



Du côté de Kärkkäälä

Entre Konnevesi et Hankasalmi.

Du côté de Kärkkäälä.

Dans ce village, loin au milieu du pays des mille lacs, se trouve une abbaye en ruine. Pour le groupe de Personnages-Joueurs, ce lieu va être le théâtre d'une série d'événements particulièrement éprouvants.

Ces amis voyagent dans toute l'Europe depuis plusieurs mois. Ils vont de villes en villes, profitant des rencontres de passage pour trouver un endroit où dormir. Au beau milieu de la Finlande se trouve un petit village du nom de **Kärkkäälä**. Ils sont invités par leurs hôtes à passer la soirée dans le local de la société de jeunesse du coin, installé temporairement dans la partie restaurée de l'abbaye en ruine.

La curiosité naturelle des autochtones et l'attrait de la nouveauté placent les Personnages-Joueurs au centre de toutes les attentions. Ils passent d'agréables moments jusqu'à ce que la soirée prenne subitement une tournure horrible. Un vieux cauchemar nommé **Kullervo**, issu de tragiques événements passés, hante les lieux. Stimulé par la présence des Personnages-Joueurs, ce condensé d'émotions négatives s'éveille puis fait tout son possible pour assassiner les étrangers.



Du côté de Kärkkäälä

La Forge du créateur Ilmarinen

Ce scénario est prévu pour être motorisé par le jeu *Within'*. Il fait partie intégrante des *Chroniques de la Collection Maxbrown* même s'il n'en reprend que des éléments épars. Vous pouvez vous en servir comme scénario d'introduction à ces univers. Son principal intérêt est d'être joué par des personnages n'ayant pas encore vécu leur *First Contact* et n'ayant donc pas encore d'*Alpha* ni d'*Oméga*.

Ce scénario est prévu pour **trois personnages** qui sont présentés dans le paragraphe **Itse - Les âmes des héros**. L'intention est de raconter une « buddy story » matinée d'un soupçon d'horreur.

Le paragraphe **Sampo - Le chaudron d'histoire** vous présente le déroulement des événements.

Le lieu de la soirée, l'abbaye cistercienne de Kärkkäälä, est décrit dans la partie intitulée **Lintukoto - La maison aux oiseaux**.

Le paragraphe **Les Cygnes de Tuonela** est la partie où sont décrits les personnages non joueurs.

Kullervo - Le servent de la mort est le grand méchant de cette histoire, sa description vous en apprendra plus sur sa nature et son mode opératoire.

En addition au système de jeu décrit dans *Within*, vous trouverez, dans le paragraphe **Henki - Le souffle de Vie**, une proposition pour simuler les mécanismes sociaux d'attraction et de répulsion ayant cours dans une soirée festive.

Ensuite, vous trouverez quelques références, inspirations et musiques d'ambiance à la fin de cet ouvrage si vous voulez approfondir cette histoire. Ce scénario est inspiré par les récits de la mythologie finnoise. Vous en saurez plus dans le paragraphe **Kalevala - le mythe sous-jacent**.

Ce scénario est destiné à un public adulte, conscient de la complexité des rapports humains et désireux de mettre en scène des relations amoureuses naïves telles que l'on peut parfois en rencontrer chez des adolescents. L'encadré **Les larmes de Väinämöinen** vous en révélera plus sur la note d'intention derrière cette histoire. Gardez en tête que la meilleure sécurité émotionnelle en cours de partie reste encore de connaître vos joueurs et d'user d'un maximum d'empathie avec eux. Si vous estimez que vous ne lisez pas les émotions avec suffisamment de précision ou de rapidité, il serait judicieux de mettre en place un système de sécurité émotionnelle adapté (X-card, safeword, discussion préliminaire, consentement continu...)

En résumé, assurez-vous que votre auditoire soit suffisamment mûr pour pouvoir discuter de la complexité des rapports humains en toute sérénité. C'est toujours intéressant d'échanger des points de vue et de se confronter avec des opinions qui ne sont pas les nôtres. En revanche, il n'y a rien de plus désagréable que de passer une partie de jeu de rôle dans une ambiance de jugement, délétère et malsaine.

Même si ça devrait être une évidence, il est important de préciser qu'il s'agit d'un scénario de pure fiction qui comporte des scènes de violence qui peuvent choquer les plus sensibles. En aucun cas, il ne traite de la réalité ou n'invite le lecteur à pratiquer (ou à subir) tout ce qui sort du cadre raisonnable (et légal) de la vie quotidienne.

*« Le désir têtu me démange,
L'envie me trotte la cervelle
D'aller entonner la chanson,
Bouche parée pour le chant mage
Égrenant le dit de ma gent,
La rune enchantée de ma race.*

*Les mots me fondent dans la bouche,
Grains de gorge, pluie de paroles,
Ils se ruent, torrent sur ma langue,
Ils s'embruinent contre mes dents. »*

Le Kalevala par Elias Lönnrot - chant 1

¹ Une adaptation pour *Sombre* ou pour *Monsterheart* peut également être envisagée moyennant quelques modifications.

Du côté de Kärkkäälä

Itse – Les âmes des héros

Lorsqu'on voyage dans un pays étranger, on ne sait jamais sur quoi on va tomber. Pour certains, les incompréhensions entre deux modes de vie sont des barrières infranchissables.

Pour d'autres, ce ne sont que des invitations à sortir de sa zone de confort. Quand deux âmes étrangères se croisent, se frôlent, se touchent, la rencontre peut devenir explosive. L'attrait de la nouveauté est une mèche ; le besoin d'aimer et d'être aimé, un baril de poudre. Les différences s'effacent à grand renfort de discussions, de regards ou même parfois de baisers.

Dans ce scénario, les joueurs incarnent trois jeunes adultes partis sur les routes à travers l'Europe et pratiquant l'hébergement spontané². Ces trois meilleurs amis sont brillants, chacun à leur manière et l'amitié qui les lie comporte de la loyauté, du respect et, d'une certaine manière, de l'amour. Un pacte tacite les unit : où qu'ils aillent, quoi qu'il puisse arriver, ils arriveront et repartiront ensemble d'un endroit. Entre eux c'est « à la vie, à la mort ». Malgré cet engouement, sincère, qu'ils ressentent et assument

pleinement, ils se comportent très souvent comme des abrutis. Dès qu'ils se retrouvent en société, c'est plus fort qu'eux, il faut qu'ils se chamaillent comme des coqs juchés sur leurs ergots.

*« Petit frère, mon frerot d'or,
Mon beau compagnon de jeunesse
Fais-moi compagnie pour le chant
Viens-t'en me jomdre au jeu des runes
Car nous sommes ce jour ensemble
Après maint jour en d'autres bords »*

Le Kalevala par Elias Lönnrot - chant 1

Si les archétypes proposés sont décrits comme des jeunes hommes hétérosexuels, il ne faut pas hésiter à modifier leur genre ou leur orientation sexuelle selon vos propres envies et sensibilités. Idem pour les personnages non joueurs, ce scénario les décrit comme des jeunes femmes hétérosexuelles, mais il ne faut pas se sentir limité par le choix grammatical. Au final, les histoires de cœur et/ou de cul se basent toutes sur les mêmes mécanismes sociaux.

