YUIGAHAMA
BAD SEEDS
L'AMPHORE DE YONAGUNI
Scénario additionnel pour campagne YBS
Par Frédéric Bessy
Avec l'aimable participation de Jérôme Isnard

L'AMPHORE DE YONAGUNI

Lorsque malades et contaminés affluèrent par centaines dans les hôpitaux de Yuigahama, deux jeunes médecins se distinguèrent par leur bravoure et leur dévouement. Nombreux sont les habitants à être passés entre les mains de Kanako Eguchi et Goro Nakanishi. Plus nombreux encore sont ceux à avoir entendu parler de leurs prodiges au dispensaire de l'hôpital commémoratif Nukada ; en ces temps sombres, leur inaltérable bonne humeur toucha profondément le cœur des habitants et contribua à entretenir l'espoir en une proche rédemption pour la ville maudite.
En revanche, rares sont ceux ayant eu vent de l'étrange événement qui, pour un temps, leur vola sourire et confiance en leurs moyens.

*

C'est lors d'une soirée orageuse que se produisit l'incident. Kanako et Goro, installés dans la salle de repos jouxtant le couloir d'accès du service des urgences, prolongeaient le plaisir d'être ensemble en bavardant de tout et de rien. Était-ce le mauvais temps ? Il n'y avait eu aucune nouvelle entrée lors de la dernière heure et les deux médecins s'apprêtaient à aller dormir avant de reprendre leur service à l'aube.
Kanako tirait sur sa mèche rebelle, assise sur une banquette. Elle regardait son partenaire bâiller, amusée, quand le bruit de la porte à double battant résonna à quelques pas d'eux. On leur apportait un patient sur un chariot-brancard.
Les deux médecins découvrirent un habitué de l'établissement, hirsute,

dépenaillé et agité de frissons. Ils remercièrent les brancardiers et prirent en charge le vieux Shinichi Naïto. Le début de la nuit réparatrice serait pour plus tard.
Shinichi Naïto était un original vivant en marge de la communauté dans une petite bicoque couverte de lierre. Celui que l'on surnommait « le clochard de Zaimokuza » avait fait un festin des poissons rejetés par la mer après les marées pourpres et alternait depuis phases d'exaltation et crises d'épilepsie.
De part et d'autre du chariot, Kanako et Goro commencèrent à ausculter le vieil homme dont la maigreur faisait peine à voir. De sa chemise débraillée émergeait une peau verdâtre et humide roulant sous les mouvements saccadés de côtes saillantes.

— Qu'est-ce qui a pu le mettre dans cet état ? murmura Goro comme à lui-même.

Le vieux Naïto se redressa soudainement sur le brancard et agrippa les bras des deux médecins avec une vigueur étonnante pour quelqu'un de son âge.
Kanako et Goro, incapables de se dégager de l'emprise, eurent alors l'impression de voir la tête de Monsieur Naïto enfler et l'espace autour d'eux se contracter. Les yeux du vieillard se mirent à briller comme des lampes torches. Un néon explosa au-dessus de leur tête en déversant sur eux des gerbes d'étincelles. Une voix éraillée franchit alors les lèvres de Naïto. Une voix semblant émerger du fond des âges

— Vous saurez. Vous saurez et vous le regretterez.

Le temps sembla ralentir, les contours du couloir se distordre. Puis ce fut le silence et l'obscurité.

*

L'odeur d'iode et le bruissement des vagues furent les premières choses que Kanako Eguchi et Goro Nakanishi perçurent. Puis l'endroit dans lequel ils se trouvaient gagna en netteté. Le chemin de promenade côtier ! Ils se dévisagèrent, inquiets et stupéfaits. La jeune femme tira sur sa blouse blanche comme pour chercher à trouver une preuve tangible de réalité alors que son compagnon regardait autour de lui, ahuri.
L'orage avait fait place à des nuages d'un rouge orangé dans le ciel de Yuigahama. À quelques encablures de la plage, ils aperçurent la silhouette massive et sombre de l'Ikkaku, un bâtiment d'observation de la faune marine de la JAMSTEC (Japan Agency for Marine-Earth Science and Technology).
Ils n'avaient vu ce bateau stationné habituellement à Yokohama qu'une seule fois en baie de Sagami, trois ans auparavant. De retour d'une mission à Yonaguni dans les îles Ryukyu, le navire avait mouillé entre Inamuragasaki et Kotsubo et accepté à titre exceptionnel les visites de civils à son bord. L'escale de deux jours était restée dans les mémoires des habitants, très heureux d'accueillir les membres de cet équipage de prestige et de visiter leur lieu de travail.

Kanako et Goro s'étonnaient de ne pas avoir été avertis de cet événement et allaient partager leurs impressions quand ils remarquèrent une personne adossée contre l'enclos de béton d'un parterre de fleurs.
Ils eurent tous deux un coup au cœur. Monsieur Naïto !
Ce dernier les regarda le plus naturellement du monde et leur désigna quelque chose sur la gauche d'un hochement de menton.

*

Deux silhouettes précédées d'une voix de jeune homme et de celle d'un homme d'âge mûr s'avançaient vers les deux médecins. Au-delà des individus en approche, ils distinguèrent un ponton d'embarquement provisoire où s'affairait du personnel faisant la navette entre l'Ikkaku et Yuigahama. À ce moment de la soirée, le chemin de promenade était désert. Goro fit pression d'une main sur l'épaule de Kanako pour l'inciter à se baisser. Ils se tapirent dans l'ombre et écoutèrent l'échange entre les deux personnes qui venaient de faire halte devant eux.

