

MIROIR, MON BEAU MIROIR

Destiné à faire vivre une partie de *Hong Kong – Les Chroniques de l'Étrange* à un groupe de *fat si* de niveau initié, ce scénario est l'occasion pour les PJ de découvrir une légende taïwanaise, au cours d'une enquête visant à empêcher un démon ancestral d'être libéré par un sorcier aux sombres desseins. Il permet aussi d'introduire en douceur un personnage (PJ, ne participant pas au scénario) appelé à devenir l'apprenti d'un des *fat si* du groupe, ainsi que son *sanhei*.

INTRODUCTION :

Où le MJ prend connaissance des tenants et aboutissants du scénario.

La Légende des Wang Ye

En ces temps-là, toutes sortes de fléaux frappaient les Hommes de cette Terre. Parmi ceux-là, un fléau en particulier était responsable d'une hécatombe parmi ceux-ci : des démons pourvoyeurs de maladies harrassaient inlassablement l'Humanité. Mais en son sein monta une sourde prière adressée à l'empereur céleste. Et ce dernier entendit la prière des Hommes. Surgit alors Wang Ye, l'envoyé de l'empereur céleste, qui combattit et captura les démons des maladies contagieuses, ainsi que beaucoup d'autres esprits maléfiques. À Taïwan, un culte lui fût voué – et un temple dédié. Ce culte est diffusé dans toute l'île, mais aussi dans la province chinoise continentale du Fujian ; et il a toujours cours de nos jours. Selon la tradition, il y aurait en fait 360 Wang Ye, tous avec un patronyme différent.

Synopsis

Huang Shuzhen, jeune femme originaire de Taïwan, était une antiquaire qui s'était installée, il y a de cela bien des années, à Hong Kong. Parfaitement intégrée, sûre d'elle, elle vivait enfin du modeste commerce qu'elle avait ouvert sur ~~~~~ Street. Elle refusa un jour, tout simplement par fierté, de céder au racket exercé sur les commerçants du quartier par les hommes de main de la triade locale. Et elle en est morte. Elle a été froidement assassinée, juste pour faire d'elle aux yeux des autres manière d'exemple à ne pas suivre. Fou de cha-

grin, son frère resté au pays décida que tous ceux qui étaient impliqués dans sa mort – exécuteurs, racketteurs, dirigeants de la triade, mais aussi ceux qu'elle avait appelés au secours et qui n'avaient pas réagi – devraient payer chèrement pour ce crime... qu'importe les dommages collatéraux.

PNJ IMPORTANTS :

Des migrants humains (nombreux)

Venus de Chine continentale, ils seront victimes de la traite d'êtres humains. Mais bien au-delà de ce qu'on entend par-là habituellement. Donnez-leur un nom à chaque fois qu'un *fat si* en croisera un d'un peu près : ils ne doivent pas donner l'impression de constituer une masse informe et anonyme.

Des migrants *jiugwaai*, parmi eux (beaucoup moins nombreux cependant)

Certains de ces *jiugwaai* s'échapperont des griffes du mafieux et viendront prévenir les *fat si* du véritable destin des migrants humains.

La Triade de la Fleur de Lotus

Une triade hongkongaise. Elle délègue des hommes de main au mafieux Monsieur Li, qui est censé travailler pour elle. Mais la triade n'est pas au courant de ses véritables intentions : il travaille secrètement en sous-main pour un sorcier.

Solomon "Judgement" Wu

La Tête de dragon de la Triade de la Fleur de Lotus. Dans le but de soigner son fils Dave gravement malade, il cherche à entrer en possession d'un artefact ésotérique. Il compte sur l'aide d'un des *fat si* pour apprendre à l'utiliser. Mais si le fils est tombé malade, c'est parce que le sorcier a lancé une malédiction sur le rejeton afin de punir le paternel, car il le tient pour responsable de la mort de sa propre sœur. Mais ça ne lui suffit pas... le fiston n'est pas contagieux et ne va pas mourir tout de suite ; le sorcier veut donc passer au stade supérieur en infectant promptement tout ce petit monde : dirigeants de la triade et habitants aux alentours.

Ronnie "MacDo" Wang

Un notable détestable du quartier sous l'in-

fluence de la triade, qui ne veut pas que les nouveaux migrants s'installent à proximité, dans le lieu nouvellement ouvert pour les accueillir.