Ces personnes voyagent ou reçoivent des voyageurs en leur proposant simplement un lit ou un canapé pour passer une nuit.

Vous trouverez en annexe des indications pour remplir les feuilles de personnage *Within*. En plus des éléments standards de ces feuilles, les besoins de ce scénario impliquent que les personnages soient assortis des **traits** suivants :

Blessure secrète : un élément du passé hante le personnage. Sa révélation peut attirer une cible sociale et attirer ses faveurs si elle est effectuée dans des conditions adéquates.

Fierté : se dit d'une compétence ou d'une aptitude pour lequel le personnage excelle et qu'il peut mettre en avant pour attirer l'attention.

Vantardise mal placée : point sensible qui peut être favorable ou au contraire mettre le personnage en difficulté selon la façon dont il est utilisé.

Anecdote cocasse : souvenir commun entre deux personnages qui révèle un aspect peu flatteur d'un camarade. Utile pour briser la crédibilité d'un rival.

Idéal émotionnel : attente émotionnelle du personnage envers ses potentiels flirts. Ce trait donne en quelque sorte la direction vers laquelle doit tendre le jeu de votre personnage.

³ L'ingénierie sociale est une forme de manipulation psychologique utilisant le charisme et plus généralement la séduction pour atteindre des buts peu avouables :

Chacun des personnages possède de base un **trait** de chaque type, mais vous devez encourager les joueurs à inventer de nouvelles facettes à leur alter ego. De la même manière, considérez, en tant que MJ, ces différents éléments comme des pistes à explorer. N'hésitez pas à adapter ou retirer les **traits** qui vous déplaisent afin de les remplacer par d'autres que vous jugerez pertinents. L'important pour ce scénario est que les personnages joueurs comme les personnages non-joueurs aient une profondeur suffisante pour que l'approche de la séduction soit intéressante. De plus, il vous faudra décider, pour chaque **trait**, s'ils s'apparentent à de l'ingénierie sociale³ ou pas. Autrement dit, vous pouvez vous positionner sur la conscience des personnages de l'utilisation de ces **traits** à des fins de séduction. On pourrait pousser le questionnement plus loin et décider, pour chaque **trait**, s'il est réel ou si c'est juste une invention du personnage pour les besoins de la soirée...

Pour les PNJ, ces traits vont définir les conditions nécessaires pour ajouter des jetons noirs et blancs dans la réserve de l'égrégore. Les règles se rapportant à ces mécaniques sont expliquées dans le paragraphe **Henki – le souffle de vie**. L'idéal serait que vos joueurs en sachent le moins possible sur le fonctionnement.

escroquerie, vol, chantage ou extorsion d'information. On parle aussi de fraude psychologique.

² Les pratiquants de l'hébergement spontané sont communément appelés « Couchsurfers » en lien avec l'entreprise qui, depuis 2004, gère la majorité des échanges de cette communauté.

Du côté de Kärkkäälä

Sampo - Le Chaudron d'histoire

Ce scénario est court et prévu pour être joué en une séance. L'histoire peut être résumée schématiquement en cinq phases comme il suit :

1. Les PJ arrivent à l'abbaye, invités par leur hôtesse. Tout est fait pour les mettre à l'aise.
2. La soirée suit son cours, mais un malaise s'installe. Les PJ ressentent la différence culturelle qui les sépare de leurs hôtes.
3. Un ou plusieurs intrus arrivent et perturbent un peu plus l'équilibre de la soirée.
4. Kullervo s'éveille et se met en chasse. Les PJ sont pris pour cibles.
5. Fin du massacre. Lever du jour.

Si tout se passe bien, le corps du scénario sera principalement alimenté par les échanges entre joueurs. Dans ce cas, détendez-vous et profitez du spectacle, votre rôle se bornera à celui d'arbitre et de gestionnaire du temps. Si vous voulez ajouter du piment ou tout simplement si l'intrigue patine, vous disposez de plusieurs éléments pour orienter le récit. D'une part, la mécanique de réserve de Kullervo⁴ servira de guide pour savoir quand passer d'une phase à une autre.

De plus, voici quelques conseils pour agrémente l'histoire de détails.

Tout d'abord, il est convenu que le scénario démarre au moment où les portes de l'abbaye se referment derrière les PJ. L'effet « huis clos » est accentué par la météo extrême des extérieurs qui contraint tout le monde à rester à l'abri des murs de pierre.

Lucita est l'hôtesse des PJ. Dès leur arrivée dans le local de la société de jeunesse, elle fait les présentations avec ses deux amies : Sammi et Kita. Les premiers instants doivent mettre les PJ en confiance. Les personnes présentes sont avenantes et posent les questions d'usage lorsqu'on rencontre quelqu'un : « que faites-vous dans la vie ? » « Comment vous êtes-vous retrouvé dans ce coin perdu de la Finlande ? ». Bref, la soirée s'annonce agréable.

Sitôt que les PJ auront pris leurs aises, faites-les parler. Peut-être essayeront-ils de se montrer charmeurs et séduisants. Soyez plus malin qu'eux, attisez leurs divisions. La loyauté que les personnages ressentent les uns envers les autres ne doit pas empêcher vos joueurs de se faire mutuellement des coups de Trafalgar. Comme stipulé plus haut, les trois amis peuvent se transformer en coqs lorsqu'ils sont dans un contexte social.

C'est à ce moment qu'un malaise peut s'installer doucement. En effet, les Finnois, garçons comme filles, ne sont pas des grands bavards. Après les premiers instants, ils peuvent sembler froids, peu amicaux et surtout peu expressifs. Pour donner un exemple, les Finnois ne chercheront jamais à briser le silence. Ils préféreront le laisser prendre sa place dans la conversation, s'y installer. En tant que meneur de jeu, l'artifice est simple à mettre en place. Si vous voulez apporter un sentiment de doute, regardez le joueur dans les yeux et comptez jusqu'à sept dans votre tête. Rien de plus, rien de moins. Le silence provoqué ne manquera pas de susciter un malaise. Il est même probable que le joueur en question brise le silence lui-même avant l'échéance des sept secondes.

Si Kullervo tarde à venir, n'hésitez pas à utiliser l'arrivée d'un des intrus⁵ pour tricher avec le rythme de la partie. La vieille dame permet de ralentir son arrivée ou en tout cas de donner plus de chances aux PJ dans la deuxième partie du jeu. Au contraire, l'intervention du dealer fera monter le niveau de dangerosité de l'intrigue bien avant l'incursion du surnaturel.

Une fois que Kullervo est arrivé, reprenez le contrôle du tempo et imposez un rythme nerveux. L'utilisation d'un sablier pour forcer les PJ à prendre des décisions rapidement est une bonne idée. Kullervo

est un grand méchant qui possède des capacités physiques surhumaines que nous décrirons plus loin. Servez-vous-en pour traquer impitoyablement vos joueurs. Utilisez les éléments préalablement placés comme des armes improvisées. Ce scénario étant un one-shot, n'hésitez pas à décimer l'équipe de personnages. Vous pouvez opter pour un récit nerveux, tendu, avec peu de place pour les hésitations ou les échecs. Le jeu Sombre (créé et sublimé par Johan Scipion) comprend énormément de conseils pour mener ce genre de parties.