— Je ne suis pas votre marionnette ! Ne comptez plus sur moi pour ce genre d'opération de contrebande si vous ne me payez pas mieux ! fit la voix du jeune homme.
— Vous ne pouvez pas garder cette jarre ! Vous n'imaginez pas ce que représente cette découverte pour la science !
— Justement, si ! Ne me prenez pas pour un imbécile. J'ai risqué ma place sur l'Ikkaku en subtilisant cette relique pour vous. Je ne la cèderai pas à moins de 10 millions de yens !

Un rire nerveux s'éleva à quelques mètres des deux fureteurs.
N'y tenant plus, ils risquèrent un œil par-dessus le rebord de béton qui les dissimulait. Les deux personnes leur apparurent distinctement à la lumière d'un réverbère. Entre eux, la tension était palpable. Goro et Kanako reconnurent immédiatement l'homme d'âge mûr. Il s'agissait d'un de leurs confrères, directeur d'un hôpital à Inamuragasaki, Saburo Makabe. Le jeune quidam, en revanche, leur était inconnu. Goro et Kanako eurent énormément de mal à croire ce qu'ils venaient de voir. Le directeur de l'hôpital de la baie était en fuite depuis quelques semaines. Que faisait-il en fin de journée à une centaine de mètres du poste de police de Zaimokuza ?

— Mon pauvre Nishida, vous déraisonnez complètement. Très bien, gardez cette jarre. Mettez-la en décoration chez vous si ça vous chante. Je doute que vous soyez capable de la revendre ! Quand vous serez lassé de l'admirer, vous reviendrez me voir. Je compte sur vous !

Le jeune homme ne répondit rien, réajusta un sac noir sur son épaule et piqua droit vers les quartiers résidentiels d'un pas nerveux. Makabe, lui, poursuivit son chemin vers Inamuragasaki. Après de longues minutes, Goro se redressa et constata que le vieux Naïto avait disparu. Kanako restant prostrée, genoux à terre, il l'aida à se relever. Le visage de la jeune femme était déformé par la panique. Elle lui tendit une page du Sagami Weekly qui traînait là dans la poussière. Il lissa plusieurs fois le papier froissé de ses doigts nerveux comme s'il espérait que cela en change le contenu. La feuille de chou datait du 8 mars 2019 de l'ère Heisei, plus de trois ans auparavant.

*

Il aurait pu se perdre en conjectures ou s'apitoyer sur son sort, mais la mine défaite de son amie incita Goro à réagir :

— Si c'est un cauchemar, nous allons nous réveiller tôt ou tard, fit-il en posant ses mains sur les épaules de la jeune femme pour la réconforter. Si c'est autre chose qu'un rêve conscient, eh bien, considérons que nous ne sommes pas là par hasard. Je suis sûr que nous avons quelque chose à accomplir. C'est peut-être même la condition pour réintégrer notre… réalité.

La perspective d'une confrontation avec leur confrère Saburo Makabe promettant son lot d'embarras, Goro saisit la main de Kanako et l'entraîna à la poursuite de l'homme au sac noir. Ils se mirent à trotter en direction du centre-ville en s'efforçant de suivre la même trajectoire que celui qui les précédait. La course de Kanako semblant hésitante, Goro l'encouragea en promettant que le dénommé Nishida aurait sûrement de quoi les éclairer et que, s'il le fallait, ils le menaceraient de parler à la police de la jarre volée.

*

Ils accélèrent le pas. Dans la rue, les rares habitants qu'ils croisèrent semblaient se hâter vers chez eux pour dîner. Ils avaient perdu de vue leur « proie ».
Arrivés devant un square au centre duquel trônaient un toboggan tubulaire et un tourniquet, ils se rendirent compte que trouver Nishida dans ce dédale de ruelles allait être très compliqué. Ils se séparèrent pour inspecter des directions différentes, mais revinrent devant le parc tous deux dépités.

— On a trop traîné à se décider, fit Kanako avec un sourire forcé.
Ils retirèrent leurs blouses blanches après avoir pris un coup de chaud et rebroussèrent chemin jusqu'au bord de mer d'où ils pouvaient toujours apercevoir l'Ikkaku.
Cette fois, ce fut Kanako qui fit une proposition :

— Allons demander de l'aide là-bas, fit-elle en désignant de l'index le navire d'étude duquel émanaient les lumières d'une fête.

Ils se rendirent devant le ponton où deux marins les accueillirent, signèrent la dernière page d'un registre où ils repérèrent le nom de Nishida, puis prirent place à bord de la chaloupe qui ne tarda pas à se diriger vers l'Ikkaku.
Avant que les amarres ne soient larguées, Kanako fit une remarque dont Goro ne saisit pas immédiatement la teneur :
— Je ne te l'avais pas dit, mais, il y a trois ans, j'étais parmi les civils qui ont visité le navire…

Goro, interloqué, la regarda et attrapa le rebord du canot alors que le roulis commençait à les faire osciller. Dans sa tête défilèrent les images d'un film américain vu autrefois dans lequel un adolescent voyageait dans le temps à bord d'une voiture. Il haussa les épaules et regarda grossir devant lui la silhouette de l'Ikkaku.