Il a fondé pour cela un comité de quartier et emploie des hommes de main pour effrayer et tenter de faire partir les migrants.

Monsieur Li

Un mafieux éminemment sympathique aux yeux des *fat si* (et parfaitement détestable au final) que les PJ auront envie d'embrasser (de tuer peut-être, plus tard) : c'est lui qui doit fournir le sorcier en migrants.

Il prétend, bien entendu, vouloir venir en aide à ces migrants en les relogant après l'incendie du centre d'accueil (qu'il a lui-même fait déclencher). Mais en fait, il les regroupe en un lieu, avec l'aide bien involontaire des *fat si*, pour qu'ils servent d'ingrédients lors du rituel du sorcier.

Huang Zhiming

Le sorcier maléfique taïwanais, qui veut invoquer un démon des maladies contagieuses pour se venger de la triade – qui a fait assassiner sa sœur – et du quartier proche qu'elle a sous sa coupe – et dont aucun habitant n'est venu en aide à sa cadette.

Il a besoin de sacrifier des humains pour cela. Les migrants feront l'affaire (personne ne viendra s'inquiéter d'eux ou les réclamer).

S'il est tué, nul ne pourra contrôler le démon, seul le possesseur de l'artefact en sera capable. Les *fat si* devront donc apprendre à s'en servir, avec l'aide du dieu Wang Ye.

Wang Ye

Les *fat si* devront invoquer le dieu Wang Ye : https://fr.wikipedia.org/wiki/Wang_Ye

蒼蠅, 地獄的禍害

cong¹jing⁴, dei⁶juk⁶ dik¹ wo⁶hoi⁶

Un des démons des maladies contagieuses, qui doit être invoqué par le sorcier maléfique.

Il se "nourrira" d'abord des migrants pour apparaître (c'est-à-dire : être libéré de sa prison) et prendre forme ici-bas ; puis il infectera une partie des habitants de ce quartier d'un district de Hong Kong (à définir par vous), aux abords immédiats des locaux de la triade, ainsi que tous les dirigeants de cette dernière.

FAT SI :

La Hong Kong Tremendous Realtor Agency

Une association de 5 *fat si* visant à aider les *jiugwaai* à s'intégrer au mieux dans la ville et à minimiser les frictions entre les communautés. Ce sont les PJ de ce scénario ; ils lutteront contre le notable détestable et seront ravis, dans un premier temps, de l'aide du mafieux.

Ce scénario a été pensé et écrit spécialement pour ce groupe de *fat si*. Malgré tout, il pourra tout à fait aisément être adapté pour être joué avec n'importe quel autre groupe de PJ.

https://chroniques-etrange-no.fr/download/perso_altrast.zip

OBJET IMPORTANT :

Le Miroir de Wang Ye

Un artefact ésotérique lié à Wang Ye, qui fera plus tard un très bon *sanhei* pour un nouveau *fat si* (un nouveau joueur à accueillir au sein du groupe). L'artefact sera dérobé à Wu, la Tête de dragon de la triade de la Fleur de Lotus, par le sorcier Huang Zhiming. Il lui permettra de contrôler le démon pourvoyeur de maladies contagieuses qu'il enverra afin de punir Wu. Récupéré, cet artefact permettra aux *fat si*, d'abord d'empêcher la venue du démon ou bien de le repousser, puis ensuite de lui faire réintégrer sa prison s'il l'a quittée.

LIEUX/ÉVÉNEMENTS IMPORTANTS :

China Guardian (HK) Auctions Co., Ltd.

5/F, Tower 1 Lippo Center 89 Queensway, Hong Kong Admiralty, Hong Kong

Lieu de vente aux enchères de l'artefact. Le sorcier Huang Zhiming participera anonymement à la vente, par téléphone/internet. Wu, la Tête de dragon, sera présent et accompagné d'un des *fat si*. le sorcier et la Tête de dragon de la triade seront aux coudes à coudes, mais c'est la Tête de dragon qui l'emportera à l'arrachée. Le sorcier organisera un vol avant le transfert de la vente aux enchères vers les locaux de la triade/des *fat si* : le sorcier ayant prévu de longue date ce cas de figure.