Pour la dernière partie, les survivants doivent ressentir la libération avec l'arrivée du soleil. Une aide peut, par exemple, venir à eux de bon matin avec l'arrivée de la vieille dame qui leur apporte des croissants. Le ronronnement du moteur de son pick-up sonnera comme une douce mélodie aux oreilles des PJ. Mais la sensation de libération doit être de courte durée. En guise d'épilogue, les PJ peuvent être saisis d'une pensée affreuse : Kullervo n'est pas « juste » un esprit frappeur ou un tueur en série. C'est l'expression d'une force sauvage indomptable présente au fond de chacun de nous. Une fois que les PJ auront été « touchés » par cet esprit, ils feront en quelque sorte partie de lui et le porteront où qu'ils aillent.

⁴ Voir paragraphe **Henki- la source de vie**.

⁵ Voir paragraphe **Les Cygnes de Tuonela**,

Du côté de Kärkkäälä

Lintukoto - La maison aux oiseaux

Ce scénario est un huis clos qui prend place dans un lieu bien particulier : une abbaye cistercienne au beau milieu de la Finlande⁶. L'origine de cette abbaye se perd dans la nuit des temps et ne comporte pas d'événements notables. L'édifice fut détruit en 1944 lors du retrait de la Wehrmacht et a été laissé à l'abandon depuis. Voilà cinq ans, la commune de Kärkkäälä a lancé un programme de restauration visant à rétablir la structure initiale. Depuis 4 ans, le projet est gelé par manque de fonds. Une partie des bâtiments ayant été restaurée, la société de jeunesse de Kärkkäälä a reçu l'autorisation d'occuper les lieux de manière « temporaire ». Autrement dit jusqu'à ce que le projet reprenne. Il est facile de prévoir comment les choses ont tournées : le temporaire s'est insidieusement transformé en un état inconfortable, mais permanent.

La société de jeunesse qui occupe les lieux est une association qui réunit la grande majorité des jeunes gens du village (l'équivalent d'une MJC en France ou jeunesse campagnarde en suisse). Ils s'occupent d'organiser une poignée d'animation par an comme la tombola de Noël, la chasse au trésor de la fête du soleil de minuit ou encore la kermesse de la fête nationale (fête de l'indépendance de la Finlande - 6 décembre).

Au fil des ans, la société de jeunesse de Kärkkäälä a pris possession des lieux. Le réfectoire s'est mué en ludothèque et la petite chapelle en bar clandestin (quel sacrilège !). Les différents événements organisés par la société ont même permis d'acheter et d'installer un sauna en kit dans une autre salle.

La géographie du lieu prend toute son importance après l'éveil de Kullervo. Durant les premières phases du jeu, placez autant d'éléments de décor que vous le pouvez. Ces lieux doivent être emplis de détails et d'objets potentiellement utilisables lors de la phase horrifique : outils et machines de chantier abandonnés pouvant servir d'armes improvisées, produits de nettoyage corrosifs ou inflammables, ustensiles de cuisine divers et variés, bouteille d'alcool fort pour faire des cocktails Molotov, armatures métalliques ou autres débris du décor, tête de renne empaillée (ça pique quand ça tombe du mur...), cloche de campanile en équilibre précaire, crucifix, chandelier massif, tables et chaises en mauvais état. Si vous voulez pousser le bouchon plus loin, il se peut qu'une arme de chasse soit présente ; amenée par un PNJ depuis la réserve paternelle. Dans la phase de course poursuite, tous ces ajouts pourront servir ou desservir les PJ.

L'abbaye est constituée de six lieux principaux :

La cour intérieure ressemble à un jardin abandonné. De l'épaisse couche de neige qui couvre les allées en gravier sortent des herbes hautes. La partie centrale abrite également une fontaine en ruine. Les feuilles mortes tapissent le fond du bassin et la sculpture, en grande partie détruite, est méconnaissable. Le déambulatoire, autrefois couvert n'est plus qu'un chemin obstrué par les ronces. Les autres salles donnent toutes sur cette cour intérieure.

La chapelle est une minuscule pièce reconverte en petit salon (en suisse, on parlerait volontiers d'un « carnotzet »). La lumière naturelle entre péniblement par la petite lucarne, c'est pourquoi une multitude de lumières artificielles ont été installées : guirlandes de kermesse, abat-jour rétro et chandeliers muraux donnent à la pièce une ambiance festive qui contraste avec l'austérité des murs nus. Le mobilier consiste principalement en une table en bois et quelques chaises qui occupent la majorité de la surface au sol. C'est un secret que les membres de la société de jeunesse ne dévoilent que s'ils se sentent en confiance, mais l'armoire murale qui contenait autrefois les cierges et les hosties abrite désormais une réserve d'alcool fort digne d'un bar.

Le réfectoire occupe naturellement le rôle de salle à manger. La cuisine est sobrement équipée d'un frigo et d'un micro-onde. Dans un coin de la salle, une bibliothèque ancienne est emplie de jeux de société divers. La plupart sont anciens et incomplets, mais les membres de l'association ont tout de même fait l'effort de garnir ces étagères de jeux récents. Dans un coin de la pièce, une porte en bois basse donne accès à l'ancien cellier, vide et inutilisé depuis longtemps.

La dernière salle avait une fonction pas très bien définie. Désormais elle est vide et n'est occupée que par un cube de bois qui trône au milieu de la pièce. **Ce sauna** en kit a beau ne pas faire partie de l'architecture initiale, il est tout à fait fonctionnel. C'est un élément quasiment obligatoire dans tout édifice finnois qui se respecte. Lieu social au même titre qu'un bar dans d'autres cultures, on va au sauna pour se laver, se réchauffer et se détendre (et quasiment jamais pour pratiquer une quelconque activité de débauche, on se calme tout de suite).

La zone en travaux occupe la plus grande partie de l'abbaye. Derrière les barrières de chantier et les cordons jaune et noir se cachent les vestiges d'un trésor architectural. Les ruines d'aujourd'hui ne présentent quasiment aucun intérêt, mis à

⁶ Historiens extrémistes pardonnez ce crime contre le réalisme : il n'y a jamais eu, à ma connaissance, d'abbaye cistercienne en

Finlande. Le modèle qui a inspiré ce scénario se trouve en Estonie.

Du côté de Kärkkäälä

part celui de s'empaler accidentellement sur une poutre métallique.