*

Kanako et Goro gravirent l'échelle de coupée à la suite d'une dizaine de retardataires venus participer à la réception. Un mousse les accueillit à la dernière marche sous une banderole au message austère : « Le Narval remercie Yuigahama pour son soutien ». Pendant la traversée de cinq minutes, Goro avait appris au gré des conversations qu'une grande partie du personnel du navire était originaire de la ville et que le capitaine lui-même avait décidé d'organiser cette « opération portes ouvertes » dont le point d'orgue serait un banquet en l'honneur de la ville. Les deux médecins se débarrassèrent discrètement de leur blouse dans un vestiaire improvisé. Par chance, leur tenue était suffisamment classique pour faire illusion parmi les habitants tirés à quatre épingles.

Le groupe chemina dans des coursives à la suite du mousse, gravit plusieurs escaliers métalliques et accéda enfin au pont principal. Le guide s'inclina et désigna d'un geste théâtral le couloir extérieur décoré de lanternes menant au grand salon. Les convives se dirigèrent vers les lumières chatoyantes du hall en poussant de petits soupirs d'émerveillement.
À peine Kanako avait-elle fait un pas dans la salle qu'elle saisit Goro par le bras et le força à faire demi-tour. Son visage était livide et son front barré d'une profonde ride.
— Je ne peux pas y aller, fit-elle en proie à la panique. La femme en robe verte entre les officiers, murmura-t-elle avant de se glisser derrière une énorme manche à air.

Goro se pencha et observa l'intérieur à travers la porte vitrée.
Entre deux officiers, il vit une femme de dos en robe verte avec un verre à la main. La créature à la silhouette voluptueuse semblait en train de plaisanter avec les membres d'équipage. Après quelques instants, elle tourna la tête de côté et Goro perçut distinctement le profil d'une seconde Kanako. Lui qui voyait chaque jour sa collègue en tenue de travail mit un bon moment à intégrer l'information et il pensa d'abord voir une sœur jumelle au port beaucoup plus altier que son amie.
Puis un vertige l'assaillit. Il rassembla ce qui lui restait de courage et pénétra dans la salle après avoir intimé à Kanako de demeurer à l'abri des regards.
Goro se saisit d'un verre sur un plateau, le descendit d'un trait et se fraya un chemin vers un homme en uniforme qui ne pouvait être que le capitaine du bateau.

— Pardonnez-moi, dit-il à l'adresse de l'homme aux tempes grisonnantes entouré de convives. J'ai quelque chose d'important à vous dire.
L'homme fronça les sourcils et répondit d'un ton badin.
— Allez-y mon ami, ce n'est pas grave, j'espère ?
— Je crains que ce ne soit le cas. C'est au sujet de Monsieur Nishida.
L'homme le regarda un instant sans rien répondre. Puis il s'excusa auprès de ses invités et rejoignit le trouble-fête. Ils s'isolèrent dans un coin de la salle et poursuivirent leur conversation à voix basse.
— Vous faites peur à mes invités, asséna le capitaine contenant sa colère. J'espère que ce que vous avez à me dire est important. Qu'est-ce qui est arrivé au laborantin ?
— Eh bien, je crois qu'il a subtilisé un objet découvert à Yonaguni.
— J'ai bien peur de ne pas comprendre, fit l'homme, soyez plus précis !
— Il a en sa possession une amphore, un objet rare découvert par votre expédition.
— …
— Vous n'êtes pas au courant ?
Le capitaine prit son menton entre le pouce et l'index, perplexe.
— Non. J'ai bien donné mon accord à quelques personnes qui souhaitaient plonger dans les ruines de l'Ys japonaise. Mais je ne crois pas que Nishida ait jamais fait partie de la palanquée. Ce n'est pas du tout un homme de terrain. Il est complètement perdu pour tout ce qui concerne autre chose que ses tubes à essai.
— Mais je vous assure que…
— Écoutez, ce n'est pas le moment. Je ne sais pas d'où vous sortez cette histoire, je ne sais même pas qui vous êtes. Nous allons attendre le retour de Nishida. Il sera là vers 23 heures. Nous allons nous expliquer tous les trois, d'accord ? Maintenant, veuillez m'excuser.
Et sans attendre de réponse, l'homme au visage empourpré s'éloigna.

*

Goro Nakanishi et Kanako Eguchi laissèrent derrière eux les festivités et entreprirent de regagner la coupée ; rester à quelques mètres du double de Kanako était trop risqué et ils voulaient s'éloigner du brouhaha pour réfléchir à la suite des événements. En descendant dans les ponts, ils passèrent devant des écoutilles dont l'accès était interdit et se demandèrent quels secrets elles pouvaient bien garder.
Ils s'installèrent dans un couloir couvert sur le pont le plus proche de la ligne de flottaison et

observèrent la ville en attendant l'heure fatidique où Nishida ferait son apparition. Comment le confondre devant le capitaine ? Et s'il revenait sans l'amphore ? Ou s'il ne revenait pas ?

Les jeunes médecins ramenèrent sur eux leurs blouses blanches récupérées au vestiaire, bien mince rempart contre le froid qui commençait à les assaillir. Chose curieuse s'ils étaient en train de rêver, ils commencèrent à piquer du nez. Au bout d'un temps indéfinissable, ils furent tirés de leur torpeur par une sorte de bourdonnement. Goro jeta un œil à sa montre. 22h45 ! Il se redressa en même temps que son amie et aperçut une chaloupe en provenance de Yuigahama derrière laquelle bouillonnait l'écume.