Le Gymnase

Gymnase omnisport (pas un *Kwoon*)

CE QUI C'EST PASSÉ AVANT :

À transmettre tel quel aux PJ

Les *fat si* ont été contactés par Solomon "Judgement" Wu, Tête de dragon de la Triade de la Fleur de Lotus, qui leur expose la situation : afin de soigner son fils Dave gravement malade (et incurable selon la médecine traditionnelle chinoise et la médecine occidentale), il cherche à entrer en possession d'un artefact ésotérique ; celui-ci sera mis aux enchères à Hong Kong dès le lendemain. Il compte sur l'aide d'un des *fat si* pour lui apprendre à l'utiliser une fois acquis, car celui-ci lui doit un service. Il en fera généreusement don au groupe de *fat si*, une fois son fils rétabli.

Parallèlement, les *fat si* continuent à effectuer leurs tâches routinières ; un groupe de nouveaux migrants, au sein duquel se trouvent quelques *jiugwaai*, sont sommés de quitter leur refuge en d'en trouver un autre, ailleurs, loin, par un comité de quartier à la tête duquel se trouve Ronnie "MacDo" Wang, un notable du coin qui œuvre expressément pour que le conseil du District les expulse. Des "visites" d'intimidation de la part de "voyous" ont aussi eu lieu. Y aurait-il un lien entre ces deux événements ? Ils doivent intervenir avant que cela ne tourne au vinaigre.

JOUR 1 :

1ère scène

Les *Fat si* tentent de régler les différends entre les habitants du quartier et les migrants

Les *fat si* se rendent au refuge des migrants pour prendre de leurs nouvelles. Une fois arrivés, ils tombent sur un gang armé de battes de cricket, en train de menacer ostensiblement plusieurs familles. Les PJ peuvent essayer de calmer le jeu, cependant l'affrontement semble quasi inévitable. Une fois débarrassés des malfrats, ils peuvent s'efforcer de rassurer les migrants... Évidemment, ils ne souhaitent pas partir (en tout cas, pas avant d'avoir trouvé un emploi et un lieu descent pour vivre) ; cependant, ils sont extrêmement choqués par ce qui vient de se passer.

Les *fat si* peuvent tenter de rencontrer Ronnie

Wang ; il tient une épicerie de luxe qui compte, parmi ses produits les plus réputés, des hamburgers au foie-gras. Il a monté une association avec les autres commerçants du quartier qui trouvent que le refuge de migrants fait tache ici (« de toutes façons, ils n'auront jamais les moyens d'acheter quelque chose dans nos boutiques ! » – par dérision il est surnommé « Ronnie McDo » par les migrants, qui en sont bien conscients) et ils préféreraient les voir (ou plutôt ne plus les voir) rejoindre un district plus populaire. Il niera farouchement avoir engagé des personnes munies de battes de cricket pour aller intimider les migrants (il ment éhontément, bien entendu).

Malgré tous les efforts de conciliation de la part des *fat si*, la situation restera insoluble.

2ème scène

Les *Fat si* enquêtent sur l'artefact

Pour l'identifier, les *fat si* disposent uniquement de la photographie du catalogue des ventes : il s'agit d'un jeu de miroirs très anciens montés sur pivots. Une consultation rapide du Taonet leur apprend qu'il est lié à Wang Ye, envoyé de l'empereur céleste, qui captura les démons des maladies contagieuses ainsi que d'autres esprits maléfiques. Un culte lui est voué – et un temple dédié – à Taïwan. Ce culte est diffusé dans toute l'île, mais aussi dans la province chinoise continentale du Fujian. Selon la tradition, il y aurait en fait 360 Wang Ye, tous avec un patronyme différent. Disons donc que, pour ce scénario, Wang Ye est un "collectif".

https://fr.wikipedia.org/wiki/Wang_Ye

À ce moment précis, alors que c'est au tour du *fat si* chargé par Solomon Wu de s'occuper de l'artefact d'utiliser ou d'éteindre l'ordinateur, un "bug" informatique se produit : une application distante s'installe de son propre chef, avec tous les droits (elle n'est pas bloquée par l'antivirus) et se lance automatiquement : heureusement, c'est juste une espèce d'économiseur d'écran, fortement typé années 1990, qui s'affiche. Mais alors que tout le monde autour de lui voit des entrelacs très banals (et même kitchissimes), le *fat si* en question reste bouche bée ; pour celui-ci c'est une lumière

scintillante, fascinante et hypnotique qui apparaît. Quelqu'un devra toucher son épaule pour qu'il décroche enfin son regard de l'écran et porte à nouveau attention à ce qui se passe dans la pièce tout autour de lui.