L'extérieur n'est qu'un désert blanc. La neige recouvre tout. Elle lisse les traces et efface les chemins. Considérez que l'extérieur de l'abbaye est une zone condamnée, car, en cette nuit proche du solstice d'hiver, la température nocturne avoisine les 20 degrés centigrades en dessous de 0. Autant vous dire qu'une simple marche en extérieur mène à une mort certaine. Considérez en guise d'avertissement qu'un personnage raisonnablement couvert perd tout de même un point de santé par période de 10 minutes à cause de l'exposition aux conditions extérieures. Augmentez cette pénalité d'un point si vous jugez que le personnage est insuffisamment couvert, à la suite d'une sortie précipitée lors de la course poursuite par exemple. Vous pouvez même augmenter d'un dernier point supplémentaire si le personnage est sous l'emprise d'une forte dose d'alcool ou de stupéfiant. S'ils sont interrogés, les Finnois déconseillent fortement toute expédition nocturne hors du bâtiment, pour ne rien arranger. Ils mettront en garde contre le froid mais aussi contre les risques encourus à cause de la présence d'une multitude de plans d'eau aux alentours de l'abbaye. La neige est parfois traîtresse et ce qui peut sembler un chemin paisible à la lumière de la lune s'avère bien souvent être un étang prêt à happer les fous qui tenteraient de s'y aventurer.

Les Cygnes de Tuonela

Ce scénario étant un huis clos, le nombre de PNJ que vous aurez à interpréter est réduit à son plus strict minimum. En revanche, les personnages devront être plus soignés et aucun d'entre eux ne devrait être négligé.

Les Finnoises sont au nombre de trois. Ce sont les hôtes des PJ. Elles pratiquent le couchsurfing pour la première fois et ne cessent de s'excuser si leurs manières ne sont pas toujours adéquates. Leurs trois profils sont décrits en annexe avec les mêmes traits qui définissent les PJ.

Leurs profils sont décrits avec les mêmes règles que les PJ. Néanmoins, essayez, lorsque vous les jouez, de les envisager sous un angle particulier. Premièrement, ces jeunes filles sont bien dans leur tête et ne cherchent pas forcément à plaire. Leur vie est rythmée avec simplicité par une énergie qui leur est conférée par l'environnement rural et sauvage dans lequel elles vivent. Dans cette région de Finlande, on vit au rythme du soleil. Deuxièmement, malgré leur attitude saine, elles portent en elles la peur (bien légitime) de l'événement tragique qui a entaché l'abbaye. Elles gardent donc une légère réserve et n'apprécient que modérément les attitudes toxiques. Troisièmement, leur manière de communiquer est typiquement finnoise. Comme beaucoup d'habitants de ce pays, elles ne sont pas dérangées par les silences qui s'éternissent dans la conversation. Dans les pays nordiques et tout

particulièrement en Finlande, il existe ce qu'on appelle le « silence de confort ». Lorsqu'on est à l'aise avec autrui, on ne se sent pas obligé de remplir le silence à tout prix. Lorsque vos joueurs vous parlent ou font parler leurs personnages, n'hésitez pas à laisser passer un long silence avant de répondre (voir technique des sept secondes expliquée dans le paragraphe **Sampo - Le Chaudron d'histoire**).

Cette manière d'interpréter vos PNJ doit servir à déboussoler un moment vos joueurs et aura sans doute un impact direct sur l'interprétation de leurs personnages. Ceci aura également l'effet non négligeable de rendre le contraste avec la dernière partie de ce scénario bien plus saisissante (voir **Kullervo - le servent de la mort**).

Les intrus

Ce scénario doit pouvoir être joué en une seule séance et en one-shot. Si tout se passe bien et si vos joueurs se sont eux-mêmes donné comme challenge d'être les rois de la soirée, le scénario devrait se dérouler plus ou moins tout seul sans que vous ayez besoin d'autre chose que de rebondir sur leurs initiatives. Néanmoins, vous disposez de deux intrusions afin d'accélérer ou de ralentir le rythme de la partie.

L'arrivée de la vieille dame sert à faciliter l'avancée des joueurs car **Rauni** (c'est son nom) est amicale et peut éclaircir différents éléments qui semblent mystérieux aux yeux étrangers : les façons

de faire finnoises ou même l'historique de l'endroit n'ont aucun secret pour elle. **Rauni** correspond en tout point à l'archétype de la sorcière : petite, vieille avec des cheveux blancs en désordre et une voix aigrelette. Sa première apparition pourrait faire forte impression sur les personnages. En réalité, c'est une simple employée municipale avec le cœur sur la main. La seule raison de sa présence est de s'assurer que tout va bien pour les membres de la jeunesse. Elle arrive, de préférence en début de soirée, à bord de son pick-up et amène deux grands thermos de thé et de café.

L'arrivée du dealer, permet, au contraire permet de monter la difficulté d'un cran en introduisant le personnage de **Niilo** le dealer. Celui-ci sera non seulement un concurrent dans le jeu de la séduction, car il a des vues sur les trois colocataires. Il ne voit pas d'un bon œil l'arrivée d'étrangers sur son « terrain de chasse ». De plus, il porte avec lui une quantité assez impressionnante de produits stupéfiants et peut facilement devenir une menace directe pour les personnages s'il est dérangé dans son activité illicite. Il réagit au quart de tour à la moindre provocation et n'hésite pas à faire usage de violence. Il cache un couteau à cran d'arrêt dans sa poche.



Du côté de Kärkkäälä

Kullervo - Le servent de la mort

Le grand méchant de cette histoire est un égrégoire⁷, un esprit malfaisant né spontanément sous l'effet d'une forte concentration d'émotions négatives. Nous le nommons **Kullervo**.

En effet, cette abbaye a été le lieu d'un sordide événement survenu un an plus tôt. Un duo de voyageurs a séquestré et torturé une jeune fille du village qui les avait invités en ces lieux. Pendant de longues heures durant cette nuit d'hiver, la jeune fille fut livrée aux instincts barbares des deux voyageurs. Elle fut l'objet de leur cruauté, l'instrument de leur sadisme, de leur violence la plus abjecte. Pendant qu'ils se défoulaient sur elle, son esprit s'évada loin de son corps pour pouvoir survivre. Ils ne la firent pas passer de vie à trépas cette nuit-là, mais son esprit ne réintégra jamais son corps.

L'événement fut si violent, l'agression si inhumaine que la saturation d'horreur imprégna les murs de l'abbaye. L'égrégoire naquit cette nuit-là, comme le produit de cette manne malfaisante, la somme de toute l'horreur dont les lieux furent témoins. L'année écoulée ne fit que concentrer encore un peu plus la puissance de l'esprit. Les reconstitutions, le ressentiment des proches n'ont fait qu'alimenter l'égrégoire qui s'est renforcé, nuit après nuit.

Le traumatisme fut si grand pour la communauté de Kärkkäälä qu'il eut raison, pour un temps, de la présence de l'association de jeunesse dans ces murs. C'est sous l'influence de la municipale Rauni que la jeunesse put réintégrer les lieux et conserver son droit d'exploitation. C'est aussi une des raisons pour lesquelles la vieille femme passe régulièrement à l'abbaye. En effet, elle tient à s'assurer que les événements tragiques du passé ne se reproduiront pas. Personne n'est vraiment à l'aise avec le fait de se retrouver dans ces murs chargés de mauvais souvenirs, mais tous s'accordent à dire que la vie doit continuer. Fait important : la présence de l'égrégoire entre ces murs est ignorée par tous. Ce dernier ne s'est encore jamais manifesté de manière violente et explicite, mais ce soir, tout va changer.

