

言ふ言の畏き國ぞ紅の

KUJURO

心

Obakemono

Lexique des Yokai

海坊主

言ふ言の畏き國ぞ紅の

CREDITS

Textes

Stephlong, Hangyakusha iseebi, BobDarko,
La Neuromatrice, Oniwakamaru,
Seshiruseth, NQzi, Wyatt, BEn,
Oxymore, Morgalel, Daigotsu, Seifer et Konrad

Illustrations

Seshiruseth, Olaf, Akaguma, Gumaz

Mise en page

Mandragorus

Relecture

Daria, Stephlong et Mandragorus

Nous remercions le 7^{ème} Cercle, Florent et Neko,
qui nous ont aimablement laissés utiliser le logo copyright de Kuro.

Remerciements au site www.obakemono.com
pour nous avoir laissés traduire les articles.

Après en avoir discuté avec les auteurs du jeu, nous tenons à signaler que cette aide de jeu sur
les *yōkai* est spécifique pour Kuro, elle ne sera pas compatible avec Kuro Tensei.

kuro.tharaud.net
www.7emecercle.com
www.nekocorp.fr

SOMMAIRE

Credits 2

A

Abumi-kuchi	5
Abura-akago	5
Abura-sumashi	6
Aka-name.....	8
Aka-shita (Aka-jita).....	8
Ama-no-jaku	8
Ama-no-zako	9
Ame-furi-kozo.....	10
Ame-onna	10
Ami-kiri	11
Ao-andon (Ao-ando).....	12
Ao-bozu	12
Ao-nyobo	13
Ao-sagibi (Ao-sagi-no-hi)	13
Ashi-magari	13
Ayakashi (Ikuchi).....	13
Azuki-arai	13

B

Bake-kujira	15
Bake-neko	15
Bake-zori	18
Baku	18
Basan	19
Betobeto-san	20

D

Daidara-bocchi	21
(Daidara-bo).....	21

F

Futa-kuchi-onna	24
-----------------------	----

G

Gyuki	25
-------------	----

H

Hainu.....	27
Hari-onago	28
Hito-dama	28
Hitotsume-kozo	29
Hoko (P'eng-hou)	29

I

Inu-gami	30
Ippon-dataru	31
Isonade	31
Itsumaden	31
Ittan-momen	32

J

Joro-gumo	33
Jubokko	33

K

Kama-itachi	34
Kameosa	34
Kami-kiri	34
Kappa (ou Kawatar ou Gataro).....	35
Karakasa-obake	36
Kashambo	36
Kerakera-onna	37
Kijimuna	37
Kirin	37
Kitsune	38

Ko-dama	39
Konaki-jiji	39
Konoha-tengu	39
Kuchisake-onna.....	40

M

Me-kurabe	41
Mujina	41

N

Negoro-no-ushi-oni (ou Ushi-oni).....	42
Neko-mata.....	42
Ningyo	42
Noppera-bo (ou Zumbera-bo).....	44
Nue	44
Nurarihyon	45
Nuri-botoke (ou Nuri-hotoke).....	45

O

Oni	46
Otoroshi.....	47

R

Rokuro-kubi	48
-------------------	----

S

Sagari	49
Sazae-oni.....	49
Shirime.....	49
Shojo	49
Sogen-bi	50
Sune-kosuri	50
Suppon-no-yurei.....	50

T

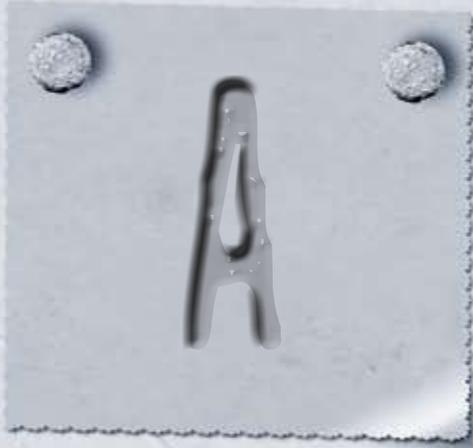
Taimatsu-maru (ou Ma-en).....	51
Tanuki (ou Mamedanuki).....	51
Te-naga et Ashi-naga (ou Ashi-naga-te-naga) 52	
Tengu.....	53
Tenjo-name	55
Tsukumo-gami	55

U-W

Umi-bozu	56
Ushi-oni (ou Iwami-no-ushi-oni).....	56
Wani-guchi	57

Y-Z

Yama-inu	58
Yama-oroshi	58
Yasha (ou Yaksha, Yaksa)	59
Yuki-onna (ou Yuki-joro).....	59
Zashiki-warashi	60



ABUMI-KUCHI

鐙口

鐙 : étrier (abumi) □ : bouche (kuchi)

Cette étrange créature à fourrure, illustrée dans le *Hyakki Tsurezure Bukuro* de TORIYAMA Sekien, est en fait un *Tsukumo-gami*, qui fût lui-même, à l'origine, un étrier. Le poème qui accompagne la description originale nous laisse croire qu'il a appartenu autrefois à un soldat tombé à la guerre.



ABURA-AKAGO

油赤子

油 : huile (abura) 赤 : rouge (aka) 子 : enfant (go) 赤子 : bébé (akago)

Illustré dans le *Konjaku Gazu Zoku Hyakki* de TORIYAMA Sekien, cet enfant à la peau rouge lèche l'huile des lampes andon (lampes à huile traditionnelles japonaises). Sa description est accompagnée de l'explication suivante :

近江国 (あふみのくに) 大津の八町に玉のごとくの火飛行 (ひぎやう) する事あり。

土人云、むかし志賀の里に油をうるものあり、夜毎に大津辻の地藏の油をぬすみけるが、その者死て魂魄炎となりて今に迷ひの火となれるとぞ。しからば油をなむる赤子は此もの再生せしにや。

« Dans la 8^e ville d'Ôtsu, dans la province d'Ofumi, existe une boule

Un riche génocrate possédant une collection d'objets historiques fait l'acquisition à un prix fort raisonnable de l'équipement d'un samourai remontant à la Période Momoyama. Parmi les objets, une selle faite à l'époque par l'un des meilleurs artisans du clan Kinoshita. Ce que le génocrate ignore, c'est que le samourai n'a jamais payé l'artisan pour son travail mais au contraire l'a fait assassiner. Depuis, un Abumi-kuchi se cache dans la selle pour continuer à éliminer tous les propriétaires de l'objet, et bien entendu tous ceux qui se mettront en travers de sa fureur vengeresse. L'histoire commencera donc pour les Personnages-Joueurs avant la mort du génocrate, un de ses serviteurs croyant bien faire et voulant nettoyer les objets a été retrouvé mort les yeux arrachés et visiblement étranlé. Les PJ vont donc tenter de sauver la vie du génocrate qui va s'avérer être une ignoble crapule...

Dans un temple, un moine est retrouvé mort, brûlé vif. Les mains, les bras et le torse sont totalement calcinés comme s'il avait saisi un objet enflammé. Le moine était connu de tous comme bienveillant en particulier avec les enfants. Il n'hésitait pas à donner des cours aux enfants des rues, ne comptant ni son temps, ni son énergie. En enquêtant sur place, les PJ vont également découvrir que le stock d'huile a subi divers vols depuis quelques semaines. Derrière tout cela se cache un Abura-akago. La créature n'est pas du tout agressive, elle se cache le plus souvent. Le moine s'est retrouvé nez à nez avec elle. Attendri par ce jeune enfant, il a tenté de le prendre dans ses bras, hélas ce geste plein d'humanité lui a été fatal. Si les PJ explorent le temple ils ne tomberont pas tout de suite sur l'Abura-abako qui sort en général discrètement et de nuit. Ils finiront par tomber sur la créature qui, bien que pacifique est dangereuse. Il est impossible de la toucher sans être irrémédiablement brûlé. Toute l'astuce va donc consister à tenter de l'amadouer pour la mettre en sécurité. Il est également possible de tenter de s'en débarrasser mais en vain, la créature revenant à la vie quelques jours après. Si on l'attaque, elle deviendra plus agressive et la mission sera dès lors des plus compliquées...

de feu volante. Les habitants ont l'habitude de dire qu'il y a longtemps, dans le village de Shiga, vivait une personne qui, toutes les nuits, volait l'huile du jizô (petites effigies bouddhiques en pierre, souvent placée sur le bord des routes, et censées protéger les enfants morts-nés ou avortés) du carrefour d'Ôtsu. Quand cette personne vint à mourir, son esprit se transforma en flamme, et de nos jours encore, ces habitants se sont habitués à ce feu vagabond. S'il en est ainsi, alors le bébé qui lèche l'huile pourrait être la réincarnation de cette personne ».

Toriyama semble s'être inspiré pour cette description, d'un conte du *Shohoku Rijin Dan*, publié en 1746, dans laquelle un marchand d'huile qui volait l'huile du Jizô au carrefour d'Ôtsu, est puni, après sa vie humaine, en étant transformé en flamme surnaturelle.

ABURA-SUMASHI

油すまし

油 : huile (abura) すまし : presseur (sumashi)

L'Abura-sumashi est une créature dont on dit qu'elle n'est apparue qu'une seule fois, sur l'île d'Amakusa, dans la préfecture de Kumamoto, dans un col de montagne appelé Kusazumigoe. L'histoire habituellement relatée à propos de cet esprit nous apprend qu'une vieille femme accompagnait un jour son petit-fils le long de ce col, quand elle décida de lui raconter une histoire qu'elle avait entendue, dans laquelle l'Abura-sumashi apparaissait à cet endroit, brandissant une bouteille d'huile. A ce moment, effectivement, l'Abura-sumashi sortit de nulle part, et prophétisa qu'il apparaîtrait de nouveau. Cette histoire fut popularisée au Japon par YAMAGITA Kunio, qui l'emprunta lui-même de l'œuvre d'un certain HANAGITA Ryûichi, un spécialiste du folklore

qui vivait sur Amakusa. Ce yōkai atteint une grande popularité en apparaissant dans le travail de l'auteur de manga MIZUKI Shigeru, qui le dessina emmitouflé dans un manteau de pluie en paille de riz et arborant une tête en forme de pomme de terre.

L'expression *abura-sumashi* peut être traduite par “presseur d'huile”, “abura” signifiant “huile”, et «sumasu» étant un mot du patois d'Amakusa pouvant signifier “presser” ou “écraser”. Il semblerait qu'il soit lié à la production traditionnelle de *katashi-abura* (huile spéciale extraite des graines de la *Camellia sasanqua*, ou *katashi*), production qui était autrefois importante dans la région de l'île appelée Kawachi.

AKA-NAME

垢舐

垢 : crasse (aka) 舐 : lécher (name)

Cette créature à longue langue est aussi appelée “lécheur de crasse” et apparaît dans le premier volume du célèbre *Gazu Hyakki Yakô* de TORIYAMA Sekien. Bien qu'il ne fournisse aucune explication, il semblerait qu'il ait basé sa création sur le *akaneburi* (qui peut également se traduire par “lécheur de crasse”), une créature provenant du recueil d'histoires de l'ère d'Edo : le *Kokon Hyaku Monogatari Hyō ban*, et qui vivrait dans les bains publics et dans les maisons abandonnées.

Aujourd'hui, l'Aka-name est surtout dépeint comme une créature apparaissant dans les salles de bains dont le nettoyage a été négligé et dont la crasse accumulée lui permettrait de se nourrir, mais cette explication semble trouver sa source dans le *Yōkai Gadan Zenshū*, une anthologie sur les yōkais publiée par FUJISAWA Morihiko dans les années 1920.

AKA-SHITA (AKA-JITA)

赤舌

赤 : rouge (aka) 舌 : langue (shita)

Cette créature poilue, dont le nom signifie “langue rouge” apparaît sortant d'un nuage noir au dessus d'une digue dans le troisième volume du *Gazu Hyakki Yakô* de TORIYAMA Sekien et semble être basée sur le *aka-kuchi* (ou “bouche-rouge”), un monstre qui apparut sur un des rouleaux de l'école de peinture Kano.

Le nom de cette créature semble avoir été choisi en fonction de l'un des 6 auspices du calendrier japonais (“shakkō”, dont l'écriture signifie également bouche rouge), qui indique un jour de terrible malchance. La créature de TORIYAMA, avec sa langue démesurée, semble avoir été basée elle-même sur le *Shakuzetsu-jin* (ou «divinité à la langue rouge») d'Onmyōdō (nom qui désigne un dieu gardien de la porte occidentale de Jupiter), ou encore un Rakshasha indien (références bouddhiques et taoïques).

AMA-NO-JAKU

天の邪鬼

天 : ciel (ama) の : du, de (no) 邪 : du (no)
鬼 : démon, ogre (jaku)

Démon aux origines anciennes et aux nombreuses interprétations, le Ama-no-jaku symbolise l'essence même de la perversion. Il est invariablement présenté comme un être maléfique, représenté sous la forme d'un *oni* d'assez petite taille, qui ne vit que pour tourmenter et apporter frustration aux hommes. Il est dit quelquefois qu'il est capable de lire les pensées humaines et d'instiguer le désir, en bref tout ce qui est nécessaire pour amener les hommes à faire le contraire de ce qu'ils veulent vraiment.

Il apparaît dans une version de la légende d'*Uriko-Hime*, où il dévore la belle princesse-melon

Un soir de pluie, lors d'un trajet à pied quelconque, l'un des personnages sera interpellé par les cris de joie d'un enfant. Celui-ci semble se trouver derrière lui et s'amuse à sauter dans les flaques d'eau qui jonchent le sol. Toutefois, les bruits disparaîtront si le personnage se retourne et il n'apercevra personne derrière lui. Un tel phénomène se reproduira par la suite, éventuellement en étalant ces événements au cours d'une séance ou sur plusieurs séances. Le point commun sera la pluie, le lieu important peu. Ceci s'avèrera d'autant plus troublant quand, au sec chez lui, il entendra à nouveau le jeune enfant s'amuser au gré des flaques, juste à l'extérieur. Dans un premier temps, les bruits sembleront provenir d'une rue attenante à sa résidence, puis directement du couloir sur lequel donne son appartement ou de l'intérieur de sa maison. En voulant découvrir d'où proviennent ces sons, il découvrira uniquement des flaques, même s'il se trouve dans un bâtiment. Ceci devrait contribuer à accroître son inquiétude et finalement le pousser à comprendre l'origine de tout cela. Ame-furi-kozô désire-t-il seulement s'amuser aux dépens d'un innocent ? Est-il attiré par les Potentiels en particulier ? D'autres ont-ils constaté le même phénomène ? Faut-il y voir un lien avec la mort par noyade de plusieurs résidents du quartier à l'intérieur même de leurs logements ? Tout ceci est-il lié aux averses violentes qui frappent les environs depuis quelques semaines ? Autant de pistes qui devraient mener le personnage sur la piste de ce yôkai atypique.

le jour de son mariage, revêt sa peau écorchée pour prendre sa place, avant d'être finalement découvert et battu à mort.

Communication 8

Baratiner 10

Pouvoirs : Métamorphe (humain), Terreur 3.

CARACTERISTIQUES

HAB 4	AST 4
PUI 3	PER 3
VIG 5	PRE 1/2*
VIV 3	TEN 4

(*) La Présence de l'Ama-no-jaku est de 1, sauf quand il revêt une peau humaine (elle passe à 2).

VIE 60 BG 20 SM -20
DEF 20 ACT 2 DEP 4 REA 3

Compétences de combat

Corps à corps 8

Bagarre 10 (Maîtrise)

Compétences générales

Aptitudes physiques 9

Course 11

Esquive 12

Dissimulation 10

Discretion 14

AMA-NO-ZAKO

天逆毎

天 : ciel (ama) 逆 : opposé, contraire (za)
毎 : femme (ko)

Il est dit que, quand le dieu de la tempête Susano-o-No Mikoto laissa son esprit vengeur s'épanouir à l'intérieur de lui-même, telle une Athéna perversie, cette créature en naquit. Elle possédait un visage bestial, avec de longues oreilles, un long nez et de longs crocs. Ces derniers étaient si résistants qu'ils pouvaient aisément mâcher la plus solide des lames d'acier et elle pouvait voler sur des lieues en un clin d'œil. Ce féroce esprit féminin est considéré par beaucoup comme "l'ancêtre" de créatures telles que l'Ama-no-jaku ou encore le Tengu.

Au détour d'une ruelle de sombre de Shin Edo et alors que la pluie tombe violemment, les PJ aperçoivent un petit garçon sautant de flaque en flaque, il souri aux PJ. Vêtu très simplement, il porte en revanche un chapeau des plus singuliers, et tient dans sa main droite une lanterne. Les PJ entendront alors un bruit de fusillade dans la grande rue attenante, s'ils se retournent à nouveau l'enfant aura disparu. S'ils se rendent sur le lieu de la fusillade, ils découvriront les corps de deux personnes abattues vraisemblablement par un voleur, les corps ont été fouillés, les pods ont été arrachés. Pendant qu'ils sont occupés à regarder tout autour d'eux, ils aperçoivent à nouveau l'enfant qui semble leur faire signe de venir le rejoindre, s'ils s'avancent, l'enfant recule doucement. A l'ancien emplacement de l'enfant mystérieux, ils pourront facilement trouver sur le sol, une arme à feu ayant visiblement servi peu de temps auparavant. L'enfant disparaît mystérieusement dès que les PJ arrêtent de le regarder. S'ils reviennent sur leurs pas, ils entendront une petite voix leur murmurer : « *Non, ce n'est pas le bon chemin !* ». En poursuivant dans la ruelle, ils vont tomber nez à nez avec un homme d'une trentaine d'années qui semble très surpris et quelque peu mal à l'aise. C'est bien entendu l'agresseur, il a d'ailleurs sur lui les objets de son larcin. Une petite voix se fait entendre : « *Assassin, assassin !* », provoquant la panique du voyou. La pluie redouble d'intensité, la course poursuite s'engage dans le défilé des ruelles étroites et mal éclairées, le sol est de plus en plus glissant et le voyou finit par se retrouver à terre. Il est alors facile de l'appréhender. Quand l'arrestation a lieu, les PJ vont de nouveau apercevoir le petit garçon, visiblement très à l'aise sous la pluie, il saute dans les flaques tout sourire et leur dit : « *Justice est faite ! A bientôt qui sait...* », puis disparaît tandis que peu à peu la pluie se calme.

