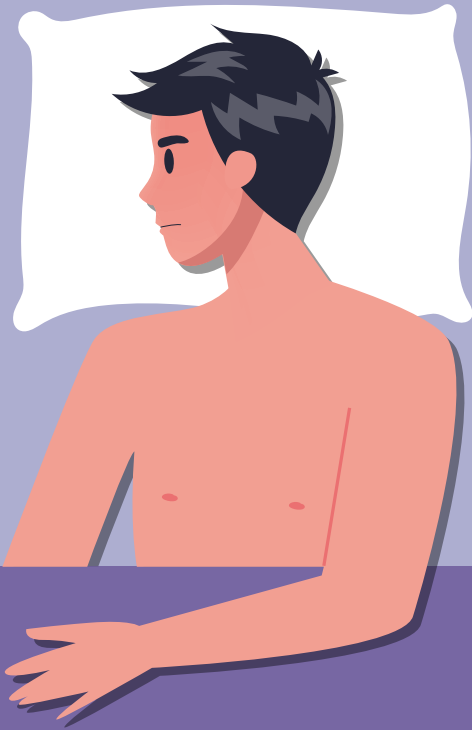


# L'espace infranchissable de notre dernière nuit



*Les mots ont été prononcés  
dans la voiture lors du retour.  
Des mots tranchants et  
blessants, aussitôt regrettés,  
jamais oubliés. Nous nous sommes  
couchés dos à dos, enveloppés  
dans un drap de silence pesant,  
les oreillers comme une cordillère  
entre deux pays étrangers.  
Nos corps ont cherché le  
sommeil, pendant que nos esprits  
fouillaient désespérément les  
souvenirs des vieilles guerres,  
perpétuellement à la recherche  
d'une lueur d'espoir.*

*Au matin, nous ne serons plus  
les mêmes*

## Un jeu de rôle par Philippe Harrison

« **L'espace infranchissable de notre dernière nuit** » est un jeu de rôle sur table pour une à quatre personnes, où les joueurs prendront le rôle d'un couple durant ce qui pourrait bien être leur dernière nuit ensemble. Entre eux dans le lit se dresse une frontière physique : une muraille d'oreillers disposée pour séparer les deux corps. Les oreillers sont aussi le symbole de la distance émotionnelle entre les deux personnages : les traces des disputes, promesses, espoirs et déceptions qui ont marqué leur vie de couple. À la suite d'un élément déclencheur, les amoureux passeront la nuit à ressasser divers moments de leur relation, pour le meilleur et pour le pire. À la fin de la nuit, ils devront prendre action et décider :

**continuer leur chemin ensemble, ou tout arrêter?**

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Une feuille de papier 11" x 17" ou plus, des crayons, un paquet de cartes standard mélangé.  
Ou l'équivalent en outils numériques.

## PHASE 1 : LA CHAMBRE



Les joueurs placent sur la table, accessible à tous, la feuille de papier : elle représente la chambre du couple. Prenant presque toute la place, tracez un rectangle qui représentera le lit au milieu de la feuille. Aux extrémités gauche et droite du lit, dessinez la silhouette de vos deux personnages, en faisant attention de laisser beaucoup d'espace entre eux pour les oreillers. Chaque joueur décrit ensuite à tour de rôle un élément évocateur qui est présent dans la chambre du couple, et qui aidera à définir l'un ou l'autre des personnages, ou le couple. Par exemple, une cravate au sol pourrait indiquer qu'un des personnages est un professionnel, tandis qu'un moniteur de bébé pourrait indiquer qu'il s'agit de jeunes parents. Répétez pour que chaque joueur puisse définir trois éléments évocateurs.

Comme il s'agit d'un jeu qui traite de relations personnelles et qui peut soulever des thèmes potentiellement sensibles, voici le moment de mettre en place vos outils de sécurité préférés : carte X, « *lines and veils* », etc.

Nommez vos personnages. Ils ne sont pas la propriété d'un joueur en particulier : tous pourront incarner l'un, l'autre, ou un PNJ, selon leurs envies, et changer d'une scène à l'autre.

## PHASE 2 : LA SOIRÉE



Quelque chose s'est passé ce soir entre vos deux personnages. Un événement banal ou une grosse dispute, un mot de trop ou l'absence d'action. Quoi que vous décidiez, il s'agit de la fameuse goutte qui fait déborder le vase, le symptôme d'un plus gros bobo, potentiellement le point de non-retour pour ce couple. Pigez la première carte de la pioche (défaussez les figures) et placez-la face vers le haut entre les têtes des deux personnages. Entourez-la d'un rectangle au crayon : il s'agit du premier « oreiller », érigé en barrière. Un « oreiller » est le terme utilisé dans le jeu pour désigner à la fois l'objet physique, et comme métaphore pour une situation conflictuelle, sujet sensible, ou tout autre élément qui crée de la distance entre les deux personnages.

Consultez le tableau des éléments d'inspiration (page suivante) selon la carte pigée, et choisissez-en un pour définir votre élément déclencheur. Jouez la scène. Inscrivez quelques mots ou un dessin autour de l'oreiller pour vous rappeler de votre élément déclencheur. Celui-ci est très frais dans la mémoire des personnages, et n'a pas été réglé avant le coucher : il ne pourra donc pas être effacé durant la phase 3.

## PHASE 3 : LA NUIT



Il s'agit de la phase principale du jeu. Durant la nuit, vos personnages ne trouvent pas le sommeil, et se souviennent tour à tour des différentes difficultés vécues dans leur couple par le passé.