Kullervo représente l'énergie primale qui demande revanche et qui ne peut se contenter de la justice des hommes. C'est le besoin de faire justice soi-même, la douleur qui ne peut se diluer que dans le sang. Kullervo c'est l'œil qui suit Caïn après le meurtre d'Abel, la loi du Tallion, la sauvagerie des grands espaces à l'état pur. Il n'a aucune existence physique propre. C'est une conscience collective qui s'est nourrie de tous les petits bouts d'âme que les gens ont laissé derrière eux dans cette abbaye. L'esprit peut se manifester et prendre possession des gens chez il a déjà prélevé un bout d'âme. Dans

un premier temps, seuls les PNJ habitants de Kärkkäälä sont susceptibles de servir d'hôte à l'égrégoire. En portant en eux, le traumatisme sous-jacent de la ville tout entière, ces personnages sont devenus le « bétail » de Kullervo. Vous pouvez, durant l'épilogue de ce scénario, dévoiler aux PJ survivants qu'eux aussi sont marqués par Kullervo et qu'ils devront vivre avec cette épée de Damoclès au-dessus de la tête pendant le reste de leur vie.

Si son apparition a lieu en public, Kullervo ne se manifeste que verbalement à travers les PNJ dans un premier temps. Soudainement, les Finnoises qui étaient si franches et saines deviennent hautaines et désagréables. La différence, subtile au départ, se fait de plus en plus marquée. Interprétez Kullervo comme étant la personne la plus toxique que vous soyez capable d'imaginer. Allez-y franchement, défoulez-vous et n'hésitez pas à prendre le contrepied intégral de ce que vous aviez joué dans la première partie de ce scénario.

Dans ses premières manifestations, Kullervo n'existe pas dans plusieurs corps en même temps. Il n'apparaît que dans une personne à la fois. Ceux qu'il a possédés mais qu'il délaisse tombent inconscients, comme endormis. Leur visage, marqué par une intense fatigue, est presque méconnaissable. Des cernes

tellement marqués qu'on pourrait les confondre avec des hématomes font leur apparition. Dès que l'ambiance chauffe et qu'il est démasqué, son influence se divise presque sans perdre de force et ce n'est plus un avatar de Kullervo, mais au moins trois que les PJ devront affronter.

À partir du moment où il entre en jeu, il faut s'attendre à un véritable massacre. Ce concentré de colère est impossible à raisonner. Il cherche à tuer avec une telle brutalité qu'il sera difficile pour les PJ de s'en sortir indemne. Kullervo se bat avec des armes improvisées. Stratégiquement parlant, il pourrait se contenter de pousser les personnages dehors et de les regarder mourir de froid. En réalité, l'extérieur n'existe pas pour lui. L'intérieur de l'abbaye est tout son l'univers et tout ce qu'il connaît. C'est pourquoi son but est d'empêcher les personnages de sortir et de les anéantir à l'intérieur de son territoire. Faites preuve d'imagination et imaginez toutes sortes d'objets ayant une utilité courante, mais pouvant servir d'arme en dernier recours. Le but est d'horrorifier le décor en rendant tout potentiellement létal.

En termes de règles, Kullervo est à mi-chemin entre un démon possesseur et le boogeyman (voir pages 187 et 250 du livre de base de *Within*).

⁷ Le terme a été utilisé pour la première fois (et probablement inventé) par Victor Hugo en

1857 dans « La légende des siècles ». Un égrégoire est une agrégation d'émotions et

d'esprit formant une puissante créature semi-consciente.

Du côté de Kärkkäälä

Henki - Le souffle de Vie

Nous allons maintenant nous intéresser au système de règle régissant ce scénario. Celui-ci est prévu pour être joué avec le système *Within*, mais il est important de considérer que les PJ n'ont ni *Alpha* ni *Omega*. Cette aventure peut constituer leur *First Contact*.

En dehors des règles normales décrites dans le livre de base, le principal mécanisme est lié à la séduction. En effet, on a trop tendance à faire une ellipse pour éviter les scènes gênantes. Séduction, flirt, voire même sexe sont généralement des aspects du jeu qui sont pudiquement passés sous silence. Avec ce scénario, on vous propose de rentrer en plein dedans.

En guise de préparation, constituez un emplacement (un sac ou un sachet) destiné à devenir une réserve de jetons noirs et blancs que nous nommerons désormais *Réserve de l'égrégore* ou *Réserve de Kullervo*. Les jetons peuvent être les mêmes que ceux que vous avez réunis pour la *Main du Destin*, mais évitez néanmoins de mélanger les deux réserves car leur utilisation sera complètement différente.

Cette réserve, commune à tous les joueurs, représente la distance qui sépare l'esprit maléfique Kullervo de notre monde. Les jetons noirs symbolisent les émotions négatives. Plus ils seront présents dans la réserve, plus Kullervo sera proche de l'éveil.

Le système de base est simple. Il s'articule en trois phases.

Phase de constitution. La réserve de Kullervo commence vide et se remplit de jetons noirs et blancs en fonction de leurs actions et attitudes. En simplifiant, chaque « bonne » attitude sera récompensée par 1 jeton blanc ; chaque « mauvaise » attitude pénalisée par 1 jeton noir.

Phase de pioche. À chaque fois que vous devez déterminer l'attitude d'un PNJ, tirez un ou plusieurs jetons de la réserve de l'égrégore et consultez le tableau des résultats en fonction de votre tirage. Le nombre de jetons à tirer est fonction de la complexité de l'action du PNJ ainsi que son intensité. Tirez un seul jeton pour les interactions simples : discussions de convenance, regards sans sous-entendus. Tirez deux jetons pour les interactions plus personnelles : séductions, regards lourds de sens. Tirez trois jetons lorsque les propositions sont carrément explicites ou associées à des gestes de séduction ou d'agression.

Phase de massacre. Cette phase démarre et remplace les deux autres dès que vous piochez 2 jetons noirs. Cela veut dire d'une part que Kullervo est susceptible d'apparaître à n'importe quel moment du jeu, mais uniquement lors des interactions qui impliquent une pioche de 2 ou 3 jetons. Lorsque Kullervo est éveillé, inutile de faire dans la finesse : l'élimination de votre équipe de PJ doit être votre objectif principal.

1- La phase de constitution

À chaque fois qu'un PJ décrit une de ses attitudes ou une de ses actions, ajoutez un jeton noir ou blanc à la réserve.

2- La phase de pioche

À chaque fois qu'un PNJ agit ou réagit à une sollicitation de la part des PJ, piochez un, deux ou trois jetons en fonction de l'action en question. Consultez le tableau des résultats afin de jouer la scène.

3- La phase de massacre

Dès que vous avez tiré deux jetons ou plus, Kullervo s'éveille. Le jeu de massacre commence. Laissez de côté la réserve.

Du côté de Kärkkäälä

Durant la première partie, les PJ peuvent décider d'utiliser leurs traits en public ou en privé. Ils n'auront pas les mêmes impacts dans un cas comme dans l'autre. **Blessure secrète** par exemple, n'est pas toujours efficace de la même façon en public qu'en privé. Pour certains PNJ, il attire la moquerie s'il est cité en public (jeton noir). Au contraire, certains PNJ aiment les gens qui assument leur blessure secrète en public (jeton blanc). Notez tout de même que, si les traits sont essentiels dans cette mécanique, ils ne sont pas tout. Chaque interaction des PJ avec leur environnement est également à prendre en compte.