Vous pourrez de temps en temps faire intervenir cet "ange gardien" qui n'apparaît que par temps de pluie.

AME-FURI-KOZO

雨降り小僧

雨 : pluie (ame) 降り: descendre (furi) 小 : petit (ko) 僧 : moine (zô)

Quelquefois, durant les après midi pluvieuses, cet esprit facétieux peut être aperçu courant et jouant de-ci de-là dans les flaques et les mares laissées par la pluie. Il prend la forme d'un enfant singulier, qui porte une lanterne en papier et vêtu d'un chapeau étrange, constitué semble-t-il de la toile d'un vieux parapluie. L'Ame-furi-kozō est censé être au service de Ushi, un dieu des pluies (d'origine chinoise) et aurait ainsi le pouvoir de faire tomber l'eau du ciel.

AME-ONNA

雨女

雨 : pluie (ame) 女 : femme (onna)

Réputée pour être la servante d'une divinité chinoise qui prend la forme d'un nuage dans le matin et de la pluie dans l'après-midi, cet esprit féminin est moins un monstre qu'une divinité populaire, qui peut être vue, marchant parmi les hommes, pendant les nuits pluvieuses. Les fermiers, qui dépendent tellement de la pluie pour assurer l'irrigation de leurs cultures, prient quotidiennement pour l'apparition d'êtres telles que l'Ame-onna, car il est dit que la pluie tombe dans leur sillage.

Depuis plusieurs jours, les pêcheurs se plaignent de retrouver leurs filets saccagés. Les soupçons portent aussitôt sur un groupe d'éco-terroristes, qui depuis des années réclament la suspension de la pêche dans la zone, au nom de la protection d'espèces menacées. Les PJ vont donc se rendre sur place pour divers motifs (reportage, enquête, visite à leur famille, passage par le port dans le cadre d'un scénario plus vaste), et vont tenter de dénouer les fils de cette histoire. Lors de leur arrivée, une violente bagarre oppose des pêcheurs à des militants écologistes. Il n'y a que des blessés légers, mais les noms d'oiseaux fusent. Si les filets sont examinés, tout porte effectivement à croire que c'est un sabotage, il y a des traces nettes de coupures effectuées avec un objet tranchant. Un matin, un militant écolo est retrouvé mort, baignant dans l'eau du port, il porte de nombreuses traces étranges comme s'il avait été attaqué par des crabes, par exemple. Plusieurs Ami-kiri sont dans les eaux du port, et non contents de s'en prendre aux filets, ils vont peu à peu, pris d'une frénésie de sang et de chair, s'en prendre aux humains...

AMI-KIRI

網切り

網 : filet (ami) 切り : découper (kiri)

Dans le temps, pendant les moites nuits d'été, les moustiquaires représentaient le seul moyen d'empêcher ces insectes de venir déranger les dormeurs.

Mais l'été est également la saison pendant laquelle les portes du monde des esprits restent ouvertes, et les yôkais en profitent pour voyager librement de leur monde vers le nôtre. Quelquefois, le matin, les filets à moustiques étaient retrouvés avec de grands trous, comme coupés par des ciseaux particulièrement affûtés. Cela était, disait-on, l'œuvre maligne de l'Ami-kiri, une sorte de petite créature chitineuse, qui ressemble à un croisement entre un serpent, un oiseau et une écrevisse. Ses bras sont équipés d'une paire

de pinces semblables à celle d'un crabe. Il s'en sert pour faire des trous, pas seulement dans les moustiquaires, mais également dans les filets de pêche et dans le linge laissé à sécher au dehors.



AO-ANDON (AO-ANDO)

青行灯

青 : bleu (ao) 行灯 : lampe à huile traditionnelle japonaise, souvent recouverte de papier (andon)

Pendant la période d'Edo, un passe-temps célèbre était le *hyaku monogatari* (ou "cent histoires"). Plusieurs personnes se réunissaient dans une pièce, dans laquelle brûlaient 100 chandelles à l'intérieur de lampes andon. Ces lampes étaient

Plusieurs personnes affirment avoir vu une boule de feu se poser sur le lac "de l'éternel reflet". Les enquêteurs dépêchés sur place n'ayant rien constaté, l'affaire fut classée sans suite : délires d'ivrognes. Pourtant un matin, un clochard qui s'était endormi près du lac pour y caver son alcool affirme avoir vu la fameuse boule de feu. Plus extraordinaire, bien qu'ayant la cinquantaine bien tassée, il en paraît désormais moins de 30, c'est du moins ce qu'il prétend. Effectivement il a 56 ans d'après l'état civil et ses amis confirmeront que quelques jours avant il n'avait pas la même allure. Pourtant, l'empreinte rétinienne est formelle, il s'agit du même homme. Un journaliste informé de ce miracle, s'est rendu sur place pour tenter d'y voir plus clair, finalement convaincu par l'histoire du clochard, il décida alors de la publier. Le clochard très en verve lui avoua au passage que la boule de feu était en fait une sorte d'oiseau de feu et que ce dernier lui avait doucement touché le visage avec son bec, au début effrayé, et sans doute désinhibé par l'alcool, l'homme avait laissé faire la créature. Un génocrate ayant eu vent de l'histoire et désireux de faire capturer la créature, qu'il avait reconnue comme étant un Ao-sagibi, dépêche sur place un petit groupe d'individus. L'objectif est simple, si l'animal est capable de redonner une certaine jeunesse aux personnes qu'il touche, c'est là un moyen bien efficace pour ne plus vieillir. Les PJ peuvent donc être ce fameux groupe ou au contraire des personnes mandatées par un vieux sage afin de contrer une telle entreprise et de laisser libre l'Ao-sagibi.

couvertes d'un papier bleu pour créer une atmosphère étrange et surnaturelle. Puis, 100 histoires fantastiques étaient contées par les convives, et, à la fin de chacune de ces histoires, une bougie était éteinte. Une fois la dernière histoire achevée, alors que la salle se retrouve plongée dans le noir, il était dit que le démon Ao-andon était censé apparaître (pour plus de détails, Cf. le scénario *Mizuiro* dans le supplément *Makkura*).

AO-BOZU

青坊主

青 : bleu (ao) 坊主 : bonze, moine (bôzu)

Quand la «farine est verte», on dit que l'Ao-bôzu (le «bonze bleu», ou «bonze vert», selon la traduction) sort des champs, et que les enfants qui s'attardent sur la route de la maison seront emportés par ce bonze monstrueux. TORIYAMA Sekien dessina l'Ao-bôzu sous la forme d'un cyclope en habit de moine bouddhiste. Cette description a pu

être influencée par d'autres contes de monstres à un œil habillés en moine, de telles histoires et créatures étant assez nombreuses dans le folklore japonais.

AO-NYOBO

青女房

青 : bleu (ao) 女房: épouse ou concubine (nyôbô)

Dans les ruines d'un Palais Impérial, l'aventurier ou le curieux peut rencontrer cette femme-goule, qui semble être le fantôme d'une ancienne courtisane avec ses dents noircies et ses sourcils rasés (à la mode antique). Elle est réputée pour dévorer les jeunes hommes qui lui "rendent visite".

AO-SAGIBI (AO-SAGI-NO-HI)

青鷺火

青 : bleu (ao) 鷺 : héron (sagi) 火 : feu (bi)

A certaines heures de la nuit, un héron peut être vu, ses yeux flamboyants et ses plumes brillants d'une lumière surnaturelle. A une certaine distance, l'oiseau peut être pris pour une boule de feu. Est-il possible que cet oiseau aquatique fasse partie de ces animaux capables de magie, comme les *Kitsune* ou les *Tanuki* ?

ASHI-MAGARI

足曲がり

足 : pied (ashi) 曲がり : tordre (magari)

Sur l'île de Shikoku, les phénomènes étranges sont souvent attribués aux actions des *Tanuki*, et ce phénomène nocturne rencontré dans la préfecture de Kanagawa ne fait pas exception. Comme le *Sune-kosuri*, l'*Ashi-magari* se manifeste en s'enroulant autour des jambes des voyageurs, la nuit, pouvant même devenir une gêne et rendre tout mouvement impossible. Ceux qui se sont penchés pour le toucher ont senti un contact doux, comme le coton, et en le serrant fermement, l'*Ashi-magari*

semble être en fait la queue couverte de fourrure d'un animal.

AYAKASHI (IKUCHI)

あやかし

Assez communément rencontrée en mer du Japon, l'*Ayakashi* est une créature semblable à l'anguille, d'une assez petite circonférence mais pouvant mesurer plusieurs centaines de mètres de long. Il peut passer parfois complètement au dessus d'une petite embarcation ou d'un petit bateau (à la manière d'une arche vivante), et mettra pour ce faire, du fait de son extrême longueur, 2 ou 3 jours entiers. Pendant ce temps, les hommes d'équipage sont occupés à jeter par-dessus bord les litres d'huile qui suintent du corps de l'*Ayakashi*.

AZUKI-ARAI

小豆洗い

小豆 : haricot rouges japonais (azuki) 洗い : laver (arai)

Aux pieds des flancs montagneux, en bordure de mer, dans tout le Japon, on peut entendre le bruit



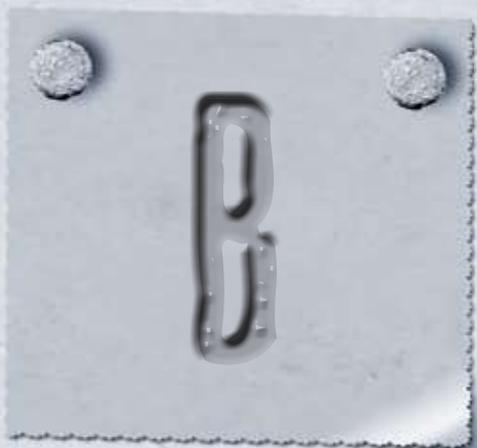
Les PJ font partie d'une croisière organisée par une entreprise, permettant aux employés méritants de se détendre. Ils sont donc soit membres d'équipage, soit employés de l'entreprise à bord de ce petit bateau accueillant en tout et pour tout, une trentaine de personnes. Parmi les membres d'équipage, ainsi que bien cachés dans les soutes se trouvent des terroristes. Ils appartiennent à une secte apocalyptique. Ils vont tenter de prendre le contrôle du bateau pour l'envoyer contre les bateaux militaires qui assurent le blocus de l'Archipel. Si cela ne suffisait pas, une nuit des bruits étranges se font entendre, les moteurs s'arrêtent comme si le bateau avait heurté un récif alors qu'il n'y en pas dans la zone. Le bateau est en réalité attaqué par un Ayakashi. C'est la panique, l'huile s'écoule de la créature et envahit peu à peu le bateau. Les membres du commando y voient un signe de ciel, la fin est proche...

que fait ce yōkai insaisissable - *shoki, shoki* - le bruit que ferait quelqu'un en train de laver des haricots rouges (*azuki*). Quelquefois on peut même l'entendre chanter :

« *Azuki togō ka, hito totte kuo ka, shoki shoki* » (« *Devrais-je laver mes azukis, ou bien trouver quelqu'un à manger ? - shoki, shoki ->* »).

Bien que chanter des choses aussi morbides l'amuse, l'*Azuki-arai* est en fait une créature très timide, qui ne commet que de petites nuisances à l'encontre des humains, si ce n'est les surprendre avec son bruit particulier. Mais que le curieux s'avance pour en découvrir la cause et le coupable a déjà disparu en un plongeon pour s'échapper. Bien que très souvent entendu, l'*Azuki-arai* n'est que très rarement vu, mais il est le plus communément décrit comme un enfant, un vieillard ou une vieille femme de très petite taille.

Une petite cité balnéaire est la proie depuis plusieurs semaines de rumeurs les plus folles, un monstre sanguinaire sévirait. Plusieurs témoins dignes de foi ont entendu un chant morbide en se promenant. Terrorisés ils ont regagné leurs habitations. On parle de malédiction; jusqu'au jour où une jeune femme est retrouvée morte, couverte d'hématomes. En réalité le meurtrier est l'amant éconduit de la jeune femme, il a profité de l'ambiance particulière régnant dans la cité pour éliminer celle qui l'avait repoussé. Il y a belle et bien une créature dans les alentours : un *Azuki-arai*. Mais la créature n'est pour rien dans le meurtre, elle s'amuse juste à effrayer un peu les habitants. Afin de définitivement maquiller son forfait, le meurtrier va récidiver. La créature va alors se rendre compte qu'il se passe de drôles de choses dans la cité mais sa compréhension limitée va l'entraîner à se rapprocher de la cité et donc se faire repérer...



BAKE-KUJIRA

化け鯨

化け : transformer (bake) 鯨 : baleine (kujira)

Il y a longtemps de cela, un gigantesque squelette de baleine est apparu au large de la préfecture de Shimane, accompagné d'une suite de poissons

et d'oiseaux, tous plus étranges les uns que les autres.

Un pêcheur essaya de lui lancer son harpon, mais cela n'eut aucun effet, et la baleine continua de s'éloigner vers le grand large, suivie par son cortège étrange.

BAKE-NEKO

化け猫

化け : transformer (bake) 猫 : chat (neko)

Dans le monde entier, nombreuses sont les cultures à avoir des superstitions concernant les chats, ces créatures que nous avons acceptées chez nous, mais qui au contraire des chiens, n'ont jamais été totalement apprivoisées, et dont les instincts sauvages et prédateurs, bien qu'ils puissent nous rendre service pour lutter contre les nuisibles, sont encore par trop développés. Il n'est donc pas surprenant que



化猫



色にな出でそ思ひ死ぬとも

dans le folklore japonais, tout comme le *Kitsune* ou le *Tanuki*, le chat soit capable de transformations monstrueuses.

Autrefois, de nombreuses théories existaient sur le moment où un chat pouvait se changer en *Bake-neko*, celui-ci pouvant se transformer après avoir été nourri pendant 13 ans dans le même foyer, d'autres fois ce chiffre était ramené à 3 ans, d'autres disaient que cela était possible lorsque le chat atteignait le poids d'un *kan* (soit environ 4 kilos).

Il est vrai que le *Bake-neko* peut surpasser les chats ordinaires en termes de taille ou de poids, passant ses pattes gigantesques dans l'embrasement des portes pour se saisir de proies humaines, comme des souris dans leur trou. Ils pouvaient également prendre forme humaine, dévorant quelquefois leurs victimes et assumant alors leur identité. Une célèbre histoire de *Bake-neko* nous conte le récit d'un homme du nom de TAKASU Genbei, dont le chat domestique disparut juste au moment où sa mère

changeait étrangement de personnalité. La femme évitait toute compagnie, prenant ses repas seule dans sa chambre, et quand sa famille, inquiète de son sort, força sa porte, ils découvrirent un monstre félin, enveloppé dans les vêtements de la vieille femme, mâchant quelque carcasse d'animal. Takasu, avec une grande répugnance, tua ce qui semblait être sa mère, et après qu'une journée eut passé, le corps se transforma alors, n'étant en fait que le chat qui avait disparu quelques temps auparavant. Takasu se débarrassa alors misérablement des tatamis garnissant le sol de la chambre, pour trouver en dessous les os de sa défunte mère, toute viande en ayant été rongée.

Les chats étaient également souvent associés à la notion de mort, et tout chat qui appartenait à une personne récemment décédée était considéré avec beaucoup de méfiance. Ils étaient ainsi quelquefois même enfermés pour éviter qu'ils ne se changent en *kasha*, une sorte de démon descendant du ciel pour voler les cadavres, et qui endossaient souvent une forme féline. Une sorte de *Bake-neko*, arborant

Un jeune étudiant vit quelque peu reclus, il est seul avec son chat. Pour financer ses études, il travaille le soir dans un bar assez côté et qui malgré le blocus continue de bien tourner. Souriant et ouvert, il n'hésite pas à jouer de ses charmes pour faire consommer les clientes. Un soir, il repart avec l'une d'elles très discrètement, personne ne reverra jamais la jeune femme. Plusieurs clientes vont ainsi disparaître mais jamais le serveur n'est inquiet car il se montre prudent et discret. En réalité, le chat du jeune homme est devenu un *Bake-neko* et ce dernier exige d'être nourri, entraînant le jeune homme dans une sanglante spirale meurtrière. La faim du *Bake-neko* ne semble connaître aucune limite et c'est bientôt une étudiante habitant à proximité qui disparaît puis une autre. Certains voisins vont commencer à entendre de drôles de bruits provenant semble-t-il du logement de l'étudiant, il y a aussi des odeurs immondes de temps en temps, mais comme il étudie la chimie l'alibi est facile à trouver, et pour ce qui est des bruits l'étudiant explique que son chat est épileptique et que lors de ses crises il casse nombre de flacons de produits chimiques. Les PJ seront mis sur l'enquête, ou iront au bar, ils y remarqueront peut-être le manège du serveur à l'encontre des demoiselles, une PJ peut même se faire draguer. Dans les poubelles, on peut trouver quelques vêtements ensanglantés, le débit est tel que l'étudiant n'a plus le temps de faire dissoudre les restes dans de l'aide, il y a même quelques ossements mais ailleurs, l'étudiant est prudent. Il faudra donc faire toutes les poubelles de la résidence universitaire pour amasser des preuves. Lors de la découverte du *Bake-neko* : affrontement violent, la créature est énorme et très dangereuse, elle prend d'ailleurs une grande partie de la place dans le logement. Possibilité aussi de laisser s'échapper le *Bake-neko* qui jouera au chat et à la souris avec les PJ dans la résidence étudiante : fausse alerte avec un vrai chat, éclairage défectueux dans un couloir, découverte d'un cadavre derrière une porte fracassée, *Bake-neko* accroché au plafond qui laisse passer les PJ pour mieux leur sauter dessus.