Chaque joueur, à son tour, pige les deux premières cartes du paquet et consulte le tableau (page suivante) pour voir quels sont les éléments d'inspiration qui sont associés à chaque carte. Il en choisit ensuite **une** pour effectuer l'une des actions suivantes :

### 1. Créer un nouvel oreiller

Le joueur choisit un élément d'inspiration associé à la carte jouée pour définir une situation qui s'est produite dans l'histoire du couple. Il peut s'agir d'une vieille dispute, d'un petit irritant, d'une différence de point de vue. Par exemple, l'inspiration « *Enfant* » peut être le souvenir de la grande discussion « Est-ce que tu en veux, toi ? », ou le souvenir d'une fête d'enfant où un des personnages boit trop et embarrasse l'autre. Il pose la carte sur la surface de jeu et l'entoure d'un rectangle : il vient de créer un autre oreiller entre les personnages.

### 2. Ajouter un souvenir à un oreiller déjà présent sur le jeu

Le joueur choisit un élément d'inspiration associé à la carte jouée pour définir une autre scène à propos d'un « oreiller » déjà en jeu. Pour ce faire, le joueur doit poser sa carte par-dessus une déjà présente sur le jeu, en respectant les règles du *Uno* (même valeur ou même suite). Il pourrait s'agir d'une scène se déroulant avant, après, avec quelqu'un d'autre... Dans l'exemple nommé au point 1, un joueur pourrait par exemple ajouter une scène où le personnage tombe enceinte et ne sait pas comment l'annoncer à son partenaire qui ne veut pas d'enfant, ou un événement où un personnage prend une mauvaise décision sous l'effet de l'alcool.

### 3. Se souvenir des bons moments

Lorsqu'un joueur joue une figure (valet, dame, roi ou Joker), il définit une scène, à l'aide d'un élément d'inspiration associé à la carte, pour définir un beau souvenir, les efforts faits par les personnages pour résoudre le problème d'un des oreillers présents en jeu. Par exemple, il pourrait s'agir d'une discussion sérieuse sur ses peurs de ne pas être à la hauteur, ou la promesse d'être sobre. Le joueur peut ensuite choisir un seul oreiller auquel il retire jusqu'à 2 cartes. Les cartes retirées, ainsi que la carte de figure, sont défaussées. Si l'oreiller ne contient plus de cartes, effacez-le grossièrement : on ne peut plus y jouer de cartes. Choisissez si la situation est oubliée ou pardonnée. Pas les deux..

Une fois la scène définie, elle est jouée : le joueur dont c'est le tour est responsable de choisir qui jouera quel rôle, et d'en indiquer la fin. Ajoutez quelques mots ou dessins pour vous souvenir des nouveaux aspects explorés.

La deuxième carte est défaussée, et l'élément d'inspiration est biffé : on ne peut plus l'utiliser dans une autre scène. Passez au joueur suivant. Jouez de cette manière 10 scènes (pour 1 ou 2 joueurs) ou 12 scènes (pour 3 ou 4 joueurs).

## ÉLÉMENTS D'INSPIRATION

<b>AS</b>	Animal ; Chandelle ; Accident ; Apparence ; Colère ; Avancée.
<b>DEUX</b>	Ami ; Clé ; Activité ; Esprit ; Confiance ; Chemin.
<b>TROIS</b>	Collègue ; Collier ; Contrôle ; Hasard ; Curiosité ; Cycle.
<b>QUATRE</b>	Enfant ; Coussin ; Dette ; Norme ; Dégoût ; Étape.
<b>CINQ</b>	Ex ; Couverture ; Deuil ; Obligation ; Honte ; Futur.
<b>SIX</b>	Femme ; Photo ; Inconfort ; Ordre ; Joie ; Immobilité.
<b>SEPT</b>	Homme ; Pièce ; Promesse ; Passion ; Peur ; Origine.
<b>HUIT</b>	Inconnu ; Plume ; Retard ; Pouvoir ; Stress ; Passé.
<b>NEUF</b>	Parent ; Tasse ; Routine ; Temps ; Surprise ; Recul.
<b>DIX</b>	Voisin ; Vêtements ; Sexualité ; Victoire ; Tristesse ; Retour.
<b>VALET</b>	Accepter ; Progresser ; Grandir ; Apprendre ; Découvrir ; Espérer.
<b>DAME</b>	Dire la vérité ; Promettre ; Faire justice ; Admirer ; Pardonner ; S'attacher.
<b>ROI</b>	Communiquer ; Collaborer ; Construire ; Préparer ; Évoluer ; S'engager.
<b>JOKER</b>	Rire ; Rêver.

### PHASE 4 : LE MATIN



La nuit blanche est terminée, et il est temps pour les personnages, le corps engourdi et les yeux bouffis, de se lever et de transformer leurs ruminations nocturnes en action. Si la nuit leur a porté conseil, alors ils auront une idée plus claire de la direction vers laquelle ils souhaitent voir leur relation de couple se diriger. Chaque joueur pige sept cartes puis en joue trois en une seule fois, en décrivant, pour chaque carte jouée, une action qu'un des personnages prend à son réveil. Les cartes avec une valeur numérique représentent une action qui va pousser le couple vers la rupture, qui va solidifier les frontières entre les deux personnages. Les cartes de figure représentent un pas vers la réconciliation, vers la réaffirmation de leur engagement et leur amour. Ces actions sont placées à part, indépendamment des oreillers.

### PHASE 5 : LE FUTUR



Prenez un moment pour regarder l'état de la chambre : les oreillers présents et ceux effacés, le poids des souvenirs, la transformation des pensées et émotions en actions. Discutez de votre vision de l'avenir de ce couple. Survivront-ils à leurs difficultés? Vont-ils rompre, et quand? Quelles seront les traces, les victimes collatérales? Ici, pas besoin de consensus, les joueurs échangent simplement leur point de vue. Validez les émotions vécues durant le jeu.

### EXEMPLE D'UN PLAN DE JEU

