

### *Exemple*

Pour la première scène, Alice choisit une carte Mortel et Bachir et Chan interprètent leur roussalka. À la fin de la scène, les cartes Réponses tournent.

Dans la scène suivante, Chan joue toujours sa roussalka. Alice joue sa roussalka pour la première fois, et Bachir choisit un des deux mortels restants pour l'Acte 1.

Le mortel s'inspire de la carte et raconte comment il approche les roussalkas, présente sa demande, et réagit à leurs offres.

La plupart des mortels viennent demander l'impossible au roussalkas. Certains sont craintifs, suppliants ou désespérés. D'autres sont exigeants, énergiques, ou en droit de le faire.

*Exemple*

Bachir joue un voyageur blessé, perdu dans le brouillard. Il se décrit comme un homme âgé, un rétameur de fer-blanterie qui trimballe son bardas de ville en ville. Égaré, cruellement blessé par un sanglier, il s'est assis là, sans savoir que l'étang est magique et se lamente à haute voix.

Alice et Chan décrivent leur roussalka qui se manifestent magiquement devant lui.



Une fois le mortel arrivé à l'étang, les roussalkas sont libres de se décrire apparaissant à tout moment et comme elles le veulent.

Chaque roussalka choisit une carte Réponse et présente son offre au mortel.

Chaque carte Réponse déclenchera un souvenir spécifique pour la roussalka.

*Exemple*

Alice décrit comment le reflet de la lune dans l'étang ondule et se transforme en Solomiya, sa roussalka. En jouant une carte Réponse de sa main, Alice profère : "Je peux te permettre de traverser les objets comme le brouillard. Tu traverseras la forêt comme un coup de vent."

Chan, en chasseuse, lui offre une fourrure qui transforme en loup celui qui la porte.

Chaque roussalka, avant de se noyer et de devenir un esprit de l'eau, a vécu une vie de femme. En interagissant avec le mortel, les roussalkas se remémorent des lambeaux de cette vie.

Après avoir fait son offre, la roussalka raconte un court souvenir. Elle a toute liberté, tant que le souvenir répond à la question posée sur sa carte.

Les autres peuvent demander des détails.

### *Exemple*

Ayant fait son offre, Alice répond à la question de sa carte concernant un terrible secret et une trahison. Elle décrit Solomiya jeune femme, s'approchant de la maison de son amant Laslo. À l'intérieur, celui-ci parle avec un espion du roi : horreur ! c'est Laslo qui a fait arrêter les parents de Solomiya pour rebellion !

## 20 Choix

Le mortel accepte les offres de son choix : une, plusieurs, ou aucune. Visez à raconter une bonne histoire, même si cela finit mal pour le personnage du mortel.

Le mortel raconte avec les roussalkas élues comment son destin change pour le meilleur... ou pour le pire.

Concluez la scène et faites tourner les cartes.

*Exemple*

Bachir en vieillard blessé accepte les offres des deux roussalkas.

Chan décrit comment il traverse la forêt sous la forme d'un loup de brume et retrouve son village. Alice raconte qu'il ne peut plus enlever la peau de loup : sa "patte" passe à travers, comme de la brume. Bachir décrit la légende du loup de brume qui hante le village.

Lorsqu'une scène se termine, passez les cartes à votre gauche, puis le mortel commence la scène suivante

Répétez ce processus jusqu'à ce que vous ayez joué une scène pour un mortel de l'Acte 4, après quoi le jeu se termine.

Chacun·e peut ajouter un épilogue pour sa roussalka, le village ou tout personnage de son choix.

### *Exemple*

Dans la dernière scène, Alice a joué une sorcière qui fait d'une des roussalkas sa servante.

Bachir défaisse la dernière carte Mortel de l'Acte 4 et décrit sa roussalka au service de la sorcière. Chan raconte comment ces deux détruisent le village par un ras-de-marée. Alice décrit le loup-fantôme qui hante les ruines du village.



Pour jouer à Roussalka en solo,  
sélectionnez 3 paquet de cartes ou plus.

Votre roussalka incarne tous les thèmes en  
jeu, et cela se reflète sur l'étang.

Vous incarnerez l'unique roussalka de  
l'étang et le mortel de chaque scène.

Avant chaque scène, tirez une nouvelle  
main de 3 cartes Réponses.

Le mortel accepte toujours votre offre.

## *Exemple*

Dela joue à Roussalka en solo avec les thèmes Fantômes, Mystères et Sacrifice et décrit l'étang avec les 3. Dela choisit d'abord un jeune mortel qui vient tester son courage. En tant que roussalka, elle exauce ce voeu, mais avec une surprise. Revenant au village avec un crâne qui parle, le jeune est traité de sorcier. Dela défaisse sa main et pioche 3 Réponses.

Jouer à Roussalka à 2 comme à 3 et plus. Mais en plus de votre paquet de carte, accordez-vous sur au moins un thème supplémentaire qui fournira des cartes de mortels et de réponses.

Jouez une fois votre roussalka et une fois le mortel. Présentez chacun·e votre offre et décidez ensemble ce qui arrive au mortel.

À la fin d'un acte, décrivez ensemble le changement visible de l'étang.

### *Exemple*

Bachir et Chan font une partie de Roussalka à 2. Bachir jouera Marées pour les histoires de marin. Chan est curieux de tester Reflet. Ils s'accordent sur Chagrin comme thème supplémentaire. Ils combinent les cartes Mortels et Réponses des trois thèmes.

*Exemple*

Bachir choisit pour commencer une pêcheuse qui rêve d'aventure. Chan lui refuse son aide, mais Bachir lui propose un cadeau au prix fort. Reese et Esteban décident ensemble que la pêcheuse renonce à ses rêves, mais reviendra à l'étang pour partager sa pêche.

Chan choisit le mortel de la scène suivante et ils échangent leurs cartes Réponses.

**Roussalka** de Nick Wedig est sous licence  
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Trouvez mes jeux et productions ici :

- <http://nickwedig.libraryofhighmoon.com/>
- <https://wheretofind.me/@nickwedig>
- <https://nickwedig.itch.io/>

Ken Breese, Menachem Cohen, Sabrina Culbertson-Zitzelberger, Kate Davoli, Zelma Elm, Iris Explosion, John Holt, Amanda McLoughlin, Jason Morningstar, Richard Ruane, Julia Schifini, Amber Wedig, and many other people whose names I have forgotten or never learned. My apologies to those people for forgetting them.

Illustrations are from public domain sources, mostly by **Arthur Rackham**.