Nos personnages suivent leur enquête sur l'un des fameux Potentiels, une femme de la liste de Jiro. Ils arrivent cependant trop tard. Le corps encore chaud de cette personne montre qu'elle a été tuée il y a peu. A leur arrivée, le malfaiteur (un humain aux ordres des Onis) leur tirera dessus et s'enfuira. Il se peut très bien que nos personnages le poursuivent, n'oubliez pas de rendre la poursuite difficile. Le disciple des Onis ayant bien plus peur de ses maîtres que des personnages n'hésitera pas à se suicider si les PJ arrivent à le capturer. L'assassin est un policier ce qui risque d'angoisser les personnages (surtout s'ils ont causé sa mort). Les PJ auront toutefois noté dans leur enquête sur le Potentiel que cette femme a un enfant. Celui-ci a eu une chance exceptionnelle car les Bake-zōri ont réveillé sa mère avant que le malfaiteur n'arrive. Elle a alors eu le temps de cacher sa fille dans l'armoire des sandales. Les PJ pourront donc la trouver dans cet endroit, terrorisée et apeurée elles s'accrochent à des vieilles sandales comme à la main de sa mère. Il faudra user de la plus grande tendresse et faire preuve de psychologie pour arriver à ce que la fille les suive, surtout lorsque les sirènes de police retentissent. Nos personnages vont alors sûrement se cacher chez eux en attendant que l'orage passe. Il faudra donc qu'il garde aussi la fille (et ces sandales auxquelles elle s'accroche) pendant quelques temps. Voilà nos personnages prêt à subir plusieurs nuits terribles à cause des Bake-zōri qui considéreront que la maison est très mal tenue... La petite fille toujours atteinte d'une terrible angoisse n'aura que plusieurs mots à la bouche « *c'est sale* », « *c'est mal rangé* », « *ma mère s'occupait mieux de notre maison* ». Pourquoi garder alors cette enfant horripilante (et ces sandales) ? Tout simplement parce qu'elle est le clone que sa mère a fait suite au conseil d'un vieux sage lui ayant prodigué une révélation. Elle se devait d'avoir un enfant de sa chair, chose problématique lorsqu'on est stérile ! Son seul choix fut alors de se cloner (et d'y passer la quasi-totalité de son patrimoine), solution onéreuse mais utile car son clone porte dans son sang le marqueur des Potentiels.

une queue fourchue, et appelé *Neko-mata*, était réputé pouvoir manipuler les cadavres comme des marionnettes.

L'huile servant aux lampes anciennes était souvent fabriquée à partir de poisson, et les chats étaient alors aussi enclins à la voler que d'autres yōkais, renforçant ainsi leur lien avec le monde des esprits dans l'imaginaire populaire d'alors. Bien que les chats aient la réputation d'être ingrats, ils pouvaient également se révéler fidèles et prêts à de nombreux sacrifices, notamment lorsqu'ils étaient nourris par des gens particulièrement pauvres. De nombreuses légendes mettent en scène des chats au cœur généreux et aux pouvoirs magiques ou à l'intelligence quasi-humaine, permettant d'expliquer

le symbole du *maneki-neko*, le fameux félin en céramique, adopté par de nombreux commerçants à travers le monde en tant que porte-bonheur.

Il y a par exemple ce chat qui, près d'un pauvre temple, éloigna un riche voyageur de l'arbre sous lequel celui-ci avait trouvé refuge et qui allait être frappé par la foudre, ce dernier devenant ainsi, par reconnaissance, le bienfaiteur du temple. Ou bien le chat d'une geisha de haut rang, qui s'agrippait à ses robes pour la tenir éloignée des toilettes. Et qui, même après sa mort, tué pour son comportement étrange, réussit à mordre jusqu'à la mort le serpent qui la menaçait. Il y a également ce chat qui apparaissait dans les rêves de sa maîtresse, frappée de misère, lui enjoignant de façonner son image dans la glaise afin de lui apporter la richesse. Il existe

également des chats qui se changent en femmes ou en jeunes filles, et qui à l'instar des renards, prennent les humains seuls ou sans enfants pour époux ou pour parents, une fois encore pour leur rendre la vie plus douce.

BAKE-ZORI

化け草履

化け : transformer (bake) 草履 : sandale de paille (zōri)

Dans un foyer où les chaussures ne sont pas traitées avec suffisamment de respect, cette sandale zōri prend vie, la nuit, sortant du placard où elle a été abandonnée. Elle parcourt alors la maison, courant en tous sens, en chantant :

« *Kararin, kororin, kankororin!* »

Trois yeux, trois yeux et deux dents !

Il est dit qu'elle chante cela en l'honneur de sa cousine la sandale geta, qui produit parfois ce son, et qui possède 3 trous (pour y passer ses lacets) et 2 dents (les deux lattes de bois sous sa semelle).

Comment les jouer

Les Bake-zōri ne sont connus que de très peu d'exorcistes bien qu'ils peuvent être dans toutes les maisons. Les légendes folkloriques abondent pourtant sur ces créatures mais personne ne les prend au sérieux, et pourtant... Les Bake-zōri apparaissent la plupart du temps dans les mauvaises *Ryokkan* ("auberges" traditionnelles japonaises où l'on rentre souvent grâce à des

parrainages ou des relations) pour déranger ses occupants. Nos personnages pourraient voir leurs nuits se raccourcir avec des chants troublant leur sommeil par intermittence. Nul ne se doutera jamais que ce sont de simples petites sandales qui les épuiseront autant.

A l'inverse, les Bake-zōri peuvent être de vraies bénédictions pour qui sait les utiliser à bon escient. Si elles sont bien traitées et que la maison habitée est bien nettoyée, les sandales peuvent décider d'aider leurs propriétaires. Il est donc possible qu'elles les réveillent par leur chant s'il y a un cambrioleur ou même qu'elles créent une atmosphère bénéfique propice à la méditation.

Dans un hospice, de plus en plus de vieillards font des cauchemars et certains meurent dans leur sommeil, figés dans une attitude de terreur. Un agent de l'hospice prétend entendre des bruits de pas au cours de la nuit. Un Baku, attiré par les malades et les mourants a élu domicile depuis peu dans l'hospice, et se nourrit des cauchemars des patients, les provoquant voire les encourageant parfois, ce qui, chez certaines personnes fragiles, provoque leur mort. Un homme a vent des rumeurs et soupçonne la présence d'un Baku, il se fait donc embaucher dans l'hospice. Son objectif est simple : s'approprier la peau de la créature qui posséderait selon les légendes des vertus magiques. Les PJ peuvent être des membres du personnel, des malades, des membres de la famille des ces derniers, etc.

BAKU

獾

獾 : tapir (baku)

Originaire de Chine, cette créature fantastique est censée être composée de nombreuses parties d'autres animaux, la description la plus commune lui donnant généralement le corps d'un ours, une trompe comme celle d'un éléphant, les yeux d'un rhinocéros, une queue de vache, de solides pattes

La frange occulte de la préfecture d'Ehime est réputée pour le sang-froid de ces exorcistes, lors des combats contre les Onis, et leur calme inhérent en toutes circonstances. L'arrivée d'un de ces hommes en plein milieu de la guerre que livrent les personnages aux créatures du Jigoku fera alors grand bruit dans le milieu occulte de Shin-Edo. C'est lors de l'une de leurs enquêtes qu'ils rencontreront un homme grand et puissant. Il les aidera en repoussant momentanément l'Oni au détour d'une rue glauque illuminée d'hologrammes défaillants vantant les mérites d'une prothèse dentaire radio. Armés d'un calme olympien, ils combattront ensemble le démon mais seront obligés de fuir, à cause de sa trop grande puissance. Les personnages recroiseront de temps à autre cet exorciste, et seront toujours surpris par son sang-froid. C'est après une terrible bataille contre le même Oni que nos personnages devront se cacher dans la demeure de l'exorciste. Complètement assiégés par une créature pouvant fendre la chair aussi facilement que le kevlar grâce à ses dents et ses griffes, ils remarqueront que l'exorciste perdra de plus en plus son calme. Puis après une ballade dans sa cave, il remontera l'air sain et calme. Nul doute que nos personnages seront intrigués et tenteront de voir ce qui se cache dans cette fameuse cave. S'ils arrivent à s'y rendre, ils verront alors qu'un Basan y est ligoté et torturé. Celui-ci est très mal en point, et pour se défendre, il émet des flammes spectrales qui redonnent une certaine béatitude aux personnages, celle-ci pourra même les aider dans leur combat final. Mais après celui-ci comment réagiront nos personnages quand ils verront que l'exorciste est drogué à ces flammes spectrales (il y passe de plus en plus de temps) et que cette créature, loin d'être démoniaque, est une création des dieux. Si les PJ ne réagissent pas, elle mourra et nos héros risquent d'avoir des problèmes de conscience et une mauvaise image auprès des kamis. L'exorciste s'en ira alors pour essayer de capturer un autre Basan. Si jamais ils s'opposent au traitement de la créature, qui sait comment réagira l'exorciste.

semblables à celles d'un tigre ainsi qu'une robe tachetée. Son apparence générale empruntant pour beaucoup à celle du tapir (auquel il a donné son idéogramme).

La Baku est surtout célèbre pour sa capacité à dévorer les rêves, et peut être involontairement appelée par les rêveurs lors de terribles cauchemars, la créature se nourrissant alors du songe lui-même, mais également du funeste présage qu'il contient. Il est également dit qu'elle se nourrirait des esprits victimes d'épidémies. L'image du Baku est quelquefois gardée non loin du lit comme talisman contre les mauvais rêves et les esprits malins, et si vous faites votre lit dans une peau de Baku (si tant est qu'une telle chose puisse être possible), vous serez préservés de la maladie.

BASAN

(BASA, BASABASA, INU-HO-O)

波山

波 : vague (ba) 山 : montagne (san)

Trouvant refuge dans les coins les plus reculés des montagnes de la préfecture d'Ehime, cet oiseau monstrueux est en tous points semblable à un gigantesque poulet. Pendant la journée, il se cache dans les bambouseraies, en émergeant la nuit pour s'aventurer dans les villages, poussant un étrange gloussement («basabasa»). Les habitants qui se

penchent alors à leurs fenêtres, pour en découvrir la cause, ne trouvent absolument rien, la créature ayant mystérieusement disparu.

Le Basan est aussi réputé pour exhaler des *hito-dama*, créant ainsi d'étranges flammes spectrales. Toutefois, il n'est pas connu pour causer de tort aux êtres humains.

Comment les jouer

Les Basan sont des créatures pouvant passer pour ridicules auprès des personnages et vous aurez bien du mal à les faire changer d'avis. La capacité des flammes spectrales pourra par contre complètement les désappointer et les pousser à mieux les considérer. En les décrivant (si les personnages arrivent à les voir) n'oubliez aucun détail ridicule du poulet lambda avec sa démarche et son mouvement de cou. Bien entendu dans ce cas le Basan n'aura pas encore aperçu les personnages. Au moment où le ridicule frappera le plus, la créature se retournera et verra les personnages. Elle prendra peur et utilisera ces flammes spectrales. Faites alors rentrer vos joueurs dans une étrange torpeur le temps que

le Basan s'enfuit. Cette créature en restera alors insondable et vos PJ auront une légère accoutumance à ces flammes venus d'ailleurs...

BETOBETO-SAN

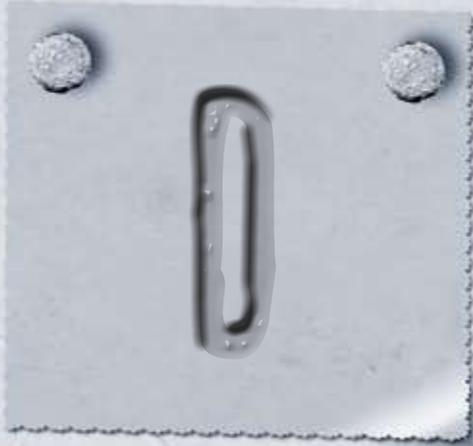
べとべとさん

べとべと : colle-colle (beto-beto, onomatopée)
さん : suffixe honorifique. Ici, «Monsieur» (san)

Si d'aventure vous vous promenez de nuit et entendez d'étranges bruits de pas derrière vous, et que, paniqué, en vous retournant, vous vous trouviez en fait complètement seul, c'est que vous venez de rencontrer le yôkai connu, dans le préfecture de Nara, sous le nom de Betobeto-san.

Il est dit que si vous vous placez sur le côté de la route et dites tout haut : « *Après vous, Betobeto-san* ». Les bruits de pas cesseront, vous laissant alors voyager en paix.

べとべとさん



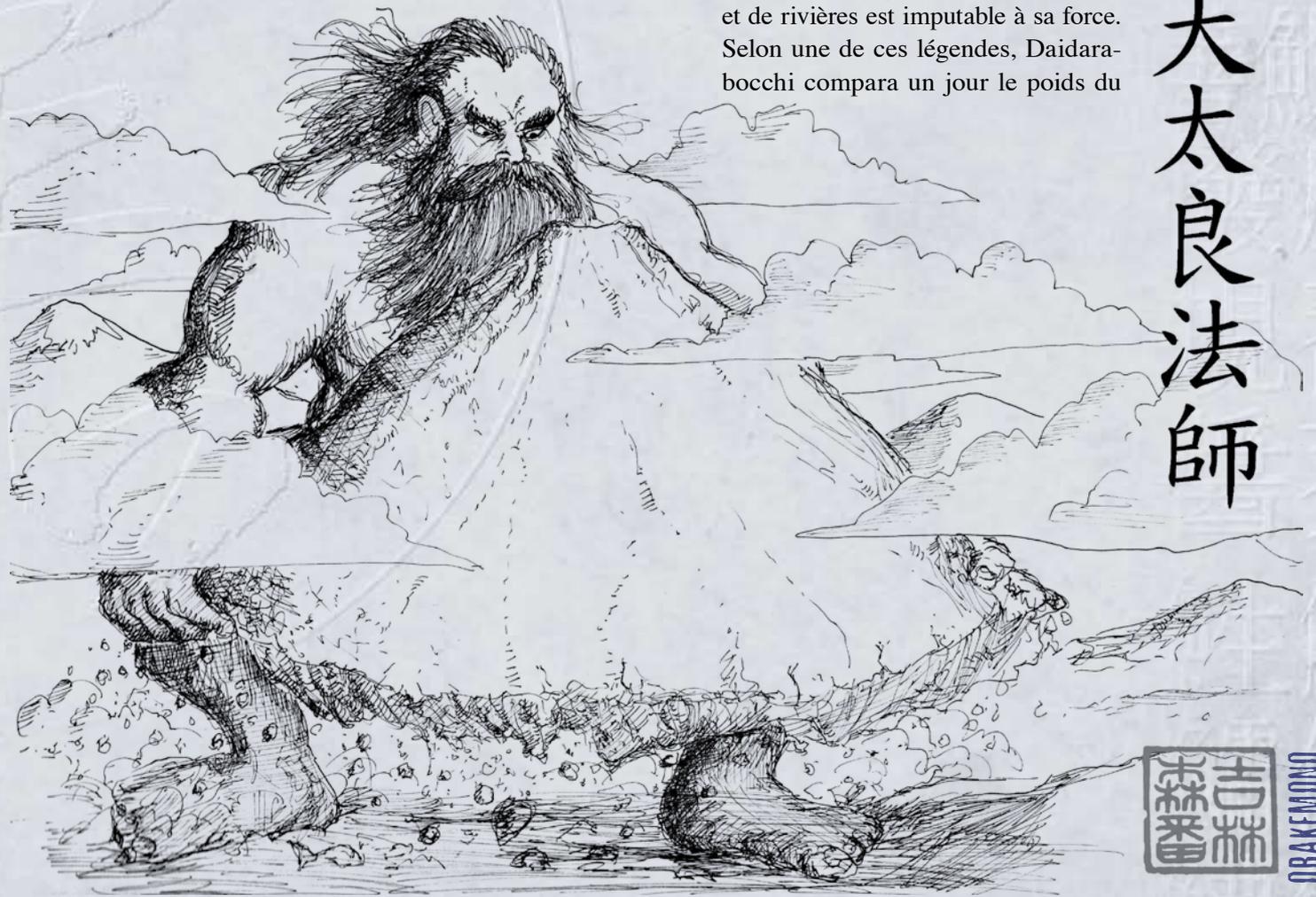
DAIDARA-BOCCHI (DAIDARA-BO)

大太良法師

大 : grand (dai) 太 : très (da) 良法師 :
gaillard (botchi)

A travers tout le Japon, il existe des légendes concernant un prodigieux géant appelé Daidara-bocchi, personnage d'une taille et d'une force incroyables, mais également pourvu d'un grand sens de l'humour. Cet être était tellement énorme que ses empreintes, disait-on, avaient créés un nombre incalculable de trous, de lacs et d'étangs, et l'emplacement actuel de beaucoup de montagnes et de rivières est imputable à sa force. Selon une de ces légendes, Daidara-bocchi compara un jour le poids du

大太良法師



OBAKEMONO

Les anciens textes traitant de Daidara-bocchi sont très rares. Ils expriment tous la grande sympathie de ce géant pour les hommes et son attrait pour la nature. Il est dit dans le traité du *Daichi Kishou* (le réveil de la Terre) que la plus grande force encore sur terre se réveillera un jour et regardera autour de lui. Il rira fort et festoiera avec ses amis les humains et les sangliers. Le texte exprime ceci comme la venue au monde du protecteur de l'humanité, de celui qui aidera les hommes à les sauver des démons ! Nos personnages entreront en possession de ce récit et mettront longtemps avant de le traduire. Ils le voleront dans un ancien sanctuaire suite à un étrange concours de circonstance (et notamment grâce à l'aide des alliés des Onis). Se rendant compte qu'ils auraient alors une des clés pour aider l'humanité à combattre les Onis, ils devraient tenter de réveiller le puissant Daidara-bocchi. Il est bien stipulé que seuls les hommes bons pourront réveiller le géant, les PJ en font bel et bien partie. C'est alors que vont commencer les problèmes... On dit que Daidara-bocchi est un esprit qui peut sculpter les montagnes avec ses mains et s'amuse à tracer les rivières avec un doigt. Voilà de quoi faire passer ce géant pour le plus grand des nounours, on oublie souvent de vanter ces colères destructrices. Que se passera-t-il lorsque le géant se réveillera et constatera que la quasi-totalité de ses amis les sangliers sont morts ? Il rentrera alors dans une terrible colère qui le fera pulvériser le Japon en quelques minutes. Un petit groupuscule protégeant le Japon et les traditions se fera voler le recueil par les PJ au sein même de leur monastère. Ils poursuivront les PJ en les prenant pour des adeptes du démon. Ils essaieront de les tuer et refuseront de leur parler. Dans leur folle course-poursuite jusqu'en haut du Mont Fuji, la plupart des hommes de la secte bénéfique seront tués par les personnages, jusqu'à qu'ils comprennent au dernier moment lors de la dernière traduction que réveiller le grand Daidara-bocchi aboutira à détruire le Japon. S'en suivra alors un combat dantesque en haut du mont Fuji entre les PJ nouvellement alliés à la secte et les disciples des démons. Mais il est aussi tout à fait possible de se dire que Daidara-bocchi n'est qu'un conte et que nos PJ et leurs ennemis se battent ... pour une chimère.

mont Fuji et du mont Tsukuba sur sa balance et lorsqu'il laissa tomber ce dernier, son sommet se déchira en deux.