Note au MJ : une ligne directe entre Wang Ye et le *fat si* vient d'être établie sur cet ordinateur. À chaque fois que Wang Ye souhaitera entrer en contact avec le *fat si*, l'économisateur se déclenchera et ils pourront échanger mentalement une conversation. C'est vrai aussi bien dans l'autre sens, à tout moment de ce scénario, mais seulement au bon vouloir du dieu, qui ne répondra que s'il le souhaite, bien entendu. Le *fat si* a immédiatement acquis conscience de cette possibilité dès lors qu'il a décroché le regard de la lumière scintillante.

Toute tentative pour désinstaller l'application se révélera infructueuse, bien évidemment. D'ailleurs, il est tout à fait impossible de localiser l'emplacement des fichiers qui viennent supposément d'être installés sur la machine ; même pour un expert informatique.

Le *fat si* peut essayer d'invoquer Wang Ye à ce moment précis, pour comprendre le fonctionnement de l'artefact lors d'un échange privé avec le dieu ; mais ils préférera peut-être attendre d'avoir l'objet en mains pour cela.

La matinée a été tendue, les nouvelles n'étaient pas très bonnes en ce qui concerne les rapports entre migrants et habitants, le combat fort éprouvant, mais les *fat si* se rendent comme d'habitude chez Lau, pour discuter de l'artefact que l'un des leurs verra bientôt et aussi manger un morceau, avant de continuer leur journée.

3ème scène

La Vente aux enchères

L'après-midi, un des *fat si* est présent comme conseiller auprès de Solomon Wu ; il peut examiner de visu l'artefact et même le toucher, en enfilant des gants de soie fournis par la salle des ventes. La vente a ensuite enfin lieu : la Tête de dragon et un des membres de la salle, qui représente un acheteur anonyme en liaison téléphonique/internet, sont aux coudes à

coudes ; mais c'est la Tête de dragon qui l'emporte, à l'arrachée. Monsieur Wu semble très ému et très fier (malgré sa retenue). La salle des ventes viendra livrer l'artefact aux *fat si* dès que tous les papiers seront en ordre (soit, le lendemain).

4ème scène

L'Incendie du refuge de migrants

Un appel téléphonique apprend aux *fat si* que le refuge a été incendié. Pas de victimes heureusement, mais les dégâts sont très importants et les migrants se retrouvent à la rue, sans leurs affaires pour certains (elles ont brûlé).

Rendus sur place, ils font la connaissance de Monsieur Li, un mafieux notoire du quartier, qui se propose de reloger tous les migrants dans un gymnase dont il est propriétaire et de leur fournir vêtements, nourriture et objets de première nécessité. C'est une aubaine que les *fat si* ne peuvent décemment pas refuser.

Mais qui a mis le feu, puisqu'on a bien vu des incendiaires cagoulés ? L'enquête des pompiers et de la police devra suivre son cours, mais les soupçons des *fat si* pourront se porter inévitablement sur Ronnie Wang et son comité (bien qu'ils ne soient pas à l'origine du sinistre : c'est Monsieur Li qui a commandité les incendiaires ; tout simplement dans le but de pousser les migrants à se jeter dans ses griffes...).

Malgré le désastre de l'incendie, les *fat si* se rendent comme d'habitude chez Lau, pour discuter de la réception future de l'artefact et du devenir des migrants, et manger un morceau avant d'aller prendre un repos bien mérité. Demain, il faudra se lever tôt !

JOUR 2 :

1ère scène

L'Artefact a disparu !

Les *fat si* attendent fébrilement la livraison de l'artefact, mais ils sont bientôt contactés par Solomon Wu qui leur apprend, effondré, qu'il a été dérobé durant la nuit dans la chambre forte de la salle des ventes.

Une enquête de police a été diligentée. Mais, en attendant d'éventuels indices, les PJ devront s'armer de patience ; en effet, de par leur implication (les *fat si* étant identifiés par les forces de l'ordre comme les destinataires de l'objet qui a été dérobé), on ne les laisse en aucune façon mener eux-mêmes des investigations sur place. Cependant, ils peuvent toujours essayer d'obtenir l'identité du mystérieux acheteur anonyme auprès de leurs contacts dans la police (la salle des ventes leur refusant l'accès à cette info).

Il s'agit de Huang Zhiming, antiquaire renommé de Taïwan et célèbre ésotériste. Ils trouveront une photographie de lui sur Internet.