Une fois l'esquif arrivé à mi-parcours, ils distinguèrent une personne debout, seule du côté de la proue, une masse sombre jetée sur l'épaule. Au fur et à mesure que le canot s'approchait, ils eurent la certitude qu'il s'agissait de Nishida et qu'il revenait avec son précieux butin. Puis tout bascula. Une personne de grande taille jusque-là sagement assise à l'arrière se rua sur lui et tenta de lui arracher son sac. Il y eut une lutte confuse et des jurons. Le pilote du bateau dut tirer sur le coupe-circuit du moteur, car l'embarcation s'immobilisa brutalement, faisant vaciller les deux silhouettes. Goro et Kanako, agrippés au bastingage, retinrent leur souffle.

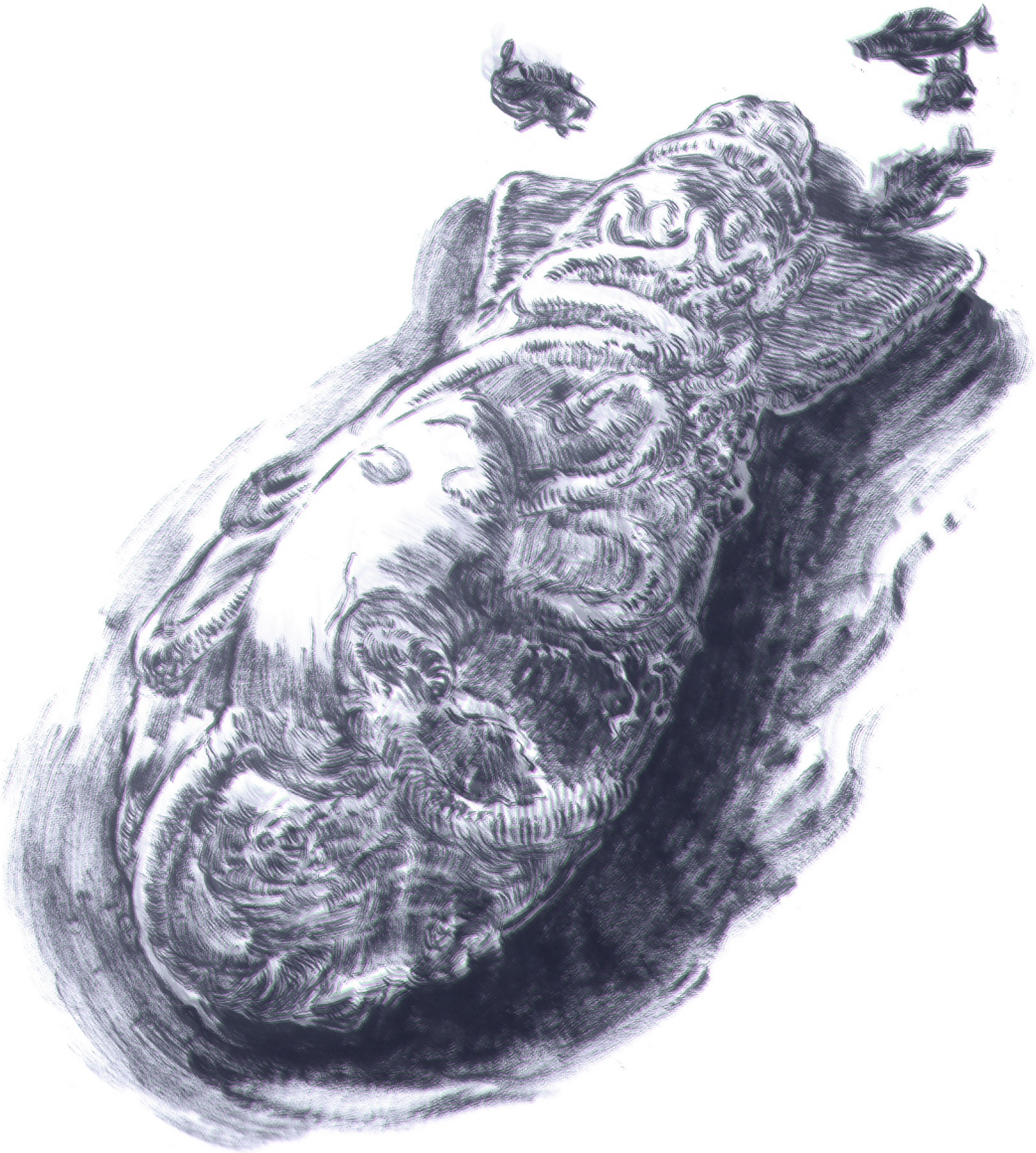
Ils virent le sac noir heurter le rebord du canot dans un bruit mat et glisser à la mer. Puis ce fut Nishida qui, plié en deux, perdit l'équilibre et disparut dans les flots.
C'est alors que les deux médecins réalisèrent qu'ils n'étaient plus seuls. Des invités les avaient rejoints sur le pont inférieur. Kanako poussa un cri ou, plutôt, les Kanako poussèrent un cri quand leurs regards se croisèrent. Tout alors se mit à tourner autour d'eux et les ténèbres s'abattirent sur les deux blouses blanches.