Comment le jouer

Daidara-bocchi est un géant pouvant prendre toutes les formes de son choix. Il n'a qu'une seule restriction, il doit rester gigantesque. Pour moins effrayer les humains, il aime à leur ressembler bien que la plupart de ses traits soient bien trop grotesques pour paraître même humain. Il n'empêche qu'il a adopté cette apparence depuis plusieurs siècles et

ne souhaite pas la quitter. Sa véritable forme n'est connue qu'à travers quelques écrits datant de plus de deux millénaires (<http://www.roberthood.net/daikaiju-anthol/contributors/images/mononoke.jpg>). Autrefois énigmatique et mystérieux, Daidara-bocchi est devenu un grand fanfaron aimant rire et discuter avec les animaux. Les sangliers semblent être parmi les animaux les plus drôles de la création. Toutefois, il faut se méfier de la colère de cet être quasi-divin, il est capable de ravager Shikoku en quelques coups de poing. Imaginez alors ce qu'il en serait s'il tombe réellement en colère contre l'humanité.

Depuis plusieurs mois les habitants d'un immeuble récemment construit se plaignent d'entendre des hurlements la nuit. L'un d'entre eux prétend même avoir aperçu un torse fantomatique voler dans les couloirs. Les bruits forts et réguliers deviennent insupportables et toutes les tentatives pour les faire cesser sont vaines. En réalité, l'immeuble a été construit sur une parcelle dont le propriétaire a été éliminé par des yakuza avides de s'enrichir à peu de frais. Le corps a été enseveli à la hâte dans les fondations de l'immeuble. Depuis le Doro-Ta-Bô, qui est ce qu'il reste du propriétaire du terrain, réclame vengeance et il pourrait bien se montrer violent. Les yakuza résident pour partie dans l'immeuble où ils se font passer pour les membres de la société immobilière en charge de la gestion de l'immeuble.

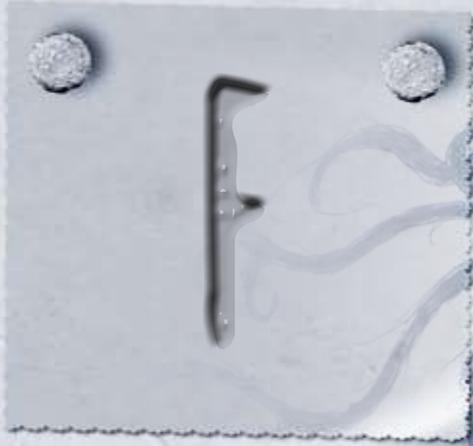
DORO-TA-BO

泥田坊

泥 : boue (doro) 田 : rizière, champ (ta) 坊 : bonze (bô)

Il y a longtemps, quelque part à l'ouest de l'endroit où se trouve actuellement Tôkyô, un pauvre fermier, bien que travailleur, s'efforçait de labourer une terre incultivable pour la transformer en un champ de riz fertile et augmenter ainsi son propre niveau de vie. Mais hélas, l'homme tomba malade et mourut. Son fils, une personne fainéante et sans honneur contrairement à son père, passa ses journées à boire et délaissa négligemment la terre fertile. Finalement, la propriété fut vendue à un nouveau propriétaire. Mais l'esprit du vieil homme, voyant sa ferme en ruine et son labeur ne rimant plus à rien, ne trouva pas le repos. Une nuit, son torse fantomatique s'éleva de la boue, pleurant pour que son champ lui soit rendu. Depuis, chaque soir éclairé par la lune, le fermier mort peut être entendu, hurlant au loin, et demandant le retour de sa propriété.





FUTA-KUCHI-ONNA

二口女

二 : deux (futa) □ : bouche (kuchi) 女 : femme (onna)

Comme la *Rokuro-kubi*, la Futa-kuchi-onna est une femme affligée d'une malédiction ou d'un mal surnaturel qui la transforme alors en yōkai. À l'arrière de sa tête, sous ses cheveux, son crâne s'ouvre en deux, formant des lèvres, des dents et une langue, jusqu'à ce qu'il y ait une deuxième bouche fonctionnelle à cet endroit. Comme si cela n'était pas suffisamment horrible, la bouche se met à parler de façon malveillante et menaçante, réclamant de la nourriture.

Dans le cas où elle ne serait pas nourrie, elle hurle des obscénités et cause à la femme une douleur cuisante. Puis, au final, les cheveux de la femme commencent à se mouvoir comme une paire de serpents, permettant à la bouche de se servir directement dans les repas de son hôte. Une Futa-kuchi-onna est souvent considérée comme une



femme ayant laissé mourir de faim ses beaux-enfants alors qu'elle veillait à bien nourrir ses propres rejetons; il serait alors probable que l'esprit de l'enfant négligé vienne se loger dans le corps de sa belle-mère pour se venger. Dans une autre version, la bouche se forme lorsqu'une de ces femmes avares est accidentellement frappée à la tête par la hache de son mari alors qu'il coupait du bois, la plaie ne guérissant jamais.

D'autres fois, la Futa-kuchi-onna est une femme qui ne se nourrit jamais parce qu'elle est la femme d'un avare. Comme aucune nourriture ne passe par les lèvres, la bouche à l'arrière de la tête consomme deux fois plus que ce que la première devrait.





GYUKI

(USHI-ONI, UWAJIMA-NO-USHI-ONI)

牛鬼

牛 : boeuf (gyû) 鬼 : démon (ki)

Le Gyūki de Shikoku semble avoir la même origine que le grand ushi-oni qui se tapit dans la Mer du Japon. Leurs noms s'écrivent avec les mêmes idéogrammes et sont en fait complètement interchangeables. En plus de cela, ils partagent un

tempérament féroce, une habitude de se terrer dans l'eau profonde, une tête cornue semblable à celle d'un bœuf démoniaque et un lien avec des apparitions féminines. Cependant, le Gyūki est habituellement représenté sous une forme intégralement bovine, et préfère vivre dans l'eau froide, en particulier dans les étangs d'eau profonde situés au pied des cascades. Bien qu'il soit friand de viande crue et qu'il lui arrive de dévorer des humains ou du bétail, il semble avoir une nature un peu moins sanguinaire que son cousin d'eau salée, et tient même parfois un rôle de protecteur dans les festivals où sa férocité passe pour éloigner des esprits plus malfaisants.

Néanmoins, ceux qui s'aventurent trop près de la tanière aquatique du Gyūki courent le risque de se faire attaquer, mais au lieu de se faire dévorer sur-le-champ, la victime peut voir simplement son ombre "bue" par cet ushi-oni, ce qui la conduit finalement à tomber malade et à dépérir. En dépit de sa taille imposante, on dit que les pas du Gyūki ne produisent aucun son, ce qui lui rend la tâche d'autant plus facile lorsqu'il s'agit de suivre une victime jusqu'aux extrémités de la Terre comme il a tendance à le faire. La seule façon de se sauver lorsqu'on est traqué par un Gyūki est de répéter les paroles suivantes :

Les habitants des environs de l'étang de Shinobazu dans le quartier de Ueno semblent être la cible d'un mal étrange. Plusieurs restent alités, gravement malades, peu de temps après avoir constaté la disparition de leur ombre. Ce phénomène provoque la perplexité des autorités médicales qui tentent en vain de trouver un remède, alors que deux patients sont déjà morts. Le diagnostic fait état d'un décès dû à un état de fatigue intense. En parallèle, plusieurs passants affirment avoir vu une magnifique jeune femme en pleurs apparaître fugitivement par le biais des hologrammes publicitaires projetés par les échoppes proches de l'étendue d'eau. Il s'agit d'apparitions du Gyūki ayant protégé l'étang de Shinobazu il y a bien longtemps. De retour dans notre monde, il a découvert son domaine souillé par la pollution et la négligence des hommes. Rendu fou par ce gâchis, il s'en prend dorénavant à ceux qui passent à sa portée, buvant leurs ombres au dépend de leur santé. Sous sa forme humaine, il tente désespérément de faire entendre raison malgré le fait qu'il soit incapable de communiquer. Lui trouver un nouveau domaine épargné par la souillure serait un moyen de lui faire retrouver le repos.

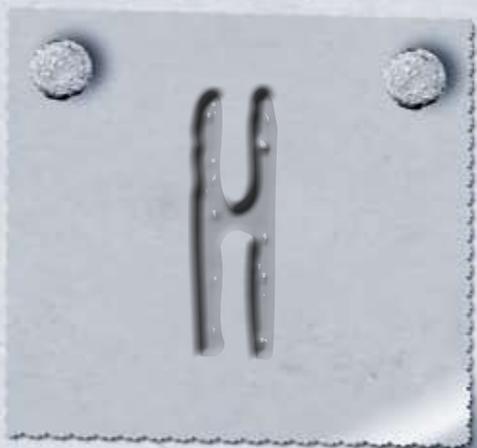
Ishi wa ukande konoha wa shizumu, ushi wa inasaki uma hoeru. («La pierre flotte et la feuille coule, la vache hennit et le cheval mugit.»)

Le Gyūki se transforme parfois aussi en une très belle femme, comme il le fit dans une histoire célèbre de la préfecture de Kouchi. Un Ushi-oni vivait là dans un profond lac de montagne, avec une grande quantité de poissons. Un jour, un riche homme d'un village voisin mit au point un plan pour empoisonner le lac et récupérer tous ces délicieux poissons. Bien entendu, le Gyūki n'apprécia pas la chose, et apparut en rêve à l'homme sous la forme d'une femme qui lui demanda de ne pas mener son plan à exécution. Il ignore néanmoins cet avertissement, et empoisonna malgré tout l'étang. A la suite

de cela, la femme/démon-taureau partit pour des eaux meilleures, la maison de l'homme fut détruite dans un éboulement, et il fut tué.

Le Gyūki est aussi l'inspirateur des fameux chars du festival de l'Ushi-oni à Uwajima. Tout comme les dragons dans les parades du Nouvel An chinois, ils sont animés par un groupe de personnes placées en dessous de leurs corps de tissu, avec une tête sculptée dansant à l'extrémité du long bâton qui leur sert de cou. Comme le festival de la Tarasque en France, le festival de l'Ushi-oni commémore la mort d'une créature monstrueuse, mais qui constitue dans le même temps un symbole bien-aimé et vénéré de l'endroit ainsi qu'un puissant esprit protecteur.

牛鬼



HAINU

羽犬

羽 : plume (ha) 犬 : chien (inu)

Ce chien ailé est une figure populaire de la ville de Chikugo dans la préfecture de Fukuoka, et le chien lui-même est supposé être enterré sous un monument de pierre près de la station de chemin de fer nommée Hainutsuka («tertre du chien ailé»). Deux histoires contradictoires sont racontées au sujet des origines de ce chien ailé.

Dans la ville d'Hakone, une épidémie mortelle se répand depuis plusieurs semaines, tuant sans discernement, enfants, adultes et vieillards. Des rumeurs se font alors jour, certaines personnes ont vu un Haku-Taku et se pensent immunisées contre le terrible virus. Pourtant, à la stupéfaction générale, plusieurs de ces témoins meurent eux aussi. Que s'est-il passé ? Un laboratoire est à l'origine de l'épidémie, il a sciemment répandu un virus pour tester ensuite le vaccin en vue de le vendre un bon prix ultérieurement. Hélas, l'intrusion avérée du Haku-Taku a bouleversé la donne, et le laboratoire a dû dépêcher un homme sur place pour éliminer les personnes susceptibles d'être protégées par la créature. Elles se sont effectivement avérées résistantes à toute maladie, et il a fallu que le tueur utilise des méthodes pour le moins radicales. Tenu régulièrement informé, le laboratoire finit par envoyer plusieurs hommes pour cette fois éliminer directement la créature qui risque ruiner le plan machiavélique et un commerce morbide appelé à devenir florissant.

Selon la première histoire, rapportée dans le *Chikugo Kokorogashi* en 1777, le chien ailé était une bête féroce qui attaquait les humains et le bétail. Quand TOYOTOMI Hideyoshi se lança dans sa campagne sur Kyûshû en 1587, cherchant à conquérir l'île, le chien se mit en travers de sa route et dû être tué. Hideyoshi fut tellement ému par le courage de l'animal qu'il lui éleva un mémorial.

Selon la seconde version, le chien était le chien domestique de Hideyoshi, qui mourut à l'endroit où le tertre s'élève aujourd'hui. Cette version est corroborée par certains témoignages historiques, et le chien ailé imaginaire du folklore de Chikugo est peut-être basé sur un vrai chien doté d'une agilité exceptionnelle.

HAKU-TAKU

白沢

白 : blanc (haku) 沢 : brillant (taku)

Le Haku-taku ou Bai Ze (nom sous lequel il est connu en Chine) est une créature étrange à l'aspect bovin dotée de neuf yeux et six cornes, placés respectivement par groupes de trois et deux sur chacun de ses flancs et sur son visage humanoïde.

Animal sage et sacré, connu pour sa capacité à parler le langage humain, le Bai Ze fut capturé au sommet du Mont Dongwang par Huang Di, l'Empereur Jaune de Chine, qui passait son royaume en revue. A cet homme, la bête énonça les caractéristiques et ca-

pacités de chacune des 11520 espèces de démons, monstres, métamorphes et esprits existant dans le monde. Huang Di ordonna à son serviteur de mettre toutes ces informations sous forme de dessins, qui furent plus tard publiés sous la forme d'un ouvrage fascinant, le *Bai Ze Tu*, mais on pense que le livre n'existe malheureusement plus.

Au Japon, le Haku-taku, ou animal très similaire nommé *kutabe*, apparut un jour sur une montagne dans la préfecture de Toyama et prophétisa la venue d'un fléau qui ravagerait l'endroit et que seuls ceux qui avaient vu le kutabe seraient sauvés. A cause de cela, l'image du Haku-taku passe aujourd'hui pour éloigner les calamités et les maladies et elle est utilisée en tant que charme protecteur et vénérée dans les temples.

HARI-ONAGO

針女

針 : aiguille (hari) 女 : femme (onago)

Originaire de la préfecture d'Ehime sur l'île de Shikoku, cette goule femelle arbore sur son crâne une masse énorme et terrifiante de cheveux

La ville de Matsuyama dans la préfecture d'Ehime est en proie aux disparitions mystérieuses de jeunes hommes depuis plusieurs semaines. Il n'en faut pas plus pour que de vieilles légendes remontent à la surface et que les anciens parlent d'une Hari-Onago. Une goule a en effet été réveillée par une femme désespérée après une houleuse rupture. Versée dans l'occultisme, elle a retrouvé un vieux rituel à même de réveiller le monstre sanguinaire et d'assouvir sa vengeance : éliminer le jeune homme qui l'avait trompée à plusieurs reprises avec des femmes de passage. Hélas une fois éveillée, l'Hari-Onago s'est révélée incontrôlable et le massacre a commencé. Les cadavres s'amoncellent et il faudra le concours efficace de courageux aventuriers pour stopper le monstre.

mobiles, dont chaque mèche serpentine est terminée par un crochet acéré. Elle adore tourmenter les jeunes hommes et faire d'eux ses proies. Apparaissant sur les routes, sous la forme d'une très belle femme, elle adresse un rire moqueur à tout homme qu'elle trouve à son goût, et s'il commet l'erreur de se moquer d'elle en retour, elle libère sa chevelure meurtrière et se lance à sa poursuite. Un jeune homme échappa à ce monstre en refermant sur elle la porte de sa maison. Sa chevelure crochue laissa un nombre incalculable d'entailles sur le bois. Heureusement pour lui, la porte en question n'était pas une porte coulissante en papier (shôji, porte coulissante traditionnelle japonaise tendue de carreaux de papier de riz sur un cadre en bois).