Dave, le fils de Solomon Wu, reconnaîtrait sans hésitations l'homme qui l'a abordé quelques jours avant qu'il ne tombe malade, si jamais les PJ lui montraient cette photographie, mais c'est bien peu probable : il est bien trop souffrant pour cela. Laissez quand même les *fat si* réussir cette action s'ils la tentent malgré les réticences du père.

S'il font des recherches sur ce nom, dans les affaires ayant trait à Hong Kong elle-même, ils trouveront un article de presse faisant état de l'assassinat de Huang Shuzhen, antiquaire établie depuis quelques années à Hong Kong, et qui se trouvait être sa sœur cadette. Ils pourront obtenir plus de détails en s'adressant à leurs contacts dans la police ou dans la presse (voir *INTRODUCTION : Synopsis*).

2ème scène

Migrants transités, *fat si* rassurés

En fin d'après-midi, la plupart des migrants ont rejoint le gymnase où ils seront logés, en attendant mieux.

Les *fat si*, qui s'y sont rendus, font la rencontre de deux *jiugwaai* parmi les migrants ; ils sympathisent. Ce sont deux *sauzing* du type que vous voudrez, cela important peu (nommez-les tout de même, les PJ sont appelés à les revoir vraiment très bientôt).

Après cette bonne nouvelle, et malgré la mauvaise au sujet du vol de l'artefact, les *fat si* se rendent chez Lau pour discuter de la suite à donner à leur enquête, en mangeant un morceau,

avant d'aller prendre un repos bien mérité.

3ème scène

Migrants en danger, *fat si* réveillés

Les *fat si* sont contactés en pleine nuit pas les deux *jiugwaai* ; Monsieur Li n'est pas aussi bien intentionné que ce qu'il paraissait, ses hommes maltraitent les migrants, et quelque chose d'assez louche se prépare selon les *sauzing* : « Un humain très étrange s'est présenté et il concoctent tous les deux un truc bizarre, à base de sorcellerie ; et les migrants vont sûrement servir d'ingrédients pour le sortilège ! ».

Ils reconnaîtront sans hésitations Huang Zhiming, si jamais les PJ leur montrent sa photographie. « Il semblait en vouloir sévèrement à Monsieur Wu et à sa clique », ajouteront-ils.

Aux *fat si* d'agir maintenant : les *sauzing* ne combattront pas aux côtés des PJ, ils sont encore bien trop effrayés pour retourner au gymnase.



D.P.

4ème scène

Invoquer Wang Ye

Le *fat si* peut décider d'invoquer de nouveau le

dieu (ou de l'invoquer tout court, s'il ne l'a pas déjà fait), à ce moment-là. Ce n'est pas à proprement parler un dieu étranger au panthéon chinois, puisqu'il est taïwanais (ouch ! je vais me faire taper sur les doigts, moi...), le *fat si* utilise donc ses connaissances comme à l'habitude pour ce faire. Il faudra, surtout, qu'il lui fasse promettre, contre futur service rendu, de les assister lors de leur confrontation avec le sorcier Huang Zhiming ; si le *fat si* n'y pense pas, cela lui sera fortement suggéré par Wang Ye (c'est-à-dire vous, le MJ). Il peut aussi lui expliquer le fonctionnement de l'artefact et lui parler de cong¹jing⁴, dei⁶juk⁶ dik¹ wo⁶hoi⁶, le démon que compte invoquer le sorcier, dès à présent.

SCÈNE FINALE :

Au gymnase (ça va être du sport)

Les *fat si* trouvent Huang Zhiming en pleine incantation, en vue d'invoquer un des démons des maladies contagieuses et de le lancer sur le quartier. Il n'a pas fait de détails et toutes les personnes présentes, migrants comme hommes de mains fournis par la triade (en effet, dès qu'ils ont compris où il voulait en venir, ils lui ont fait promptement défection), lui servent d'ingrédients pour son invocation en vue de libérer – dans un premier temps – le démon de sa prison, avant de l'asservir – dans la foulée – au moyen de l'artefact ; elles ont donc toutes perdu conscience durant le processus (mais ne sont pas mortes, pour l'instant). Toutes, sauf Monsieur Li qui a passé un pacte avec le sorcier, mais qui n'est quand même pas dans une forme olympique. Les *fat si* ne trouveront donc aucune résistance face à leur assaut contre Huang Zhiming, hormis celle de Monsieur Li, armé d'un QSZ-92 et qui fait mollement tir de barrage, et bien sûr des pouvoirs et arts martiaux du sorcier lui-même. Le *fat si* qui a fait promettre à Wang Ye de l'assister lors de leur confrontation avec le sorcier Huang Zhiming n'a qu'à allumer son ordinateur et se concentrer sur l'image mentale du