*

Ils revinrent à eux dans la salle de repos de l'hôpital commémoratif Nukada, les vêtements collés à la peau, les oreilles sifflantes. Ils se dévisagèrent comme s'ils se rencontraient pour la première fois. Sur le mur leur faisant face, une ombre menaçante s'étirait. Ils se mordirent les lèvres pour ne pas crier et eurent l'impression que leur poitrine allait exploser.

Puis ils entendirent quelqu'un descendre d'un escabeau. Un agent d'entretien passa devant eux, deux néons noircis sous le bras.

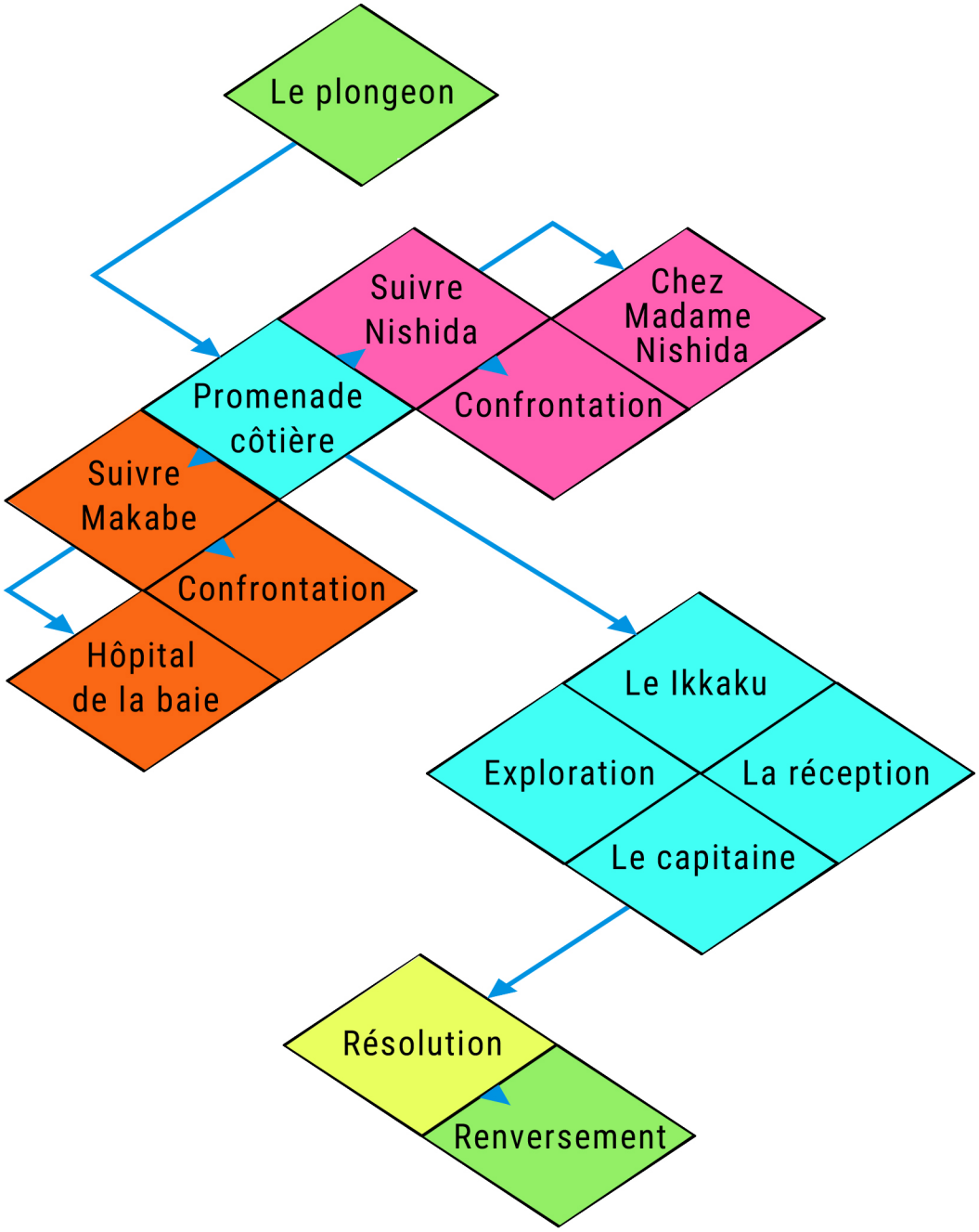
— C'est l'orage, fit-il comme s'il s'excusait avant de disparaître derrière la porte à double battant.



*
* *

L'AMPHORE DE YONAGUNI

Ce scénario additionnel pour Yuigahama Bad Seeds peut être joué à n'importe quel moment de l'arc narratif contenu dans le livre de base ; il n'est pas tributaire d'une chronologie particulière et offre au MJ désireux d'étoffer un peu sa campagne des options supplémentaires pour surprendre ses joueurs. Ces derniers vont être mis en présence d'une boîte de Pandore dans des circonstances des plus mystérieuses. Que feront-ils face à cette situation inattendue ?



AUTRES DÉVELOPPEMENTS POSSIBLES

Le « facétieux » Naïto aiguille les PJ vers d'autres lieux et d'autres temps

En cours de partie, le MJ pourrait décider d'opérer un croisement avec un scénario déjà joué pour permettre aux PJ de récolter un indice qu'ils auraient raté. Attention au syndrome du scénario « poupée gigogne » : abuser de cet effet pourrait perdre les joueurs.