Au départ, tout est fait pour que les joueurs se divisent. Nous vous conseillons de placer les jetons de manière visible afin que les joueurs comprennent qu'il se passe quelque chose lors de leurs interactions, mais de garder secret les points de règles qui gèrent réellement la réserve de Kullervo. Au contraire, encouragez vos joueurs à la faute en leur laissant croire que « à côté de Kärkkäälä » est un jeu de séduction avant tout. Nous vous conseillons également de réagir au quart de tour et de ne pas attendre qu'un joueur valide une attitude ou une posture. L'important est que leur instinct soit récompensé ou puni et pas des réactions intellectualisées après une discussion de quarante minutes.

D'ailleurs, dans ce contexte de soirée festive, tout le monde est là plus ou moins pour séduire. Les Finnoises y compris. Attention aux personnages trop entreprenants, ces demoiselles ne sont pas des proies, ce sont chasseresses. Le système de jeu et de séduction est là pour refléter cet aspect de la séduction. Les Finnoises ont des goûts déjà prédéterminés et ne se laisseront pas appâter par les tentatives aléatoires des joueurs. S'ils veulent conclure, ils vont devoir s'impliquer émotionnellement dans la peau de leurs personnages. Et pour chaque action des PJ, placez des jetons en fonction de leurs attitudes et piochez aussitôt afin de connaître les réactions des PNJ.

Si les personnages joueurs restent en arrière, font profil bas et ne veulent pas vouloir prendre part aux jeux de la séduction, tant pis. Kullervo est lié aux murs de l'abbaye et à son histoire, il se nourrit des intentions et peut tout à fait apparaître même si les PJ restent entre eux. Au besoin, servez-vous des intrus (voir paragraphe **les Cygnes de Tuonela**) pour pousser les joueurs à l'action. Par exemple, le personnage de Niilo est tout à fait indiqué pour mettre la pression aux joueurs. Il peut, harceler, agresser et d'une quelconque manière forcer les personnages à intervenir ou à se mettre en position de non-assistance à personne en danger.

Gardez en tête que cette réserve n'est pas qu'un indicateur de la réussite des PJ sur le terrain de la séduction. Elle représente aussi (et surtout) l'émergence de la force maléfique qui hante ces lieux. Kullervo est une entité sauvage qui se nourrit des émotions négatives⁸.

Considérez donc toute interaction des PJ avec leur environnement social comme étant potentiellement profitable à l'apparition de l'égrégoire.

*« Ainsi jadis j'ai donc ouï dire
telle rune, par bon savoir :
les nuits nous viennent seules, noires,
les jours lèvent seuls, soleils pâles. »*
Le Kalevala par Elias Lönnrot - chant 1

⁸ Voir paragraphe **Kullervo - le servent de la mort**.

Du côté de Kärkkäälä

Les traits

Blessure secrète : ajoutez un jeton blanc à la réserve de l'égrégore si un des personnages (PJ ou PNJ) révèle sa blessure secrète dans des circonstances qui le mettent en valeur. Au contraire, ajoutez un jeton noir si la blessure secrète est révélée de manière honteuse : si elle est dévoilée en public ou d'une manière peu avantageuse par exemple.

Fierté : ajoutez un jeton blanc à la réserve de l'égrégore si un des personnages (PJ ou PNJ) utilise sa fierté dans un sens positif et constructif. Ajoutez deux jetons noirs si la fierté fait tomber le personnage du côté de sa Vantardise mal placée.

Vantardise mal placée : ajoutez un jeton noir à la réserve de l'égrégore si vous arrivez à placer un des personnages (PJ) en position ou sa vantardise mal placée se révèle. L'idéal serait de le pousser dans ses retranchements et de ne lui révéler la sanction qu'après l'avoir pris en défaut. Ajoutez un jeton blanc si, en jouant la vantardise mal placée, le joueur parvient à rendre son personnage sympathique et attendrissant.

Anecdote cocasse : si un des PJ utilise ce souvenir commun pour enfoncer son rival ou pour en tirer un quelconque profit (en privé ou en public). Ajoutez deux jetons noirs à la réserve.

Idéal émotionnel : l'idéal émotionnel est une piste pour donner de la couleur au jeu de votre personnage. Mais vous pouvez également l'utiliser pour placer un jeton blanc dans la réserve lorsqu'un des personnages entreprend une action qui corresponde à l'idéal d'un autre et que ce dernier l'exprime son approbation.

Les interactions des PJ

La petite communauté de Kärkkäälä s'ennuie. C'est pourquoi la présence d'étrangers, francophones de surcroît, représente une source d'étonnement et de curiosité pour tous et toutes. Dès l'arrivée des PJ à l'abbaye, vous pouvez introduire directement 2 jetons blancs dans la réserve.

Durant cette petite fête, l'alcool est présent en grande quantité sous la forme d'une bière locale, la Karu Olut. Les joueurs qui abusent de la boisson auront plus de mal à contrôler leurs attitudes et gestes. Ajoutez un jeton noir à la réserve. Idem pour d'autres types de produits susceptibles d'altérer le comportement.

Étant donné le caractère quasiment traditionnel des saunas, tout acte libidineux effectué dans ce sanctuaire sera directement sanctionné par l'ajout de 2 jetons noirs dans la réserve de Kullervo.

Les moqueries et vexations ajoutent de manière générale 1 jeton noir sauf si cela touche directement ou indirectement le trait **Blessure secrète**, auquel cas, ajoutez 2 jetons noirs à la réserve. Au contraire, les mots réconfortants, les compliments adroits ajoutent des jetons blancs.

Les gestes de séductions doivent être traités au cas par cas. Privilégiez les scènes véritablement jouées et celles où les joueurs s'impliquent émotionnellement. Sanctionnez les mises en scène trop légères et/ou celles qui ne prennent pas en compte le caractère des PNJ.

Pour finir, gardez en tête que ces règles s'appliquent uniquement dans l'enceinte de l'abbaye.

Les interactions des PNJ

Dès que vous devez déterminer la réaction d'un PNJ face aux actions des PJ, tirez un ou plusieurs jetons.

1 jeton : interactions simples comme les discussions de convenance, regards sans sous-entendus.

2 jetons : interactions plus personnelles comme la séduction, regards lourds de sens.

3 jetons : propositions explicites ou associées à des gestes de séduction ou d'agression.

En fonction de votre tirage, certaines situations se débloquent. Voici les règles à observer :

1 jeton blanc seul signifie un signal encourageant à aller plus loin. Un regard complice, un sourire, une bonne phrase. Le jeton retourne dans la réserve.

Un tirage constitué de 1 jeton noir seul ou 1 jeton noir + 1 ou 2 blancs doit être interprété comme un silence gênant, mais sans plus de conséquences. Le jeton noir seul retourne dans la réserve.