HITO-DAMA

人魂

人 : personne, humain (hito) 魂 : âme (dama)

On dit que les esprits des morts récents prennent la forme de grosses boules de feu volantes, brillant d'une lumière ambrée, bleu pâle, ou d'un blanc opalescent comme celui de la Lune, et qui traînent parfois derrière elles de longues queues bleues et vacillantes. On peut souvent voir un *Hito-dama* un peu avant la mort d'une personne malade, en train de quitter le corps affaibli et de s'acheminer vers son prochain stade d'existence. Ils tombent souvent au sol, ou bien disparaissent peu après avoir été vus, laissant un résidu mousseux ou bien gluant sur tout ce qu'ils touchent.

HITOTSUME-KOZO

一つ目小僧

一つ : un (hitostu) 目 : œil (me) 小 : petit (ko) 僧 : moine (zô)

Ce spectre apparaît sous la forme d'un enfant d'une dizaine d'années, habituellement un jeune moine bouddhiste au crâne rasé et au visage surplombé d'un énorme œil unique. Tout comme beaucoup d'obake qui ont une apparence fortement humaine, le Hitotsume-kozô aime utiliser ses aspects monstrueux pour surprendre et effrayer les gens et aime à adresser des propos insolents aux humains qu'il croise, leur disant «*tiens toi sage !*» ou les invectivant avec d'autres gronderies ou moqueries enfantines.

On dit parfois que ce sont des esprits de la maladie qui apparaissent vers le huitième jour de chaque mois et que ces garçons cyclopes peuvent être tenus à l'écart en pendant des paniers au travers des portes d'entrée. Ces petits monstres voient les nombreux trous des paniers comme autant d'yeux, et s'enfuient jaloux et honteux de n'en posséder qu'un seul.

HOKO (P'ENG-HOU)

彭侯

彭 : gonflé (adjectif) (hō) 侯 : seigneur, empereur, marquis (kō)

Cet esprit sylvestre, qui apparaît sous la forme d'un chien, est mentionné dans un texte chinois ancien nommé le *Sōushénjì*, dans lequel il est décrit ainsi :

LE P'ENG-HOÛ DANS LE CAMPHRIER.
« Aux temps du Premier Souverain du Wu, Lu Ching-su était le Grand Protecteur de la commanderie de Chien-an. Un jour, il envoya un homme couper un grand camphrier. Après quelques coups de hache, du sang commença à couler du tronc.

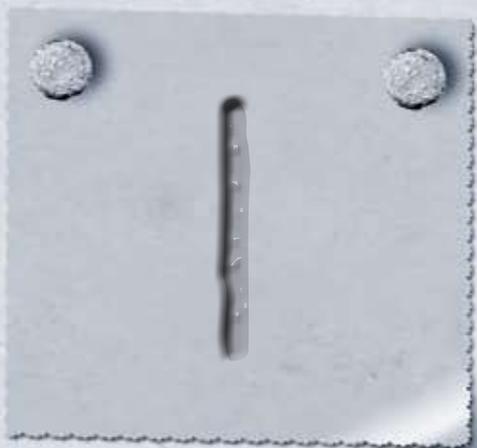
Lorsque celui-ci finit par tomber, une créature dotée d'un visage d'homme et d'un corps de chien en sortit. Ching-shu expliqua : « C'est ce que l'on connaît sous le nom de p'eng-hoû. » Il le fit sur le champ bouillir et le mangea. Le goût de sa viande était le même que celui de la viande de chien. »

Le *Pai-tse T'u* (ou Livre disparu du Hakutaku) dit à son sujet : « *L'esprit des arbres est nommé p'eng-hoû. Il apparaît comme un chien noir sans queue, et il peut être bouilli et mangé.* »

Le hōkō est également dessiné dans le *Hyakki Shūi* de TORIYAMA Sekien. Il en donne une description similaire :

千歳の木には精あり。状黒狗のごとし。尾なし。面人に似たり。又山彦とは別なり。

« *Il existe un esprit au sein d'un arbre millénaire. Sa forme est celle d'un chien noir. Il n'a pas de queue. Son visage ressemble à celui d'un homme. Il s'agit d'une créature différente du yamabiko.* »



INU-GAMI

犬神

犬 : chien (inu) 神 : dieu (gami)

Tout comme un vrai chien, cet esprit canin est une race créée et élevée entièrement pour servir les hommes. Comme beaucoup de races de chiens

dressés dans des buts violents, l'Inu-gami peut se révéler être un réel danger pour son possesseur, hantant et terrorisant celui qui ose s'en servir contre ses semblables.

Une des méthodes pour créer un Inu-gami est d'attacher solidement à un piquet un chien affamé et de déposer un bol de nourriture juste hors de sa portée. Puis, quand son attention est ainsi totalement accaparée, lui couper la tête et la déposer dans un sanctuaire, envoyant ainsi son âme dans le monde des esprits, créant une arme redoutable entre les mains de son maître.

Un Inu-gami qui échappe au contrôle de son maître est une créature difficile à vaincre. Ceux qui ont essayé de les abandonner sur une île déserte se sont vus poursuivis par la malédiction de la créature. Seul un puissant sorcier ou chamane peut mettre un terme à la soif de sang de l'Inu-gami et soulager les malchanceux qui l'ont côtoyés, rendus fous par la persécution de l'esprit-chien.

La police reste impuissante face à des meurtres horribles en plein Shinjuku. Ces crimes semblent avoir été commis par des chiens errants, comme l'attestent les traces de morsures découvertes sur les corps. Reste à savoir pourquoi les victimes étaient toutes des voyous appartenant à plusieurs lycées de Shin-Edo. Il n'est bien sûr pas étonnant qu'ils aient pu se retrouver à Shinjuku, ce quartier restant le lieu de prédilection de ces jeunes. Reste à comprendre s'il n'y aurait pas un autre lien derrière leur mort. Le lien en question est à chercher du côté de Hikaru Ichirou, un lycéen de 17 ans meneur au sein de son établissement d'une bande. Intéressé par ce qui a trait à l'occulte, il a accompli le rituel visant à transformer un chien en Inugami. Il dissimule depuis la tête du défunt animal dans un lieu connu de lui seul et utilise son nouveau compagnon pour imposer sa bande sans le moindre effort. Il ne manque d'ailleurs pas de se vanter de la présence sous ces ordres de ce compagnon le rendant soi-disant invincible. Seule la destruction du crâne de l'animal utilisé par Hikaru pour le rituel mettra fin au massacre. Si toutefois l'Inugami ne finit pas par se débarrasser lui-même de son nouveau maître en vue d'acquiescer sa liberté.

IPPON-DATARA

一本ダタラ

一 : un (i) 本 : source, origine (ppon) ダタ
ラ : (renvoie à) forgeron, forge (datara)

Ce monstre craintif ne croise que rarement la route des hommes, ses seules manifestations visibles étant de simples empreintes, constituées d'une unique marque de pas, qui subsistent à travers les chemins de montagne enneigés de la préfecture de Wakayama. Il semblerait que l'Ippon-datara soit une grande créature de forme humaine, avec une seule jambe et un seul œil. Certaines rumeurs locales racontent qu'il s'agirait d'un ancien maître forgeron de la région ou bien même de son fantôme.

ISONADE

磯撫

磯 : plage (iso) 撫(で) : frapper, ébranler
(nade)

Ce poisson géant, dont le nom peut se traduire par «celui qui ébranle la côte», est recensé pour la première fois dans le *Tōsanjn Yawa*, le recueil d'illustrations d'histoires fantastiques de TAKEHARA Shunsen. Il y est décrit de la manière suivante :

肥前松浦の沖には、北風荒く吹時、必磯撫
と云魚

海上に出て暴る、也。此時船通りか、れ
ば、かの魚

尾を以って船中の人を海へ撫こみ喰ふと
ぞ。

形は鱸に似て大い也。尾には鉄の如き針逆
に生ぜり。

豊前吹手の浜にて、旅僧わに、とられしこと
南朝咄に

出たるも、此磯なでのことなるべし。本草異

考に

巨口鰐と出たるも此磯なでのことなりとい
へり。

去ば渡海等には心を付べき也。

« Dans la mer de Matsura, à Hizen (NdT. : de nos jours, dans les préfectures de Saga et Nagasaki), quand le vent souffle avec violence sans discontinuer, le poisson appelé Isonade apparaît, écumant les flots. Si un bateau se trouve sur sa route, il utilise sa queue pour précipiter ses occupants droit dans la mer, où il pourra les dévorer. Sa forme est celle d'un requin gigantesque. Sur sa queue se trouvent des barbillons semblables à des pointes de fer. La mésaventure arrivée à un prêtre, attaqué par un crocodile sur la cote d'Hotte, à Buzen (NdT. : maintenant dans la préfecture de Fukuoka), est rapportée dans le Tanchō Banashi, mais le crocodile en question semble bien être en fait l'isonade. De même, la créature qui apparaît dans le Honzō Ikō, sous le nom de kyokōgaku (où "crocodile à grande gueule") semble également être nul autre que l'Isonade. Le voyageur se doit donc d'être prudent lors de ses voyages en mer. »

Une description de l'Isonade peut également être trouvée dans un recueil de contes et légendes folkloriques de la préfecture de Mie, publié en 1960 par l'Association de Recherche sur le Folklore de l'Université Kokugakuin. Dans celui-ci, l'Isonade est décrit comme un requin doté d'une grande queue, dont il se sert pour frapper la côte au large de laquelle il nage. Quand des personnes sont retrouvées mortes sur la plage, on dit de celles-ci qu'elles furent «frappées» par l'Isonade.

ITSUMADEN

以津真天

以津 : quand (itsu) 真 : vérité (ma) 天 : ciel
(den)

Si l'on en croit les chroniques de Taihei, à l'automne 1334, cet esprit volant commença à ap-

paraître au dessus du Palais des Cérémonies de la Capitale Impériale (Kyôto). Il crachait le feu et criait avec une voix désagréable et étrange : « *Itsumademo ! Itsumademo !* » (« *Combien de temps ! Combien de temps !* »). Les nobles de la cour en étaient assez déstabilisés et choisirent un maître archer pour abattre la créature. Quand le gigantesque oiseau tomba du ciel, on découvrit alors qu'il s'agissait d'un monstre avec un corps de serpent, un visage humain, des griffes acérées comme des poignards et de grandes ailes d'environ 5 mètres. Il apparut vraisemblablement au moment des grandes pestes, quand les cadavres d'innombrables habitants étaient rejetés aux alentours de la ville. Il est ainsi dit que le monstrueux Itsumaden était né de l'amertume des esprits de tous ceux qui furent abandonnés dans la mort et continuait à voler en hurlant, témoin de leur triste sort.

On dit également qu'une personne laissée à mourir de faim deviendra à son tour un Itsumaden qui reviendra hanter celui qui lui refusa sa nourriture de son vivant, pleurant « *Itsumade ! Itsumade !* » (« *Combien de temps ! Combien de temps encore !* »).

CARACTERISTIQUES

HAB 6	AST 2		
PUI 4	PER 3		
VIG 5	PRE 4		
VIV 5	TEN 3		
VIE 65	BG 22	SM -22	
DEF 28	ACT 3	DEP 6	REA 5

Compétences de combat

Mêlée 9

Griffes 11

Crache feu 12

Compétences générales

Aptitudes physiques 7

Esquive 11

Vol 16

Dissimulation 3

Discretion 7

Survie 7

Pouvoirs : Armes naturelles (griffes 2D6, feu 2D6+3*), Armure naturelle 2, Phoenix, Pouvoir de guérison**.

(*) Feu : l'Itsumaden crache du feu à 2 mètres maximum, il utilise la Compétence spécifique *crache feu*.

(**) Guérison : En léchant un malade, l'Itsumaden a la capacité de le guérir automatiquement. Il peut faire revivre un mort si ce dernier l'est depuis moins de 4 heures.

ITTAN-MOMEN

一反木綿

一 : un (i) 反 : opposition, résistance (ttan)
木綿 : coton (momen)

Ici, "tan", est une unité de mesure de tissus, qui correspond à 7, 8 m ou 8, 4 m sur 40 cm, ce qui représente la quantité nécessaire à la fabrication d'un kimono. *Ittan momen* signifie littéralement une mesure de coton.

Traversant le ciel nocturne au-dessus de la préfecture de Kagoshima, cet étrange spectre semble, à première vue, n'être qu'une pièce de tissu blanc d'une dizaine de mètres de long, jusqu'à ce qu'il se laisse tomber sur une victime humaine inconsciente du danger et qu'il s'enroule fermement autour de sa tête et de son cou pour tenter de l'étouffer.

Malgré son apparence qui semble le désigner comme étant un Tsukumo-gami, un homme, qui un jour déjoua l'attaque de l'Ittan-momen de son épée, trouva du sang sur ses mains au moment où la créature disparaissait, indiquant peut-être ainsi que le monstre n'est en fait qu'une étape de la transformation d'un autre animal (Kitsune, Tanuki...).



JORO-GUMO

女郎蜘蛛

女 : femme (jo) 郎 : jeune homme (rô) 女郎 : prostituée (jorô) 蜘蛛 : araignée (gumo)

Cet étrange et dangereux spectre-araignée prend la forme d'une femme séduisante le jour, mais la nuit révèle au monde sa vraie forme.

Il est dit qu'un jour un jeune paysan se reposa près d'une chute d'eau où la Jorô-gumo vivait. Elle essaya de le capturer en enroulant son fil de soie autour de sa jambe. Mais le paysan était un jeune homme vif et, voyant le fil de soie, le détacha pour l'attacher à son tour autour d'une vieille souche. Le monstre en fut décontenancé et le jeune homme parvint à s'échapper.

Il est amusant de noter que le monstre Jorô-gumo partage le même nom qu'une espèce d'araignée réelle, la *Nephila clavata*, qui tisse de vastes toiles et qui portent d'élégantes marques noires, rouges et or sur son dos.

JUBOKKO

樹木子

樹 : végétation, arbre (ju) 木 : arbre (bo) 子 : enfant (ko)

Sur les champs de bataille et autres endroits où des actes d'une grande violence ont été perpétrés, de telles quantités de sang imbibent le sol qu'il peut être bu à satiété par les racines de certains arbres environnants. Ces malheureuses plantes grandissent alors en étant nourries par le carnage qui les entoure, et ne bénéficiant d'aucune autre nourriture, elles commencent alors à ressentir une insatiable soif de sang humain, se transformant en dangereux monstres.

Attentif, immobile, à première vue le jubokko sera pris pour un simple arbre, jusqu'à ce qu'une personne non avertie passe en dessous. Elle sera alors saisie, tuée et son sang bu, jusqu'à la dernière goutte, par l'appétit féroce des branches du monstre.





KAMA-ITACHI

鎌 : faucille (kama) 鼬 : belette (itachi)

A certains endroits, en montagne, le marcheur pourra parfois être surpris par un vent violent, mais ne découvrira que plus tard les coupures profondes, bien qu'étrangement indolores, marquées dans sa chair, comme causées par un instrument particulièrement tranchant. Ceci est, dit-on, l'œuvre du *kama-itachi*, une créature semblable à une belette, qui chevauche les tourbillons de vents et dotée de griffes très acérées avec lesquelles il attaque les hommes. Dans la préfecture de Gifu, le *kama-itachi* est réputé attaquer par groupe de 3 créatures, le premier se ruant sur la victime pour l'étourdir, le second la lacérant de ses griffes et le troisième lui appliquant un sorte d'onguent qui endort la douleur et cicatrise ses plaies.



KAMEOSA

瓶長

瓶 : bouteille, vase (kame) 長 : long (osa)

Ce *tsukumo-gami* a probablement du être particulièrement bien traité par ses propriétaires, car il s'agit d'un des seuls *yōkai* bienveillant envers les humains. Cette vieille bouteille à saké peut, de prime abord, sembler quelque peu effrayante, avec ses membres déformés, et sa surface couverte de craquelures. Mais après avoir été inutilisée pendant des années, se gorgeant de la magie de la terre et des cieux, elle commencera à produire d'inépuisables quantités d'alcool de riz, ou de n'importe quel autre liquide dont elle aura déjà été remplie.

KAMI-KIRI

髪切り

髪 : cheveux (kami) 切り : couper (kiri)

Tel un cousin, plus courageux cependant, de l'*Ami-kiri*, cet esprit est réputé s'approcher furtivement des dormeurs pour leur couper les cheveux jusqu'à la racine. Il semble plus enclin à attaquer dans les salles d'eau et affectionner particulièrement la chevelure des servantes.

鎌
鼬

Durant l'ère Meiji, une de ces attaques inexplicables fut même relatée dans les journaux. Il est également connu pour attaquer ceux sur le point d'épouser un animal ou un fantôme ayant pris forme humaine, peut être dans le but d'éviter ou d'annuler une telle union contre-nature.

KAPPA (OU KAWATAR OU GATARO)

河童

河 : rivière (ka) 童 : enfant (ppa)

Faisant certainement partie des *yôkais* les plus populaires, le *Kappa* est une créature que l'on peut trouver à travers tout le Japon, sujette à de nombreuses interprétations, et affiliée à une grande variété de créatures aquatiques d'origine commune. Mais cette petite créature est surtout connue pour certaines caractéristiques uniques et, parfois, des plus singulières.