dieu : l'artefact sera alors arraché des mains du sorcier et viendra se placer entre les siennes. En effet, cet artefact est propriété de plein droit du dieu, et le dépositaire (temporaire dans le cas de ce *fat si*) de son pouvoir a un lien mystique avec l'objet.

CONCLUSION :

Un apprenti pour le *fat si*

Wang Ye demandera au *fat si* d'apporter l'artefact auprès du lit de douleur de Dave, le fils-héritier de Solomon Wu. Grâce à sa seule présence, celui-là sera totalement guéri en quelques jours. Durant le processus, Dave se retrouvera définitivement investi par Wang Ye. Wang Ye le présentera alors au *fat si* comme son tout nouvel apprenti et annoncera que l'artefact est, de fait et pour de bon, le *san-hei* de Dave Wu, qui fêtera ses 16 ans cette année.

Note au MJ : Wang Ye n'est pas un dieu omnipotent ou omniscient, loin de là. En effet, Wang Ye étant un collectif de 360 dieux mineurs, je vous propose de procéder ainsi jusqu'à ce que votre PJ en prenne conscience (et si vous souhaitez continuer à l'utiliser bien sûr) : les Wang Ye se relaient donc chacun leur tour pour communiquer avec le *fat si*, à raison d'un chaque jour de l'année et, comme dans toute organisation collective, il peut y avoir des problèmes de transmission. Ainsi le Wang Ye du mercredi n'est pas forcément au courant de ce qu'a bien pu répondre le Wang Ye du mardi, ou de ce que le *fat si* a bien pu dire au Wang Ye du lundi (après tout, le *fat si* n'est qu'un simple mortel). Et c'est tellement évident pour eux qu'il y a plusieurs Wang Ye, qu'aucun Wang Ye n'abordera ce sujet avant le *fat si*.

Cela peut être une source amusante de qui-proquos ; n'en abusez cependant pas, au risque de finir par gravement lasser votre PJ et de nuire au plaisir et au bon déroulement de vos parties !

PROFIL DES PRINCIPAUX PNJ :

Gang aux battes de cricket (8)

Niveau de menace : initié
Capacité de nuisance : sbire
Aptitude physique : 2 (Courir)
Aptitude martiale : 2 (Batte de cricket)
Aptitude mentale : 1
Aptitude sociale : 1 (Intimidation)
Aptitude spirituelle : 1
Vitalité : 8
Hei : 4
Arme : Batte de cricket (bâton)

Monsieur Li, mafieux

Niveau de menace : initié
Capacité de nuisance : sbire
Aptitude physique : 3
Aptitude martiale : 2 (Pistolet)
Aptitude mentale : 2 (Comptabilité)
Aptitude sociale : 2 (Intimidation, Commandement)
Aptitude spirituelle : 2
Vitalité : 12
Hei : 8
Arme : QSZ-92

Huang Zhiming, sorcier

Niveau de menace : initié
Capacité de nuisance : adversaire
Aptitude physique : 2
Aptitude martiale : 2 (Triple-bâton)
Aptitude mentale : 2 (Histoire)
Aptitude sociale : 2 (Vente)
Aptitude spirituelle : 3 (Domination, Théologie)
Vitalité : 8
Hei : 12
Art martial : Les Trois Joyaux (le serpent encercle sa proie ; le serpent se joue des griffes)
Objet magique : Le Miroir de Wang Ye (repousser un démon, emprisonner/libérer un démon, asservir un démon)

蒼蠅, 地獄的禍害

cong¹jing⁴, dei⁶juk⁶ dik¹ wo⁶hoi⁶, démon
Niveau de menace : renommé
Capacité de nuisance : divinité
Capacités surnaturelles : don inné (propager les maladies), immortalité, peur, régénération, vol
Malgré sa puissance, s'il est libéré de sa prison, il se retrouve asservi par le sorcier – une arme redoutable entre les mains d'un individu fort peu recommandable...

Scénario de David "Mystery Man From Outerspace" Bercovici