Un objet lié à Yonaguni projette les PJ dans une autre strate temporelle

Dénicher un objet rare peut être l'occasion de faire un bond plus en arrière dans le temps. Par exemple, trouver une carte de Yonaguni à bord de l'Ikkaku pourrait soudain faire basculer les PJ au moment des préparatifs de l'expédition du navire vers les îles Ryukyu. De même que pour le point précédent, ne tombez pas dans les excès d'un scénario à la « Inception ».

L'après, né de l'avant

Ce scénario « flashback » se termine sur un doute tenace : l'Augurium est peut-être en lien avec la découverte d'une antique amphore remontée de Yonaguni, l'Ys japonaise.
Cela ouvre-t-il denouveaux horizons ? Les PJ chercheront-ils à aller explorer les lieux ?
La marée pourpre est-elle aussi venue de Yonaguni ? Quels vestiges, mystères ou créatures sommeillent au large de la baie ?

CURSEUR ONIRIQUE ET SAUT DANS LE TEMPS

Les PJ sont-ils réellement projetés dans le temps ? Leur singulière expérience tient-elle du songe ou de l'hallucination ? Le MJ a tout intérêt à maintenir le suspense pour que les participants se mobilisent. S'ils pensent errer dans une vision sur laquelle ils ne peuvent agir et dans laquelle il ne peut rien leur arriver, ils risquent de rester spectateurs. Il faut également choisir où placer le curseur, simples songes renseignant sur la genèse du mal ou réel saut dans le temps permettant d'influer sur le présent.

- **Naïto est une version négative du Shichi Fukujin Hotei, manipulant les humains par le biais de cauchemars. Il prendra un malin plaisir à jouer avec les nerfs des PJ, risquant de les faire sombrer progressivement dans la folie.**
  Il ne s'agit que d'un songe, mais la perte de points dans un trait donné est bien réelle, et probable au cours de ce scénario.

- **Le saut dans le temps est réel. Jusqu'à quel point les PJ peuvent-ils changer le cours du temps ? L'expérience s'interrompt-elle avant qu'ils ne mènent à bien leur quête ? Devront-ils tenter de renouveler l'expérience pour parvenir à leurs fins, petit à petit ?**

SCÈNE PAR SCÈNE

Le plongeon

- Quelle que soit la situation des PJ et leur nombre, le MJ doit concevoir un événement traumatisant pour son accroche de scénario.

- Il peut faire entrer les PJ en collision avec l'inconnu du scénario « Le bout du tunnel », les faire attaquer par un essaim d'insectes à la façon du scénario « État d'urgence », utiliser Naïto ou toute autre scène de son cru.

- Les PJ sont transportés sur le chemin du bord de mer comme Kanako et Goro dans la nouvelle.

Promenade côtière

- Les joueurs se retrouvent dans la même situation que Kanako et Goro. Le clochard de Zaimokuza, l'inconnu ou tout autre personnage en lien avec leur voyage dans le temps leur apparaît brièvement, comme s'il était leur guide vers « l'autre côté ».
- Un test de Chikaku réussi permet aux joueurs de mettre la main sur quelque chose indiquant la date.
- Les PJ sont transportés sur le chemin du bord de mer comme Kanako et Goro dans la nouvelle.

Suivre Makabe

- Il y a fort à parier sur le désir des joueurs d'en savoir plus sur le directeur de l'hôpital de la baie.
- Où en est-il de ses travaux ? Ses mobiles de l'époque sont-ils douteux ?
- Est-il au contraire honnête et bien intentionné ?

Confrontation

- Si les PJ décident de « serrer » Makabe dans un coin pour le cuisiner, il ne se laisse pas démonter et contacte probablement quelqu'un pour lui porter secours.
- Une approche plus subtile pourrait le faire parler (test de Yuuben) .
- Que sait-il au juste du contenu de l'amphore ? Est-ce un liquide noir et nocif comme celui vu dans « Prometheus » ? Un nectar rare aux propriétés curatives ? Des extraits d'une plante depuis longtemps disparue ?

Hôpital de la baie

- Si les PJ reviennent enquêter discrètement à l'hôpital de la baie et qu'ils ont déjà fréquenté le lieu, ils pourront constater que les locaux « secrets » des sous-sols ne sont que de vulgaires remises pour du matériel désuet.
- Où qu'ils fouillent, ils ne trouvent rien. Makabe n'a, semble-t-il, pas encore commencé sa production d'Augurium…

Suivre Nishida

- Le jeune Nishida ne connaît probablement pas les PJ et ne s'en méfiera pas outre mesure.
- Il n'est pas encore devenu la créature malsaine présentée dans « La vieille dame qui parlait aux étoiles ».
- Il est pressé de mettre en sécurité la jarre subtilisée sur l'Ikkaku.
- Le suivre jusque chez lui est une option. Contrairement à Kanako et Goro, les PJ connaissent probablement déjà l'appartement de sa mère.

Confrontation

- Une explication musclée avec le fils Nishida comprend des risques. À commencer par le fait de briser l'amphore….

Chez madame Nishida

- Le fils prodigue est de retour au foyer. Peut-être hésite-t-il à y cacher sa prise ?
- Les PJ peuvent tenter de mettre la main sur l'amphore discrètement (test de Kiyousa) après avoir attiré tout le monde à l'extérieur (test de Chisei). Mais il est peu probable que le fils et la mère sortent tous les deux de l'appartement. Que faire ?