Un tirage constitué uniquement de plusieurs jetons blancs signifie que le PNJ entreprend un acte positif concret. Un baiser sur la joue, sur la bouche, un aveu, une invitation à avoir une relation sexuelle par exemple.

Un tirage constitué 2 jetons noirs + 1 blanc ou 3 jetons noirs constitue le point de départ de la phase de massacre de ce scénario. Kullervo entre en scène et prend possession du PNJ concerné par ce tirage.

Du côté de Kärkkäälä

Kalevala - Le mythe sous-jacent

Ce texte est un des textes fondateurs de l'identité culturelle finnoise. À la base, le Kalevala est une série de poésies populaires de la mythologie finnoise. Ce patchwork a été assemblé par Elias Lönnrot au XIXe siècle pour en faire une épopée. Le but était de doter la Finlande d'un mythe fondateur et rassembleur ; un peu à la manière de l'œuvre d'Homère en ce qui concerne l'identité hellénique. Aujourd'hui encore, la place qu'occupe l'épopée du Kalevala dans la culture finnoise est considérable. De plus, la publication de cette œuvre contribua à ancrer dans le sentiment collectif que la langue finnoise est aussi une langue littéraire. Il serait bien imprudent de faire trop vite le lien entre l'élévation du Kalevala au rang de mythe fondateur et le réveil national finlandais. Néanmoins, on observe, entre la fin du XIXe et le début du XXe siècle, la véritable naissance d'un sentiment national. Que le Kalevala soit une cause ou conséquence d'un éveil national importe peu dans le cadre de ce scénario importe peu, il a été une grande source d'inspiration.

On peut également citer d'autres œuvres : des films tels que **Sheitan** (Kim Chapiron, 2005), **Virgin Suicide** (Sofia Coppola, 1999) ; mais aussi des musiques comme **Chanson d'amour** (Mike Patton, Jean Claude Vannier), l'album **Nordlige Runaskog** (Osi and the Jupiter). Et pour finir des livres tels que **Dans l'enfer des tournantes** (Samira Bellil, 2003) ou les recueils de poésie de **Claude Niarfex**.

*« Ce sont les mots de l'héritage,
runes tournées au baudrier
du vieux Vainamôinen,
sous la forge d'Ilmarinen,
l'épée de Lemminkainen,
l'arc de Joukahainen
au fin fond des champs de Pohja,
les landes du Kalevala. »*

Le Kalevala par Elias Lönnrot - chant 1

Les larmes de Väinämöinen

Ce scénario est intégralement écrit avec l'emploi du masculin pour les joueurs et l'emploi du féminin pour les PNJ. Ne considérez pas ça comme un obstacle pour vous approprier ce jeu. On peut tout à fait varier les plaisirs et imaginer jouer des scènes de séduction des femmes envers les hommes ou bien des scènes homosexuelles. Libre à vous d'adapter ce scénario, de prendre les rôles des PNJ pour en faire des PJ par exemple.

Il serait inexact de prétendre que ce scénario est un prétexte à s'épancher sur la dure condition de l'homme qui ne peut plus draguer dans un contexte post #metoo. Les rapports de séduction dont il est question ici sont des échanges et pas des rapports de chasseur/chassé.

Mais le plus important à retenir est que l'approche de « Du côté de Kärkkäälä » sera ce que vous, en tant que MJ, en ferez. Si vous voulez en faire une critique sous-jacente du puritanisme occidental, libre à vous. Vous pouvez en faire tout à fait l'inverse et montrer à quel point les rapports de violence entre personnes s'installent vite et de manière insidieuse. Les personnages sont-ils des agresseurs par défaut ? Certainement pas. Probablement seront-ils juste des jeunes adultes maladroits, mais pas bien méchants. Les personnages sont-ils néanmoins capables de faire du mal à autrui ? Certainement, oui.

Du côté de Kärkkäälä

Riad est un garçon brillant, mais modeste. Si aucun des trois garçons n'est vraiment introverti, Riad est le plus en retrait du groupe. Mais ne commettez pas l'erreur de croire que c'est un tempérament timide qui le retient. L'esprit de Riad est vif, il a la répartie facile, mais il sait aussi se taire et observer avant de dévoiler son jeu. Il manie avec brio un humour pincésans-rire, mais manifeste une certaine nervosité lorsqu'il est mis en difficulté.

Blessure secrète : Riad ressasse la mort d'un petit frère en bas âge. On ne se remet jamais de ce genre de perte. Riad a eu la chance d'avoir un noyau familial solide qui lui a permis de mettre des mots sur sa douleur. La cicatrice est refermée, mais elle est toujours présente.

Fierté : une langue acérée et un humour caustique permettent à Riad d'avoir le dessus dans presque n'importe quelle situation.

Vantardise mal placée : Riad est, comme beaucoup trop de jeunes gens, conditionné pour répondre à un cliché sur la condition masculine. Même s'il s'efforce de se libérer de ces mauvaises tendances, il a pris l'habitude de devoir se comporter comme « un homme, un vrai ».

Anecdote cocasse : un jour, il a évité à Vincent de se retrouver mêlé à une bagarre dont il ne serait pas sorti gagnant. Ce dernier est rouge de honte quand on lui rappelle cet épisode.

Idéal émotionnel : Riad rêve d'une compagne qui serait son égale, il ne veut pas être le dominant ni le dominé. Il aimerait être accompagné d'une personne courageuse et droite.

Vincent est, au premier abord, plus voyant que Riad. Exubérant, il polarise les attentions. On dit souvent de lui qu'il est adorable, même quand il est maladroit. Cette tendance à plaire et à se faufiler entre les difficultés avec insolence énerve copieusement ses compagnons. Avec sa gueule d'ange, on pourrait tout lui pardonner et certaines phrases sortant de sa bouche font rire alors qu'elles feraient scandale dans la bouche d'un autre.

Blessure secrète : suite à un accident survenu lorsqu'il était enfant, Vincent a développé une peur maladive de la mort qu'il n'assume pas du tout. Elle s'exprime de manière insidieuse, le retenant de prendre des initiatives qui pourraient sembler triviales. Il faut le mettre en totale confiance pour qu'il puisse en parler.

Fierté : Vincent a une éthique très saine ; « vivre et laisser vivre » pourrait être sa devise. Il essaye toujours de faire de son mieux et prouve très souvent que bonté et intelligence font bon ménage.

Vantardise mal placée : l'aura solaire qu'il dégage naturellement fait de Vincent quelqu'un d'unanimement apprécié. Cela lui a donné de mauvaises habitudes et la fâcheuse tendance à croire qu'il est irrésistible et que rien ne peut lui être refusé.

Anecdote cocasse : Vincent peut énumérer avec précision les différentes occasions où Anthony a essuyé un refus de la part d'une fille.

Idéal émotionnel : Vincent a besoin avant tout d'une compagne qui ai le dessus sur lui. Ça le rassure. Il ne cherche pas forcément un modèle maternel, mais il ne se sent tout simplement pas l'âme d'un leader et assume plus le rôle de soutien.