La première est sans aucun doute la petite dépression remplie d'eau, de la taille d'une assiette, qui se trouve sur son crâne. Cette eau est ce qui fournit au *Kappa* ses pouvoirs surnaturels et, viendrait-elle à s'assécher ou à être renversée, le *Kappa* en perdrait alors sa grande force, devenant parfois même trop faible pour se mouvoir. Le *Kappa* est très fier de ses muscles puissants, adaptés à la vie aquatique, et en arrive même à défier certains humains à des combats de sumô. Un adversaire intelligent amènera cependant un *Kappa* à saluer avant le combat, et, lorsque toute eau aura quitté son crâne, celui-ci, alors totalement affaibli, ne pourra que perdre, ce qui ne manquera généralement pas de le plonger dans une rage folle.

Un autre trait caractéristique du *Kappa* est son amour pour les concombres. Ce goût particulier pourrait trouver son origine dans une coutume ancienne, qui consistait à laisser flotter dans un cours d'eau la première récolte de concombres et d'aubergines (autre mets très apprécié des *Kappas*) de l'année afin d'apaiser les dieux de l'eau et les esprits affamés. Nager dans les rivières pendant certaines de ces

journées vous ferait également courir le risque de subir une attaque de *Kappa*, celui-ci pouvant vous confondre avec les offrandes laissées à son intention. Dans la région de Tôkyô, il était dit autrefois que si vous écriviez le nom de votre famille sur le premier concombre de l'année et que vous jetiez celui-ci dans une rivière, vous et vos proches seriez épargnés des attaques de *Kappas*. Mais les concombres en général, et plus particulièrement leur odeur, semblent être connus pour attirer l'attention des *Kappas*, et pratiquement dans tout le Japon, on vous mettra en garde contre le fait de manger des concombres avant de vous baigner. Les extrémités du concombre semblent même être leurs morceaux préférés. Bien que le concombre soit un mets de choix, le *Kappa* connaît également d'autres appétits.



Il montre ainsi un grand intérêt pour le postérieur des humains et autres animaux de grande taille, cherchant à en extirper les entrailles pour les dévorer. La partie qu'il préfère chez les hommes est la *shirikodama*, un organe imaginaire, qui, croyait-on autrefois, se situait près de l'anus et qui concurrencerait le concombre au titre de ses mets préférés. L'extraction de cet organe par

les *Kappas* expliquerait le relâchement des sphincters anaux dont semblent souffrir les victimes par noyades. Toutefois cet appétit si particulier semble parfois se transformer en une curiosité déplacée quand, dans certains contes, le *Kappa* se cache au fond des fosses d'aisance pour sournoisement surprendre l'humain qui aurait le malheur de s'en servir. De même, les histoires où les *Kappas* tirent les enfants ou les chevaux dans les rivières sont monnaie courante.

L'affinité du *Kappa* pour tout ce qui touche au domaine du postérieur ne s'arrête pas ici. En effet, ses flatulences sont connues pour être particulièrement

nocives, et le *Kappa* semble s'en servir comme d'une arme contre les pêcheurs qui le prendraient dans leur filet. Il était considéré parfois comme ayant 3 anus, ces derniers lui servant à évacuer ces gaz. Mais il est également célèbre pour son odeur de vase et de poisson.

Les *Kappas* malveillants qui commettent ces crimes (noyades, vols de concombres ou de chevaux, visites impromptues de fosses sceptiques...) se retrouvent le plus souvent capturés, leurs membres tranchés par des humains en colère, victimes de leurs facéties. Les *Kappas* ne peuvent alors que supplier ces derniers de leur laisser la vie sauve, ou même de leur rendre leurs membres, et acceptent ainsi de cesser leurs méfaits ou même de leur fournir réparations. Les excuses d'un *Kappa* envers une famille offensée peuvent prendre la forme d'un poisson déposé sur le pas de la porte chaque matin, mais il préférera plus généralement instruire ceux-ci de quelques secrets ou formules médicinales, arts dans lesquels les *Kappas* semblent particulièrement versés. Bien qu'étant une créature extraordinaire, le *Kappa* est généralement étonnamment petit, pas plus grand qu'un enfant. Il peut posséder un bec ou une bouche de forme pointue, mais peut également présenter un visage simiesque. Il arbore souvent une carapace de tortue sur son dos, et sa peau visqueuse est souvent bleue ou verte, parfois même rouge. La précieuse dépression remplie d'eau, au sommet de son crâne, est souvent bordée de cheveux hirsutes et certains *Kappas* peuvent posséder de tels poils sur tout le corps. Ses membres sont longs et parfois extensibles, ses doigts et ses orteils étant bien entendu palmés, tout à fait adaptés à son habitat aquatique.

KARAKASA-ObAKE

唐傘お化け

唐 : chine (*kara*) 傘 : parapluie, ombrelle
(*kasa*) お化け : fantôme (*obake*)

Autrefois parapluie à toile huilée, d'origine chinoise, ce monstre unijambiste est l'un des *tsukumo-gami* les plus populaires, effectuant de nombreu-



ses apparitions dans les bandes dessinées contemporaines, films et jeux vidéo. Il est quelquefois décrit comme une créature plus excentrique et amicale que comme un esprit vengeur.

KASHAMBO

カシャンボ

Si l'on en croit certaines légendes locales des préfectures de Wakayama et Mie, les *Kappas* auraient deux formes. Pendant les mois d'été, ils sont appelés *gōrai* ou *gorambo* et vivent à proximité des rivières. Pendant les mois d'automne par contre, ils rejoignent les montagnes pour passer l'hiver et sont alors appelés *Kashambo*.

Les *Kashambo* sont de curieuses petites créatures, de la taille d'un enfant de 6 ou 7 ans, leur tête ayant la forme d'un bourgeon de pavot et portant

des vêtements de voyage, souvent de couleur bleue. On dit qu'ils laissent derrière eux des empreintes semblables à celles d'oiseaux aquatiques et qu'ils jettent des cailloux dans les maisons qui se trouvent sur leur route. Ainsi, les habitants de ces régions savent que l'hiver est proche. Il peut arriver qu'un *Kashambo* s'installe dans une maison et, bien qu'il ne cause en apparence aucun mal, il disparaîtra sans prévenir, emportant avec lui les chevaux ou rendant les vaches malades avec sa salive.

KERAKERA-ONNA

けらけら女

けらけら : rire à gorge déployée
(onomatopée) 女 : femme (onna)

Il est certaines personnes qui détestent plus que tout que l'on se moque d'elles, et pour celles-là, la *Kerakera-onna* pourrait être le pire de tous les *yôkais*. En général, sa victime entendra d'abord un caquètement dans son dos puis, après s'être retournée, elle apercevra une énorme femme au loin, son rire moqueur traversant les airs. Que la victime essaye de fuir, et ce rire la suivra où qu'elle aille.

KIJIMUNA

キジムナア

Sur l'île d'Okinawa poussent de grands figuiers des Banyans, appelés également *gajumaru*. Des arbres particuliers, sans aucun doute, car on les dit habités par les *Kijimunâ*, de petites créatures facétieuses, les plus connues de tout le folklore d'Okinawa. Ils ont la forme et la taille de petits enfants, et, comme beaucoup de créatures originaires d'Asie, sont pourvus de cheveux rouges, qui peuvent ou non leur couvrir tout le corps.

Comme beaucoup d'autre *yôkai*, les *Kijimunâ* sont réputés être à l'origine de feux surnaturels. On les voit parfois marcher le long des plages ou sur les rives des cours d'eau accompagnés de flammes

mystérieuses. On les accuse aussi de voler les flammes des lampes avant de prendre la fuite.

Bien qu'étant des esprits sylvestres, les *Kijimunâ* sont également des pêcheurs émérites. Ils sont connus pour leur manque de mémoire. Il leur arrivera ainsi souvent de ne manger qu'un seul œil d'un poisson fraîchement pêché, avant de totalement oublier le reste. Amateurs de facéties et autres farces, ils sont généralement innocents et amicaux, s'attachant parfois à certains humains, les aidant du produit de leur pêche ou les rendant même riches.

Ces relations cordiales peuvent cependant très vite mal tourner, se terminant généralement par un *Kijimunâ* jeté à l'eau, parmi les pieuvres, par un humain en colère (la pieuvre étant la seule créature que le *Kijimunâ* semble ne pas pouvoir supporter).

KIRIN

麒麟

麒 : girafe mâle (ki) 麟 : girafe femelle (rin)

Ce célèbre animal sacré, d'origine chinoise, a vu sa présence signalée également au Japon. Sa description peut varier, mais les éléments communs à toutes peuvent être une tête et une queue écailleuse de dragon, avec un corps d'animal à sabots, que ce soit le cheval ou le cerf. Son corps est souvent décrit comme entouré de flammes et semble également pouvoir cracher le feu. Elle peut aussi être décrite arborant une corne unique, faisant ainsi référence à la licorne en occident, mais peut tout aussi bien en posséder une paire. Les idéogrammes "ki" et "rin" sont censés représenter le mâle et la femelle de l'espèce, les interprétations pouvant cependant varier.

Bien que son apparence puisse être effrayante, le comportement de la *Kirin* est totalement bienveillant, refusant de blesser tout être vivant, même l'herbe et les insectes de l'herbe sous ses sabots. Cette créature céleste peut vivre, dit-on, plus de 2000 ans, mais n'apparaîtra sur terre qu'une fois

麒麟



par millénaire, pour inaugurer une nouvelle ère. Son apparition est réputée marquer l'apparition sur terre de futurs grands hommes. La mère de Confucius aurait ainsi, soi-disant, rencontré une *Kirin* avant son accouchement. La *Kirin* partage son nom avec la girafe, ce qui pourrait laisser croire que les légendes inspirées par cette créature trouveraient leurs origines lorsque certains spécimens de cet animal, bien réel, furent importés d'Afrique vers la Chine.

KITSUNE

狐 : renard (kitsune)

Dans tous les folklores asiatiques on peut trouver d'innombrables histoires sur le renard, animal réputé pour ses pouvoirs magiques et particulièrement prompt à développer des capacités surnaturelles. Comme le *Tengu*, le renard serait une créature céleste facétieuse et cruelle, adepte de la transformation et de l'illusion, et parfois accusée de posséder et de tromper les hommes.

Le renard affine ses pouvoirs et acquière sagesse avec le temps. Il était dit autrefois qu'un renard assez chanceux pour vivre 50 ou 100 ans deviendrait suffisamment habile pour se changer en humain. En signe de son ancienneté, un renard assez

âgé obtiendrait une nouvelle queue à chaque siècle, jusqu'à en posséder 9, signe de ses incommensurables pouvoirs et intelligence. Les renards étaient censés vivre comme les hommes, et l'art les a souvent dépeints sous une forme, au moins, partiellement anthropomorphe, se tenant sur deux pattes et portant des vêtements comme les humains.

Mais pour côtoyer le monde des hommes, les renards devaient en prendre entièrement l'apparence, et ceux qui, déguisés, étaient surpris à essayer de tromper les humains, étaient, la plupart du temps, sévèrement punis et finissaient même en soupe. Un renard qui souhaitait se transformer avait de nombreuses techniques différentes à sa disposition, comme placer un crâne humain sur le haut de sa tête et prier en faisant appel à la Grande Ourse. Certains renards peu précautionneux laissaient souvent certaines parties de leurs anatomies non transformées sous leurs vêtements, le plus souvent leur queue, mais il arrivait aussi que cela soit leurs fourrures ou leur pattes, ce qui les conduisait irrémédiablement à être découverts.

Les plus célèbres histoires de renard dépeignent ceux-ci se transformant en belles jeunes femmes, le plus souvent dans des buts inavouables, mais aussi simplement à la recherche de l'amour. Ces renards sous forme humaine épousaient parfois des humains et avaient des enfants avec eux. Ceux-ci

manifestant leur héritage vulpin par une force inhabituelle, un grand charisme ou certains pouvoirs spirituels. Certains hommes célèbres, comme l'*onmyôji* (spécialiste de l'*onmyôdô*, science japonaise, d'origine chinoise, portant sur la cosmologie ésotérique et mélangeant des notions de sciences naturelles et d'occultisme) Abe no Seimei, étaient réputés être les enfants de femmes-renards.

Les renards ont également été associés, et parfois confondus, avec le *kami* Inari, le dieu ambivalent, à la fois masculin et féminin, du riz et des récoltes, et sont considérés comme étant à la fois ses messagers ou ses incarnations. Les représentations de renards ont ainsi largement remplacés les images anthropomorphiques d'Inari dans ses nombreux sanctuaires, qui sont d'ailleurs gardés par un couple de renards de pierre à la place des habituelles statues de lions (*shishi*, ou lions chinois). Quelquefois, il arrive que des offrandes d'*abura-age* (beignets de *tôfu*), selon la tradition le mets préféré des renards, soient faites à ce *kami*.

De nombreuses espèces de renards sont supposées exister. Tout en bas de l'échelle, on peut trouver le *nogitsune*, le renard terrestre commun. Au dessus se situent le *kiko* (ou esprit renard, renard de l'air) et le *kuuko* (renard du ciel ou renard du vide), alors que le plus grand de tous est le *tenko* ou *amagitsune* (renard céleste, qui se confond quelquefois avec le *tengu*). Le *nogitsune*, étant la seule espèce de renard qui ne serve pas Inari, est également la seule qui puisse causer du tort aux humains. Ceci étant, ces renards sauvages peuvent également atteindre leur plein potentiel de renard à 9 queues, comme l'illustre l'histoire de la maléfique Tamamo-no-Mae qui, grâce à son illusoire et mortelle beauté, devint probablement le renard le plus célèbre de tout le folklore japonais.

KO-DAMA

木靈 ou 木魂

木 : arbre (ko) 靈 : esprit (dama) 魂 : âme (dama)

Fidèle à l'origine de son nom, cette créature n'est rien d'autre que l'esprit d'un arbre. Tous les arbres n'abritent cependant pas de *Ko-dama*, seuls les plus gros et les plus anciens semblent en être capables. Il est dit qu'un homme qui abattrait un arbre abritant un *Ko-dama* apporterait le malheur sur tout son village, et parfois, une corde de paille de riz consacrée, une *shimenawa*, sera placée autour du tronc d'un tel arbre pour en protéger l'esprit.

Bien que généralement invisibles aux yeux des hommes, les *Ko-dama* sont réputés leur jouer des tours en imitant leurs voix, créant ainsi des échos au sein des forêts. «Echo» semble être également une autre traduction possible pour «*kodama*».

KONAKI-JIJI

児啼爺

児 : enfant 啼 : pleurer (naki) 爺 : vieil homme, vieillard (jiji)

Habituellement rencontrée dans la préfecture de Takushima, cette créature ressemble à un vieil homme, mais prend de prime abord la forme d'un bébé vagissant, que l'on trouvera dans les régions montagneuses les plus reculées, là où habituellement aucun bébé ne devrait se trouver. Quand un voyageur généreux prend ce bébé dans ses bras pour le consoler, le *Konaki-jiji* retrouve sa vraie forme, faisant augmenter son poids jusqu'à 50 ou même 100 kan (à peu près entre 188 et 376 kilogrammes), écrasant ainsi le malheureux sous sa masse.

KONOHA-TENGU

木の葉天狗

木 : arbre (ko) の : de, du (no) 葉 : feuille (ha) 天 : ciel (ten) 狗 : chien (gu)

La nuit, à certaines heures, dans la préfecture de Shizuoka, de petits groupes de créatures ailées, aux ailes de plus de 2 mètres, peuvent être



木葉天狗

aperçus au dessus de la rivière Ooi, occupés à saisir les poissons entre leurs serres. Ce sont des *konohatengu*, des *tengu* «incomplets» n'ayant pas encore accumulés suffisamment de pouvoirs surnaturels, apparaissant alors dans leur forme la plus primaire et la plus animale.

KUCHISAKE-ONNA

口裂け女

口 : bouche (kuchi) 裂け : déchirer (sake)
女 : femme (onna)

Ce *yōkai*, dont les apparitions semblent être les plus récentes (19^{ème}, 20^{ème} siècles) prend la forme d'une femme, le plus souvent habillée de rouge, dont le visage est couvert d'un masque blanc.

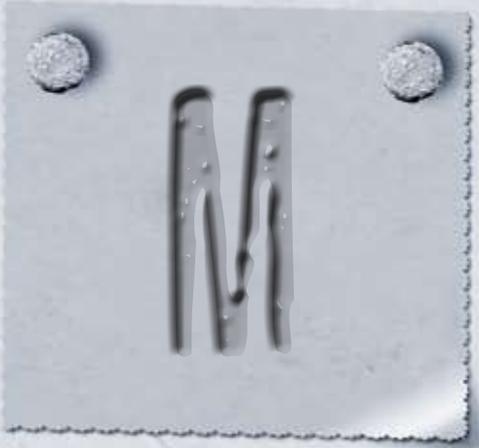
Celle-ci semble tout particulièrement s'attaquer aux enfants, lorsqu'ils sont seuls dans les rues. Elle les aborde alors en leur demandant :

私はきれいですか。

«Suis-je belle ?»