L'Ikkaku

- Les PJ jouissent d'une relative liberté de mouvement sur le navire.
- Qu'ils choisissent de tirer les vers du nez à un officier ayant abusé des cocktails, ou d'explorer les coursives en catimini, ils finissent par trouver des renseignements sur l'expédition au large de Yonaguni.
- Selon l'adaptation du scénario privilégiée par le MJ, un journal de bord peut ou non dédouaner le capitaine et ses hommes de la responsabilité des pillages archéologiques.

Exploration

- Le Narval ou Ikkaku est un navire d'étude de la vie marine comportant de nombreux laboratoires et compartiments strictement interdits au public.
- Que découvriraient les PJ en fouinant ici et là pendant la réception ?
- Y a-t-il un système de sécurité ? Un moyen facile de déverrouiller certaines écoutilles ?
- Quelle proportion du personnel navigant reste en poste pour veiller sur les projets confidentiels du bateau ? Que savent-ils à leur sujet ?

La réception

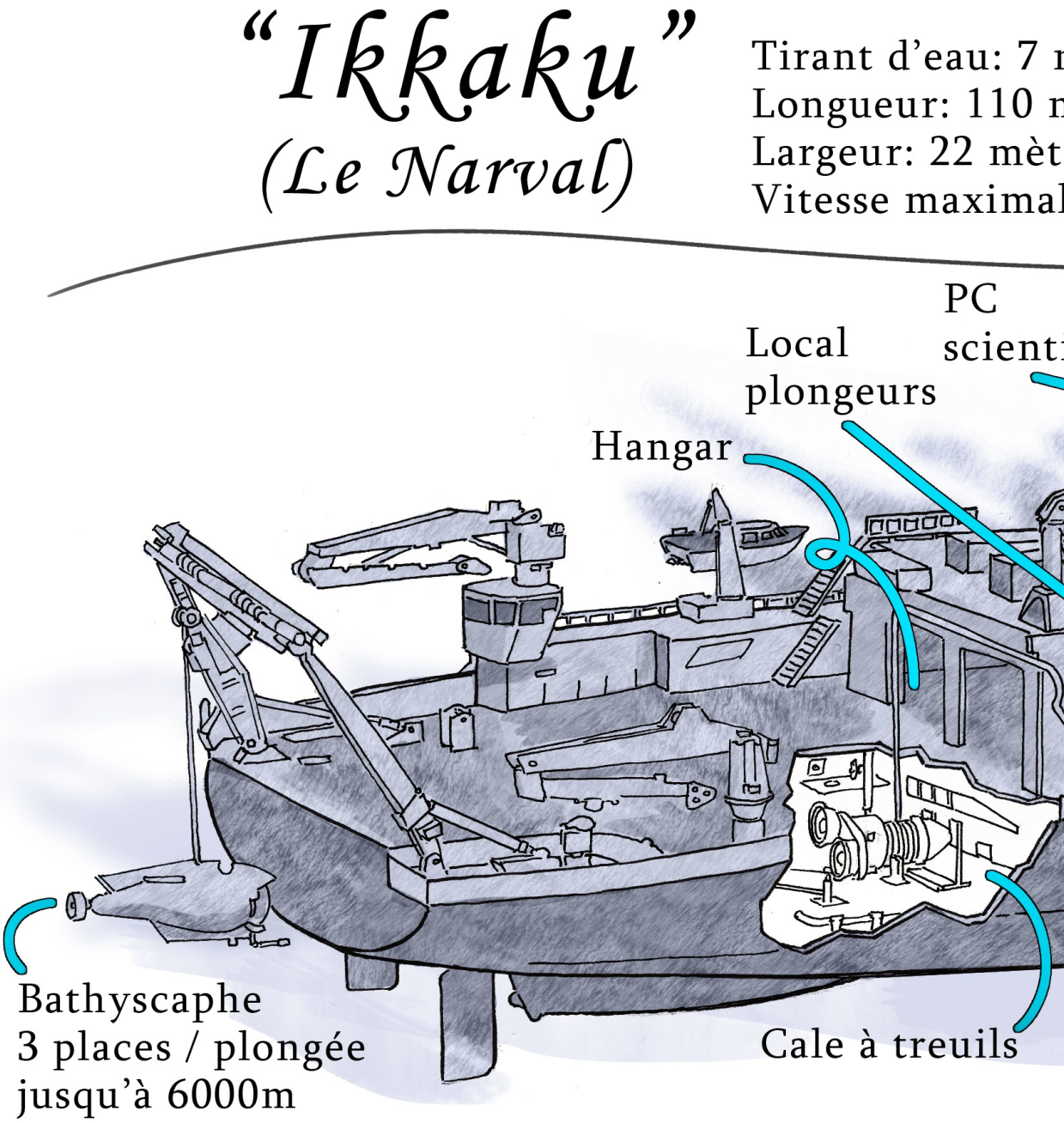
- La scène des festivités sur le bateau est un des moments clés du scénario.
- La rencontre entre un personnage et son double du passé déclenche un retour immédiat à la « réalité ». Comment faire sentir ce risque aux joueurs ?
- Se mêler aux invités pour se renseigner étant indispensable, quelle sera la stratégie payante pour prendre part à cette fête sans risque ?