Anthony est le dernier membre du trio, mais d'un certain point de vue, il est l'âme du groupe. Loyal et généreux, il a su devenir le ciment du groupe. Entretenir une relation (amicale dans ce cas précis, mais le constat est vrai pour tout type de relations) entre trois personnes est un exercice d'équilibriste qu'il est difficile de maintenir pendant très longtemps, mais l'énergie positive d'Anthony a toujours permis de trouver des solutions originales aux problèmes rencontrés.

Blessure secrète : un manque affectif situé au niveau de son enfance fait d'Anthony une personne extrêmement dépendante du regard des autres. Il cherche à plaire et supporte mal le rejet.

Fierté : sa tendance à vouloir toujours plaire a mené Anthony à s'intéresser aux désirs des autres. Son empathie est telle qu'il peut lire les émotions des autres avec une facilité déconcertante.

Vantardise mal placée : Anthony est un passionné de tout ; il parle volontiers de ses goûts en matière de musique, théâtre, cinéma... Le problème est qu'il peut parfois se montrer envahissant ou trop bavard voire même ennuyeux.

Anecdote cocasse : si Riad est d'ordinaire silencieux comme une tombe, Anthony et lui ont vécu un soir d'ivresse où, Riad s'épancha sur ses émotions avec un rien de dramatique. Anthony est capable de l'imiter à merveille.

Idéal émotionnel : Anthony a besoin d'une admiratrice, d'une compagne qui reconnaisse ses qualités et qui l'aime pour elles.

Du côté de Kärkkäälä

Lucita est une jeune fille curieuse de tout qui est avant tout attirée par les nouvelles expériences. C'est elle qui a insisté auprès de ses deux colocataires pour se lancer dans le couchsurfing.

Blessure secrète : le caractère enjoué de Lucita cache bien entendu sa part d'ombre. En réalité son drame est double : Lucita vient d'une famille à la communication dysfonctionnelle. Elle en souffre, mais n'ose pas en parler, car a conscience que ce problème est mineur comparé à d'autres. D'ailleurs, Lucita n'est ni maltraitée ni véritablement à plaindre. C'est juste qu'elle se sent étrangère à sa famille.

Fierté : Lucita est ouverte et vive d'esprit. Sa culture générale est tout aussi vaste comme la collection d'expériences et d'anecdotes qu'elle est capable de raconter. Sa fièvre d'aventure l'a menée dans différents pays. Des trois PNJ, c'est elle la moins finnoise et la plus internationale.

Vantardise mal placée : Lucita n'a peur de rien et surtout pas la nouveauté. Le pendant négatif de ce trait est qu'elle est parfois (souvent) encline à accepter toutes sortes de défis qui peuvent potentiellement mal tourner. Par exemple, elle sera tentée de consommer la drogue apportée par Niilo.

Anecdote cocasse : Lucita sait mieux que quiconque que Sanni, sous ses airs mystérieux est bel et bien une femme comme tout le monde. Un soir d'hiver, désœuvrées, elles burent tant que Sanni s'endormit la tête dans son propre vomi. Pas très glamour ☹

Idéal émotionnel : Lucita cherche avant tout un suiveur. Peu lui importe que le personnage soit aventureux ou pantouflard. L'important est qu'il soit fasciné et qu'il la suive dans ses délires sans trop poser de questions.

Sanni est une femme qui dégage une présence rare. Avec ses traits carrés, sa crinière tellement blanche qu'elle paraît grise et ses yeux bleus foncés, elle tient plus de la louve que de la femme. Poser ses yeux sur elle, c'est contempler toute la sauvagerie des steppes nordiques.

Blessure secrète : le véritable amour de sa vie se nommait Jaakko. Il a disparu de sa vie pour des raisons qu'elle a de la peine à évoquer. Est-il mort ? A-t-il quitté Kärkkäälä ? À vous de décider.

Fierté : d'habitude, Sanni se tait. Elle observe. Son regard de glace découpe, cisaille et analyse les comportements. De son silence est née une profonde connaissance de la nature humaine.

Vantardise mal placée : l'aura mystérieuse qui entoure Sanni l'a un peu trop habitué à attirer l'attention. Il lui arrive d'en jouer et elle devient parfois théâtrale, à la limite de la caricature. Elle cultive le mysticisme scandinave et collectionne les pierres énergétiques et les fétiches lapons.

Anecdote cocasse : Sanni a un jour vu Kita casser la figure à un mec qui s'était moqué de son bras handicapé. Elle sait désormais que sous l'apparente décontraction de Kita, se cachent une colère et un mal-être qu'il lui est difficile de contenir.

Idéal émotionnel : Sanni déteste la vantardise, la petitesse et l'immatunité. Son mysticisme définit son rapport à toutes choses. Elle rêve d'unité et d'absolu. À un tel point que parfois elle se surprend à rêver à des choses impossibles, comme par exemple d'une connexion si parfaite qu'il serait possible de lire dans les pensées de l'autre sans même prononcer un mot. C'est dans cet esprit romantique que Sanni envisage de se lier à quelqu'un d'autre, amicalement ou pas.

Kita est une force de la nature. Curieusement bavarde pour une Finnoise, elle montre en toutes circonstances un caractère détonnant. Elle pratique l'humour et la boxe avec une énergie sans égal.

Blessure secrète : sa blessure n'est pas vraiment secrète. En effet, une malformation physique de naissance fait que Kita n'a que trois doigts à sa main gauche. Cette main est parfaitement fonctionnelle. Elle blague souvent et trouve n'importe quel prétexte pour utiliser ce membre, ce qui dérange et parfois même dégoute. « C'est ma main la plus forte... »

Fierté : Kita a un penchant inexplicable pour les chats écrasés. Elle fendra de l'intérieur face à un personnage qui dévoilera et assumera sa blessure secrète en public. De la même manière, elle n'appréciera pas la révélation d'une anecdote cocasse et prendra immédiatement parti pour le personnage visé.

Vantardise mal placée : Kita est une adepte du « vivre et laisser vivre » à un tel point qu'il est parfois difficile de discuter avec elle. Elle ne tolère à aucun moment qu'on la contrarie dans ce qu'elle estime être « ses spécificités ». Elle est dans son bon droit évidemment, mais de nombreuses conversations engagées avec elle finissent dans une impasse.

Anecdote cocasse : Kita connaît les penchants extrêmes de Lucita et lui a déjà évité plusieurs mauvaises expériences. Elle a tendance à considérer qu'il est de son devoir de lui sauver la mise.

Idéal émotionnel : Kita n'a pas vraiment d'idéal émotionnel. En réalité elle ne sait pas trop elle-même ce qu'elle recherche. Peu importe le visage ou le caractère ; en fait, ce qui compte vraiment pour Kita c'est qu'on la laisse être elle-même.

Du côté de Kärkkäälä

*C'était en 2009,
Notre barque coupait net le silence lissé de l'eau.
Un instant, un des cygnes de Tuonela,
Le souffle d'après, un drakkar viking.
Nos âmes échauffées par la lyre du poète brisaient en nous la mer gelée.
Le Kalevala avait ouvert des portes longtemps laissées fermées.
Sous l'improbable soleil de minuit je saignais des mains sur le sablier du temps.
Je me trompais.
Ce n'était pas mon sang.
C'était Kullervo.*