Si ceux-ci répondent par l'affirmative, bien que son visage soit impossible à voir sous son masque, elle dévoile alors son vrai visage, révélant alors sa vraie apparence, celle d'une femme horriblement défigurée par une gigantesque entaille courant d'une oreille à l'autre. Si la réponse est négative, elle enlèvera également son masque, et poursuivra l'enfant en faisant preuve d'une vitesse surnaturelle. La légende voudrait que ce *yōkai* soit le fantôme d'une femme défigurée et assassinée par son mari qui chercherait à appliquer sa vengeance, en défigurant d'autres personnes. En 1979, cette légende refit, semble-t-il, son apparition au Japon où de réelles agressions furent rapportées. Une femme, se tenant cachée près des poteaux électriques la nuit, aurait abordé certains enfants marchant seuls en leur posant la même question, avant de leur révéler son horrible mutilation (on a pensé, alors, que cette femme devait être la victime d'une erreur de chirurgie esthétique devenue folle ou cherchant à se venger).





ME-KURABE

目競

目 : œil (me) 競 : rivaliser (kurabe)

Kiyomori, l'impitoyable chef du clan TAIRA, est une figure notoire dans l'histoire japonaise. Vers la fin de sa vie il est dit qu'il est devenu fou, et l'on prétend même que des visions d'outre monde l'assaillaient.

Un jour quand Kiyomori regarda dans sa cour, elle était entièrement remplie de crânes humains, tous effectuant des va-et-vient sous ses yeux. Il resta imperturbable et chercha du regard un coupable. Mais les crânes se mirent à se rassembler, s'em-pilant jusqu'à atteindre la taille d'une montagne, tous regardant amèrement Kiyomori avec des yeux ressemblant à ceux de personnes vivantes. Etaient-ce les esprits envieux de tous ceux qui furent décapités par lui ?

Kiyomori resta impassible et, avec un grognement de mépris, rendit leurs regards aux crânes. Ils disparurent alors sans laisser de traces.

MUJINA

貉

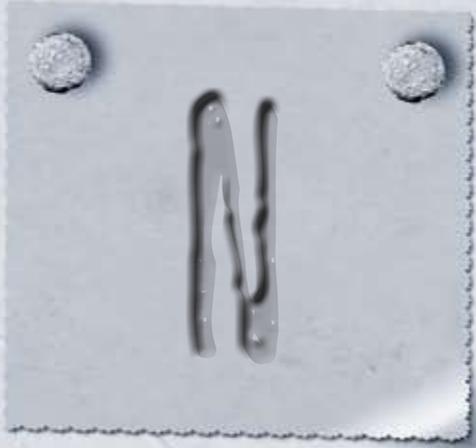
貉 : blaireau, raton-laveur (mujina)

Comme les *Kitsune* (renard) et les *Tanuki* (chien viverrins), le *Mujina* est un petit animal à poil, réputé maître dans l'art de la transformation et dans l'ensorcellement des humains. Il est même réputé être le plus talentueux des trois espèces.

On dit qu'une fois un *Mujina* s'est installé dans un temple et qu'il a pris la place d'un moine bouddhiste. Il resta pendant 6 ans sans être découvert, avant de laisser malencontreusement sa queue apparaître.

La véritable espèce du *Mujina* est plutôt nébuleuse; on le traduit souvent par blaireau, bien que cela puisse être également l'autre nom du *Tanuki*. Bien que l'un soit un mustélidé et l'autre un canidé et qu'ils ne soient pas proches, au premier coup d'œil le chien viverrin et le blaireau ont la même forme et les mêmes marques. Sans étude approfondie il est difficile de les différencier, et il n'est pas inconcevable qu'ils aient été considérés comme étant le même animal par le passé. Dans la culture anglo-saxonne, et plus spécialement à Hawaii où le mythe de l'*obake* a ses propres approches et observations, le nom de *mujina* est souvent utilisé de manière erronée pour un autre type de monstre, le fantôme sans visage, appelé *noppera-bō* au Japon.

On peut remonter ce cas de mauvaises appellations jusqu'à la fameuse histoire écrite par Lafcadio HEARN, nommée «Mujina» traitant des apparitions de sans-visages. Les *noppera-bō* étaient souvent considérés comme étant la transformation d'un *tanuki* ou d'un *mujina*, ce qu'expliqua HEARN dans ses notes.



NEGORO-NO-USHI-ONI (OU USHI-ONI)

根来の牛鬼

根 : source, racine (ne) 来 : arriver, venir (goro) の : du, de (no) 牛 : bœuf (ushi) 鬼 : démon, ogre (oni)

Sur les terres du temple Negoro dans la préfecture de Wakayama se tient la statue d'un très étrange démon. Il est couvert de fourrure, a un corps humanoïde, une tête bovine avec de longues cornes et des crocs proéminents, et des serres de rapaces à la place des mains munies d'ergots aux poignets. Il dispose également de fines membranes ressemblant à celles des écureuils volants. A proximité se

trouve un panneau expliquant la légende de cette mystérieuse bête.

Il y a environ 400 ans, un monstre appelé *ushi-oni* vivait ici et posait de terribles problèmes. Le seigneur qui gouvernait ma région engagea un archer expérimenté nommé YAMADA Kurando Takakiyo pour tuer la bête. Takakiyo pria Kannon qui était le premier objet de culte du temple de Negoro, et grâce à cela il fut capable de retrouver et de tuer l'*ushi-oni*. Après cela, il rapporta les cornes du monstre au temple, où il est toujours possible de les voir aujourd'hui.

NEKO-MATA

猫又, 猫叉, 猫股

猫 : chat (neko) 又, 叉, 股 : fourche (mata)

Dans certains endroits, quand un vieux chat se change en *bake-neko*, on dit que sa queue se sépare en deux, on le nomme ainsi *neko-mata* (ou «chat fourchu»). Comme la plupart des *bake-neko*, les *neko-mata* sont des chats anormalement grands, environ un mètre et demi sans compter la queue selon les témoignages, et marchent avec aisance sur leurs pattes arrières. On dit qu'ils dansent et manipulent les morts comme des marionnettes, et sont associés à d'étranges feux et autres apparitions inexplicables. Parfois la queue des chatons est coupée par mesure de précaution, de cette manière la queue ne peut pas fourcher, le chat ne pouvant ainsi devenir un *bakemono*.

NINGYO

人魚

人 : homme, humain, personne (nin) 魚 : poisson (gyo)

La sirène du vieux Japon évoque plus l'infâme "sirène Fiji" que les belles femmes-poissons populaires de nos jours, ressemblant à un mélange de singe



猫股

人魚



et de carpe. Mais malgré son apparence grotesque, on dit que les écailles du *ningyo* brillent comme l'or, et que, comme les sirènes occidentales, ce sont des créatures tragiques (au sens romantique). Si l'on en croit la légende, un *ningyo* ne peut parler le langage des hommes mais sa voix plaisante ressemble au son de la flûte, et s'il verse une larme il sera transformé en humain. Mais le *ningyo* est plus connu pour sa chair, que l'on dit être délicieuse et dégageant une douce odeur. On dit également que quiconque en mangerait deviendrait presque immortel.

Néanmoins, une sirène apporte malchance et tragédie à ceux qui l'attrapent, c'est pourquoi beaucoup de pêcheurs les relâchent. Les *ningyo* sont souvent pris avant une tempête, on dit que c'est un présage de guerre lorsque qu'ils s'échouent sur les plages.

Même si la viande de *ningyo* apporte une quasi-immortalité, elle peut également être une

malédiction pour les mortels, comme le montre la fameuse histoire de la sirène de Wakasa (maintenant Obama dans la préfecture de Fukui). On dit qu'un poisson rare et merveilleux avec un visage humain fut attrapé par un pêcheur local, qui n'avait jamais vu une telle chose auparavant. Perplexe, il le servit lors d'une réception, mais aucun des invités ne voulut y toucher une fois le visage de cet étrange poisson découvert. Un homme, cependant, qui était ivre ramena un peu de cette viande à sa fille, qui avait 15 ou 16 ans à ce moment-là. Par la suite, la fille cessa de vieillir. Elle se maria plusieurs fois, eut beaucoup d'enfants, mais ses maris et amis continuaient de vieillir et mourraient alors qu'elle ne changeait pas. Ne pouvant plus le supporter, elle se rasa la tête et devint une nonne bouddhiste. On dit qu'elle se retira dans une grotte où elle finit par mourir. On l'appelle de nos jours *happyaku bikuni* ou *yao bikuni*, la «nonne aux 800 ans», car c'est le temps qu'on dit qu'elle vécut.

NOPPERA-BO (OU ZUMBERA-BO)

のっぺら坊

坊 : bonze (bô)

Cette fameuse apparition sans visage semble se délecter à terrifier les êtres humains. Bien que son apparence soit vaguement perturbante, elle n'est un réel danger que pour les personnes cardiaques.

Il y a beaucoup d'histoires au sujet des rencontres avec des *Noppera-bô*, la plupart suivant le même déroulement: les protagonistes sont de simples humains tournant le dos ou ayant le visage couvert par un linge sombre.

Les *Noppera-bô* ont le visage lisse comme un œuf, sans yeux, nez, et bouche. Les *Noppera-bô* sont les premiers *yôkais* à avoir fait leur apparition dans le monde anglophone, où ils sont connus sous

le nom de «*mujina*» (ce fut d'ailleurs le titre d'une nouvelle de Lafcadio HEARN). Alors qu'un *mujina* est en fait un petit animal à fourrure capable de changer de forme, ils sont, avec les *Tanuki* et les *Kitsune*, souvent accusés de prendre l'apparence d'humains et de perpétrer des attaques fantômes. Les «*mujina*» sans visages apparaissent encore au Japon moderne et à Hawaii.

NUE

鵄

鵄 : chimère (nue)

Cette étrange créature est souvent décrite comme ayant une tête de singe, le corps d'un raton laveur, les membres d'un tigre, et une queue de serpent. Mais on dit parfois qu'il a des traits d'oiseau, peut-être à cause de ses cris distinctifs qu'on dit être proches de ceux d'une grive des montagnes.



鵄

Quoiqu'il en soit son nom est synonyme d'une nature nébuleuse, insaisissable et rusée.

L'histoire la plus connue d'un *Nue* se déroula en 1153, au palais impérial de Kyôto. L'Empereur Konoe commença à faire de terribles cauchemars, à tel point qu'il tomba malade, et il semble que la cause était un nuage sombre qui apparaissait sur le toit du palais chaque nuit à deux heures du matin. Le problème fut réglé par Yorimasu MINAMOTO, qui sortit sur le toit une nuit et envoya une flèche enflammée dans le nuage duquel tomba un *Nue* mort. Yorimasu prit le corps et alla le couler dans la mer du Japon.

Une suite existe, dans laquelle le corps du *Nue* flottait dans une baie. Les habitants, craignant une malédiction, l'enterrèrent. Le monticule sous lequel la bête repose peut toujours être vu de nos jours.

NURARIHYON

ぬらりひょん

Le soir quand tout le monde est occupé à préparer le repas, cet étrange personnage est connu pour apparaître de nulle part et pour dormir dans la maison, fumant le tabac familial et buvant leur thé. Ses manières sont tellement pleines d'assurance et d'aplomb que tout le monde s'accorde pour dire qu'il est le maître de la maison. Bien que l'on dise de lui qu'il est le commandant suprême des *yōkais*, son attitude raffinée et pas vraiment monstrueuse fait qu'il n'est pas une menace pour les êtres humains.

NURI-BOTOKE (OU NURI-HOTOKE)

塗仏

塗 : enduit (nuri) 仏 : bouddha (botoke)

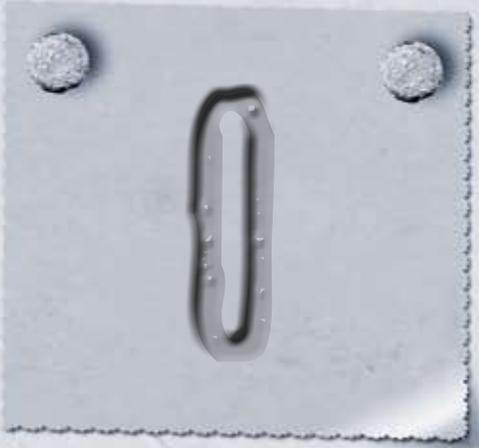
Le *Nuri-botoke* est un *yōkai* d'origine mystérieuse, et de nombreuses théories existent au sujet de sa véritable nature. Il apparaît comme une distorsion grotesque d'image bouddhiste, la peau laquée d'un

noir profond, le corps gonflé, et des yeux dansant hors de leurs orbites.

Une croyance dit que le *Nuri-botoke* est l'esprit d'un autel bouddhiste gardé dans un état déplorable qui, par frustration, se met à vivre et à se rapiécer tout seul. Quiconque ouvrant la porte à cet instant sera choqué par l'apparition aux yeux tombants.

Le spectre est aussi dépeint comme portant une queue de poisson-chat, révélant peut-être ainsi un tour joué par une créature change-forme. Sous cet aspect, il se moque des moines avec sa parodie macabre de leur icône la plus sacrée, ne se jouant pas de Bouddha, mais de l'humanité.





ONI

鬼 : démon, ogre (oni)

Le mot *oni* est à peu près l'équivalent des mots français "démon" ou "ogre" et, en tant que tel, est utilisé pour décrire une grande variété de créatures. Les *Oni* ont un aspect grossièrement humanoïde. Bien qu'ils soient la plupart du temps de taille imposante, ils sont parfois petits et leurs visages sont ceux d'hommes de singes, d'animaux, parfois même d'oiseaux. Ils ont la plupart du temps des cornes,

mais celles-ci peuvent être aussi bien de minuscules moignons que de longs arcs acérés et spiralés comme celles d'une antilope, ou des bois ramifiés comme celles d'un dragon. D'une nature sauvage et féroce, ils sont rarement vêtus d'autre chose que d'un pagne. L'expression «*Oni ni kanabô*» — un ogre avec une masse de fer — désigne un déploiement excessif de moyens, en cela qu'une arme aussi imposante peut sembler superflue entre les mains d'une créature aussi terrifiante. Mais ils sont malgré tout souvent dépeints comme maniant effectivement ce genre d'instrument de destruction.

La variante d'*Oni* la plus célèbre - dotée de cornes de taureau et un *fundoshi* (cache-sexe, le plus souvent en tissu, roulé autour des hanches) en peau de tigre - est peut être apparentée au *kimon*, le portail démoniaque au travers duquel on dit que les malheurs arrivent sur le monde. Ce portail est situé au nord-est, la direction *ushi-tora*, *Ushi* et *tora* étant les signes du bœuf et du dragon. L'apparence des *Oni* est probablement dérivée de celle des démons chinois, importées avec les descriptions du monde des morts bouddhistes. On dit souvent qu'*Enma-Daiô*, le roi du *Jigoku* (les enfers) possède deux



OBAKEMONO

assistants, l'*aka-oni* (ogre rouge) et l'*ao-oni* (ogre bleu ou vert).

Bien qu'on puisse certainement croiser aux enfers des *Oni* occupés à torturer les pêcheurs, ils menacent aussi les humains au travers du monde, se terrant dans les montagnes, peuplant des contrées distantes et chevauchant les nuages comme esprits du vent et de la foudre. Bien que dans les récits ces ogres soient habituellement des créatures cannibales et malfaisantes qui doivent être craintes et tuées par de vaillants héros, les *Oni* peuvent également occuper un rôle de protecteur. Les tuiles *onigawara* que l'on trouve à l'extrémité des toits au Japon sont appelées ainsi parce qu'elles étaient à l'origine sculptées sous la forme de visages d'ogres, dont les rictus devaient éloigner les esprits néfastes. Les *Oni* sont un élément central du jour férié connu sous le nom de *Setsubun*. Ce festival marque le début du printemps, et la nouvelle année dans l'ancien calendrier lunaire. Des hommes portant des masques d'*oni* sont rituellement mis à l'écart, ce qui éloigne symboliquement la malchance et le malheur pour l'année à venir. Autrefois, les *Oni* pouvaient être chassés

par la pointe des sardines brûlées et par d'autres moyens similaires, mais aujourd'hui la méthode la plus populaire consiste à lancer des graines d'*azuki* (ou haricots rouges japonais, censés avoir un pouvoir contre les êtres démoniaques de part le potentiel de vitalité qu'ils renferment) et à crier :

«*Oni wa soto ! Fuku wa uchi !* »
«Dehors les démons ! Place à la chance !»

OTOROSHI

おとろし

On dit parfois que cette grande créature ve-lue, avec son visage terrifiant, semblable à celui d'un ogre, guette dans les hauteurs avant de s'abattre sur des humains trop peu méfiants pour les tuer. Mais on dit également que c'est un gardien divin, qui rôde au sommet des portails *tori-i* à l'entrée des sanctuaires. Quand un être impie ou un enfant mal élevé le traverse en pensant à mal, l'*Otoroshi* s'abat sur lui pour le punir.

A proximité d'un torii, le cadavre exsangue d'un bôsôzoku appartenant au groupe du Dragon Noir a été retrouvé par des policiers lors d'une patrouille. Cela n'aurait guère attiré l'attention si ce n'était le troisième cadavre découvert en moins d'une semaine.

Une courte enquête va permettre de découvrir que dans le quartier une féroce guerre territoriale a lieu entre différents gangs pour le contrôle du territoire. De nombreux holo-tags sont visibles un peu partout attestant du féroce conflit. Bizarrement le Torii n'est pas maculé alors que si l'on interroge divers bôsôzokus cela fait partie de leur plan. Un Otoroshi veille au respect du Torii et c'est lui qui a assassiné ceux qu'il considérait comme des êtres impies.



ROKURO-KUBI

ろくろ首

首 : cou (kubi)

轆轤 : coulisser

Les *Rokuro-kubi* sont des *yōkais* qui furent autrefois des êtres humains ordinaires, mais qui ont eu à subir une affliction spectrale qui permet à leurs têtes de s'éloigner de leurs corps, leurs cous s'allongeant entre les deux comme un long tuyau fait de chair, ceci parfois sans limite de distance. Ce sont généralement des femmes.