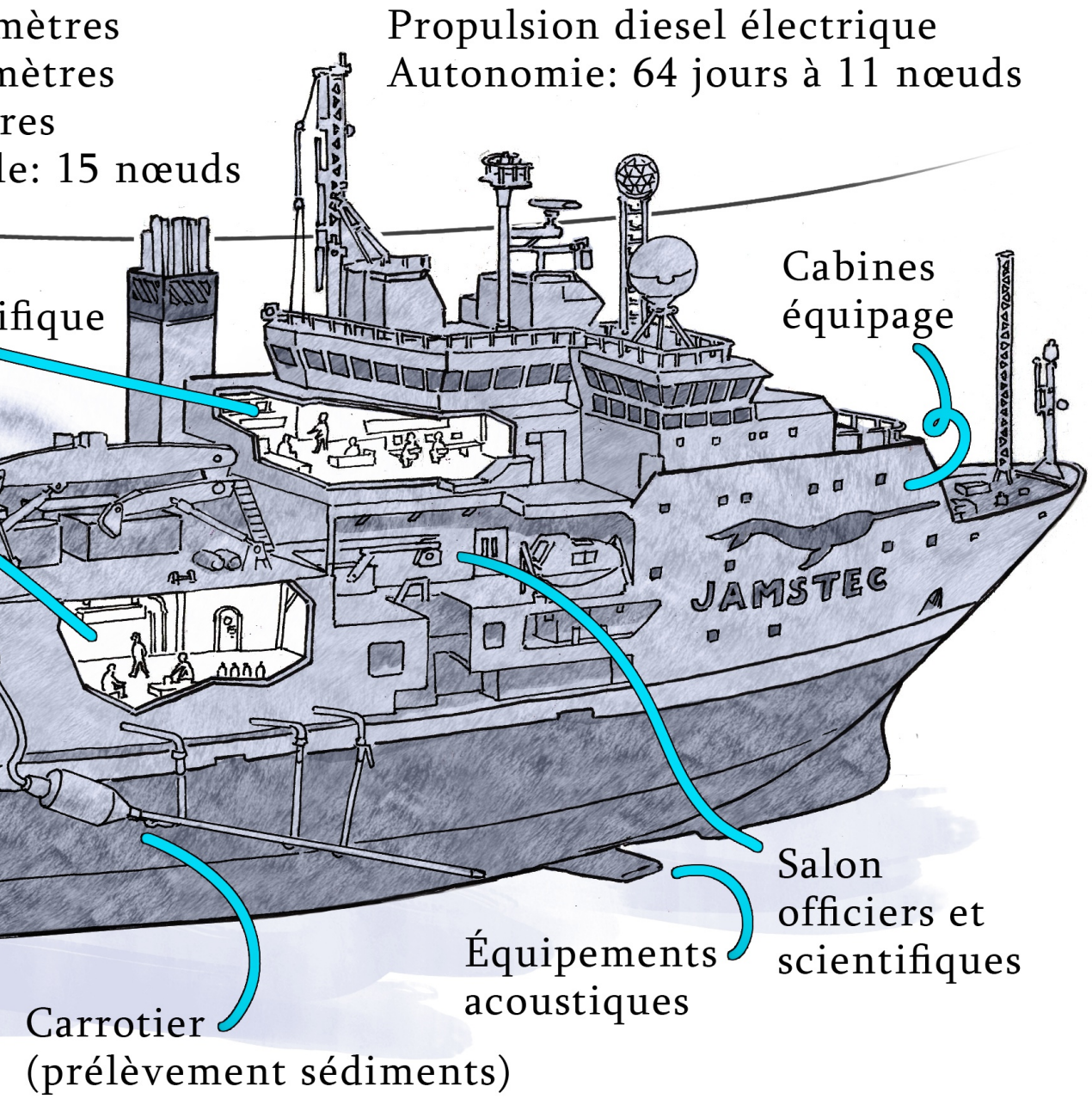
Le capitaine

- Dans la nouvelle, le capitaine est décrit comme un personnage entier, voire colérique, pas du tout au courant du trafic de contrebande de Nishida.
- Si le capitaine était de mèche avec ce dernier, quel stratagème les PJ devraient-ils mettre en place pour manœuvrer ce gêneur ?

Résolution

- Dès que les PJ ont réussi à s'approprier l'artefact de Yonaguni, ou s'ils ont le malheur de croiser leur double, ils réintègrent immédiatement le présent, et ceci avant même d'avoir pu ouvrir le récipient.
- Le mystérieux protagoniste qui agresse Nishida sur le canot peut être un homme de main de Makabe, à moins que Nishida ne se soit bêtement vanté de sa trouvaille et ait fait des envieux parmi les bandes de la ville.
- Dans quelle situation le scénario laisse-t-il le fils Nishida, lui que l'on retrouvera plus tard parmi les Doronko's ?



Renversement

- L'expérience de retour au réel est désagréable et laisse les PJ nauséeux et affaiblis.
- En quoi ce voyage dans la contrée des songes ou dans le temps influe-t-il sur la suite de leurs aventures ? Leur présent est-il légèrement meilleur ou pire ?
- Qu'aurait-il fallu faire pour annihiler le mal de Yuigahama ?
  Mais était-ce vraiment possible ?
- Le MJ peut faire sentir que la menace est toujours là et que les PJ ont laissé quelques plumes dans l'aventure ; le traumatisme leur fait-il voir épisodiquement le visage de Naïto en surimpression sur la tête de leurs proches ?