La condition de *Rokuro-kubi* est parfois causée par une malédiction, mais il peut aussi s'agir d'une manifestation surnaturelle des désirs de la personne. L'étirement du cou se produit en général durant la nuit, souvent pendant le sommeil du *Rokuro-kubi*, et la tête ainsi libérée peut rôder au travers de la maison et jeter divers maléfices communs aux autres *obake* (spectre, monstres), comme absorber l'énergie vitale des humains et des animaux ou boire l'huile des lampes *andon*. Certains se contentent d'utiliser les linteaux de portes et les fenêtres comme oreillers et d'effrayer mortellement ceux qui posent les yeux sur eux.

Les femmes *Rokuro-kubi* sont souvent des amantes malchanceuses, qui font fuir leurs nouveaux conjoints dès que ceux-ci découvrent leurs déconcertantes habitudes nocturnes.



ろくろ首



SAGARI

下がり

下がり : pendu, suspendu (sagari)

Cette étrange apparition est assez répandue dans les préfectures de Fukuoka et Kumamoto sur l'île de Kyūshū. Il s'agit d'une horrible tête de cheval qui pend dans les branches d'un micocoulier. Son origine et ses motivations sont totalement inconnues mais ses hennissements funestes sont terrifiants et ceux qui le voient tombent parfois malades.

SAZAE-ONI

栄螺鬼

栄螺 : turbot cornu (sazae) 鬼 : démon, ogre (oni)

Les escargots de mer, nommés *sazae* en japonais, font partie des très nombreuses créatures qui peuvent se transformer en *obake* en devenant exceptionnellement âgées. En ce qui les concerne en particulier, on dit qu'ils se transforment lorsqu'ils atteignent les trente ans, que des bras et des jambes leur poussent et qu'ils s'élèvent des fonds marins à la lumière de la lune pour danser au travers des vagues. Les *sazae-oni* prennent parfois une apparence humaine, généralement celle d'une femme belle et aguichante. Une histoire comique et grivoise raconte

comment des pirates sauvèrent une femme de la noyade en mer et la ramenèrent chez elle où ils se disputèrent ses faveurs. Elle se montra disposée à se donner à chacun d'entre eux, mais s'employa ensuite à leur arracher les testicules un par un. Un tel comportement la fit bientôt renvoyer aux fonds des océans, où elle se transforma en un monstrueux mollusque. Le capitaine pirate marchanda avec le *Sazae-oni* pour que leur soient rendues leurs biens les plus précieux et dut finalement se séparer d'une grande quantité de trésors. Les testicules sont parfois nommées *kintama* ou "boules d'or" en japonais, d'où la conclusion selon laquelle "l'or" fut payé à prix d'or.

SHIRIME

尻目

尻 : derrière, fesses, hanches (shiri) 目 : œil (me)

Il y a longtemps de cela, un samouraï parcourait de nuit la route qui mène à Kyōto, quand il entendit soudain quelqu'un qui lui demandait de s'arrêter. « *Qui est là ?* » demanda-t-il nerveusement, et lorsqu'il se retourna il vit un homme qui enleva ses vêtements et tourna ses fesses nues vers le voyageur sidéré. Comme si cela n'était pas suffisamment incongru, un énorme œil brillant s'ouvrit alors là où l'anus de l'homme aurait dû se trouver. Le samouraï s'enfuit en hurlant et nul ne vit jamais plus cette apparition obscène. Le poète et compositeur de *haiku* Buron aimait tellement cette créature malicieuse qu'il lui donna une place parmi ses nombreuses peintures de *yōkai*.

SHOJO

猩々 : pongo, orang-outang

Originaires de Chine, ces célèbres petits esprits des mers arborent une peau colorée et une ample crinière de cheveux rouges, ce qui leur donne une apparence plutôt bestiale et simiesque (en fait en

japonais leur nom est le même que celui des oranges-outangs). Néanmoins, ces créatures sont prétendument inoffensives et d'un bon naturel. Leur couleur rousse (et leur personnalité joyeuse) est peut-être le résultat de leur amour immodéré pour le saké et les autres alcools, un amour qui semble diriger toute leur existence à l'exception de tout autre, si on excepte celui pour les danses et les réjouissances qui accompagnent leur ébriété perpétuelle.

Il existe une fameuse pièce de théâtre Nô qui narre l'apparition d'un *Shōjō* : Quelque part en Chine, un jeune homme doté d'une grande piété filiale rêve qu'il trouvera la bonne fortune s'il se met à vendre du saké au marché. Alors qu'il vaque à accomplir sa destinée, il rencontre de façon répétée un étrange client dont le visage ne change jamais quel que soit son degré d'ébriété. L'étranger se révèle finalement être un *Shōjō* et disparaît dans l'océan. L'homme le suit jusqu'à la plage, où il voit la véritable forme du *Shōjō* qui lui offre comme récompense une cruche à saké magique qui ne se vide jamais. S'ensuivent de nombreuses libations.

SOGEN-BI

叢原火

叢 : brin d'herbe (sô) 原 : prairie, champ (gen) 火 : feu (bi)

Un moine du nom de Sōgen vivait à Mibudera, un temple de Kyôto. Comme il vola de l'argent et des lampes à huile destinés à servir d'offrandes, il fut envoyé aux enfers après sa mort et son corps fut consumé. On dit que son visage agonisant subsiste encore au milieu d'une boule de feu fantomatique et qu'il hante les alentours de Mibudera.

SUNE-KOSURI

脛擦り

脛 : jambe (sune) 擦り : frottement (kosuri)

Dans la préfecture d'Okayama, les gens dehors lors des nuits pluvieuses vont parfois sentir quelque chose qui ressemble au contact d'un petit animal à fourrure se frottant contre leur peau ou s'enroulant autour de leur cheville. On le voit rarement mais on dit qu'il ressemble un peu à un chien ou à un chat mais n'est en réalité ni l'un ni l'autre.

Il aime particulièrement gêner les déplacements des personnes pressées, et si vous courez trop vite le *Sune-kosuri* vous fera tomber par terre.

SUPPON-NO-YUREI

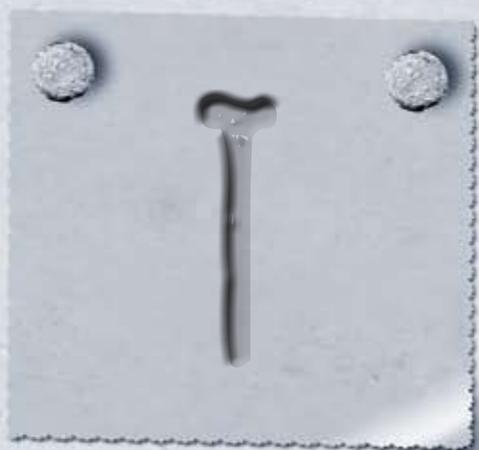
鼈の幽霊

鼈 : tortue à carapace molle (suppon) の : du, de (no) 幽 : vague, flou, obscur (yû) 霊 : esprit (rei)

Le ragoût fait avec la viande de la tortue à carapace tendre, ou *suppon*, est depuis longtemps considéré comme un mets de choix populaire au Japon. On lui a également attribué de nombreuses qualités médicinales au fil des années. Mais ceux qui se gavent trop de la chair de cet animal courent le risque de se voir confrontés à cet esprit vengeur.

Durant l'ère Edo, trois hommes qui vivaient à Nagoya avaient l'habitude de toujours manger de la tortue avec leur saké. Un jour qu'ils allaient une fois de plus en acheter, le vendeur de *suppon* qu'ils rencontrèrent avait le visage d'une tortue et des jambes fantomatiques qui n'aboutissaient nulle part.

Les hommes s'enfuirent et ne cessèrent de trembler durant trois jours. Ils ne mangèrent plus jamais de *suppon*.



TAIMATSU-MARU (OU MA-EN)

松明丸

松明 : torche (taimatsu) 丸 : cercle ou garçon (maru)

Flamboyant au milieu des pins des profondes ravines montagneuses, cette flamme de mauvais augure possède en son centre un *yōkai* en œil de faucon, comme une sorte de *Tengu*. Ce feu, plutôt que d'apporter l'illumination, est, dit-on, un démon qui perturbe la voie du Bouddhisme. Selon la rumeur, le *Taimatsu-maru* serait le fantôme de l'empereur Sutoku, un homme opposé au Bouddhisme, qui mourut à Shikoku après avoir été dépossédé de son trône.

Le *Taimatsu-maru* peut également s'apparenter au *tengu-no-taimatsu* ou «torche du *tengu*», une lumière parfois aperçue au sommet du mont Miyama.

TANUKI (OU MAMEDANUKI)

狸

狸 : chien viverrin (tanuki)

Parmi les images les plus typiques et paillardes du folklore japonais, il existe un animal rond, gai et petit, ressemblant à un ours, portant un large

chapeau de paille, une bouteille de saké, ainsi qu'un livre de comptes (*kayoi-chō*) et appuyé, sans être nullement décontenancé, sur son énorme scrotum traînant. C'est le célèbre *Tanuki*, parfois aussi appelé le «raton laveur» du Japon.

En fait, le *Tanuki* n'est absolument pas un raton laveur, mais plutôt un curieux membre de la famille des canidés qui ressemble à cet animal spécifiquement Nord Américain. Habituellement appelé «chien raton laveur» en anglais, le *Nyctereutes procyonoides* se distingue facilement par l'absence d'anneaux sur sa queue et par le fait qu'il marche sur ses orteils comme un chien. Son nom véritable en français est «chien viverrin».

Dans le folklore, le *Tanuki* est un peu comme le frère rebondi et comique du renard, tout aussi plein de malices, de métamorphoses et de la tromperie des humains. Souvent considéré comme le même animal que le *mujina*, il est le responsable désigné pour toutes sortes d'événements fantomatiques. Il semble avoir un penchant hédonique, constamment à la recherche de saké, de nourriture et de femmes et est connu pour maquiller en argent des feuilles sans valeur afin d'obtenir toutes ces choses. Il sem-



ble également assez habile pour se transformer en objets, comme la bouilloire à thé dans la fameuse histoire du *Bunbuku Chagama* («La Bouilloire porte-bonheur»)

Bien sûr, l'aspect le plus repoussant des métamorphoses du *Tanuki* concerne ses testicules. Selon la croyance populaire, le *Tanuki* mâle peut étendre son scrotum — en y soufflant de l'air et en le tirant — en une vaste feuille dépassant la taille de huit tatamis. Cela dit, seuls des *Tanuki* exceptionnellement intelligents, appelés *mamedanuki*, sont, dit-on, capables de faire cela.

Dans l'art comique, le *Tanuki* est représenté employant ses testicules extensibles de façon variée — il peut les utiliser comme imperméable ou couverture, comme bateau ou arme émoussée, il peut les transformer en un autre *yōkai* comme le *Rokuro-kubi* ou un *Tengu* dans le but d'effrayer ses camarades; il est même capable de cheminer à travers un paysage entièrement façonné en peau scrotale poilue et ridée. Le *mamedanuki*, en particulier, est, dit-on, capable de transformer ces appendices testiculaires en pièces et d'inviter des humains à y travailler. Bien souvent, une cendre de cigarette tombant sur le «sol» détruit l'illusion et provoque la fuite et les cris de douleur de l'animal démasqué.

On peut également trouver le *Tanuki*, au dehors, lors du crépuscule, tambourinant sur son ventre rebondi et ses *kin-tama* détendues («balles d'or» en japonais, pour testicules), remplissant l'air de la nuit avec le son creux et profond de *pon-poko-pon*.

Il faut, par ailleurs, noter que les testicules du *Tanuki* n'ont pas de rapport avec la sexualité ou la fertilité ; au contraire, ils sont simplement le symbole de la bonne fortune et un élément d'humour idiot, grossier et populaire. Alors qu'il est souvent perçu comme comique, le *Tanuki* possède un côté effronté, violent et même morbide. Le conte populaire *Kachi-kachi-yama*, ou «la Montagne Clic Clac», met en scène un mauvais *Tanuki* qui tue une vieille femme, attrape son mari pour manger sa chair et est tourmenté puis vaincu par un lapin criant vengeance pour ses amis humains.

Le *Tanuki* de Shikoku paraît spécialement enclin à aller en guerre. Dans la préfecture d'Ehime, un *Tanuki* audacieux appelé Inugami-gyōbu avait une bande de huit cent huit compagnons et prévoyait de s'emparer du château Matsuyama, mais les *Tanuki* furent tous défaits et enfermés dans une cave par un héros maniant un marteau de bois magique. Une autre fameuse attaque de *Tanuki* se déroula dans la préfecture de Tokushima, lorsque le héros *Tanuki* Kinchō se querella avec son mentor *Tanuki* Rokuemon et que tous les chiens viverrins de la région voulurent participer au combat. A la fin, Rokuemon fut défait et Kinchō mourut de ses blessures. Un ami humain de Kinchō érigea en son honneur un lieu saint qui est toujours visité de nos jours.

TE-NAGA ET ASHI-NAGA (OU ASHI-NAGA-TE-NAGA)

手長足長

手 : main (te) 足 : jambe (ashi) 長 : long,
longueur (naga)

Il est inscrit dans une encyclopédie de la période Edo que le peuple *te-naga*, avec des bras extraordinairement longs et le peuple des *ashi-naga*, avec des jambes anormalement longues, vivaient dans leur propre pays au-delà de la mer. En dépit du fait que chacun ait sa nation respectives, ils allaient souvent de paire, formant une sorte de géant composite, le *te-naga* chevauchant les épaules du *ashi-naga*, et allaient pêcher et faire d'autres choses ensemble.

Des *te-naga* et des *ashi-naga* apparurent également au Japon, formant ensemble un monstre mangeur d'hommes. Le couple de *te-naga-ashi-naga* du Mont Chōkai était, dit-on, tellement grand qu'il pouvait s'asseoir sur le pic de la montagne, faire chavirer les navires avec ses pieds et saisir et dévorer l'équipage. L'apparition de ces créatures était également le présage d'un changement de temps.

TENGU

(YAMABUSHI-TENGU LORSQU'IL ARBORE UN VISAGE HUMAIN, KARASU-TENGU SOUS DES TRAITS D'OISEAUX)

天狗

天 : ciel (ten) 狗 : chien (gu) 山伏 : ascète des montagnes (yamabushi) 大 : grand (ô/dai) 鳥 : corbeau (karasu)

Les clients des restaurants Japonais croisent souvent des masques rouges féroces dépeignant le visage du *tengu*, une créature au nez en forme de saucisse, étrange et imprévisible qui, dit-on, habite au fin fond des montagnes. Beaucoup de personnes croient que cette combinaison étrange homme et oiseau hante encore les forêts éloignées, ses ailes irréelles couvrant de grandes distances en un battement de cœur et ses yeux effrayants brillant avec la malice qu'il montre encore envers les humains imprudents. On dit qu'ils aiment semer le chaos et la confusion dans le monde des humains, punissant le vaniteux, agaçant le puissant, récompensant l'humble peuple qui peut se retrouver sans crainte pour des réjouissances nocturnes. Parfois, ils kidnappent les gens et les laissent errer à travers les bois dans un état de démente appelé *tengu-kakushi*, mais on les invoque aussi pour aider les enfants perdus à retrouver le chemin de leur maison.

Capables de métamorphose, les *Tengu* peuvent endosser une grande variété de formes ou provoquer des illusions pour tromper les humains mais leur nature primordiale est totalement aviaire. Ils éclosent d'énormes œufs (en dépit du fait qu'ils soient pratiquement tous mâles) et font leur maison

dans les arbres *sugi* (*Cryptomeria*) qui constituent la plupart des forêts japonaises. Bien qu'ils soient aujourd'hui souvent associés avec les corneilles, les corbeaux et d'autres oiseaux de la sorte (*karasu* peut faire référence à n'importe quel membre du genre *Corvus*), le premier oiseau avec lequel ils ont été identifiés était apparemment le milan aux oreilles noires, *Milvus lineatus*, un rapace grégaire dont Lafcadio HEARN avait noté l'attitude insolente et effrontée envers les humains.

Dans l'art traditionnel, les *Tengu* sont représentés comme des créatures anthropomorphiques avec un bec d'oiseau ou un long nez ressemblant au bec d'un oiseau, des ailes et des plumes sur les reins et des griffes aux doigts et aux orteils.

Les représentations les plus monstrueuses leur donnent des doigts ou des lèvres écaillées, des oreilles pointues, des bouches aux dents acérées, des pieds d'oiseau à trois orteils ou des sortes de plumes ressemblant aux palmures des chauves-souris. Comme beaucoup de démons, ils sont souvent asso-

ciés à la couleur rouge. Peut-être à cause d'une confusion avec la déité Shinto Sarutahiko, au nez tout aussi allongé, les *Tengu* sont parfois représentés avec une face rouge et sans aucune plume d'oiseau. Cette image est particulière-

ment courante dans l'art folklorique, comme les fameux masques de *Tengu* qui peuvent être trouvés encore de nos jours dans beaucoup de restaurants Japonais.

Parfois, on dit qu'il s'agit de l'image du *dai-tengu* ou *ô-tengu* (grand *tengu*), qui est servi par une foule de *Tengu* communs appelés *ko-tengu* ou *karasu-tengu* (petit ou *tengu*-corbeau).



Sont étroitement associés aux *Tengu* : les *yamabushi* ou *shugenja*, une secte d'ascètes itinérants qui recherchent le pouvoir et la connaissance en vivant de l'environnement rude, implacable et extraordinairement propice des montagnes. Etant donné qu'ils partagent l'habitat éloigné et la mauvaise réputation des *Tengu*, l'image des *yamabushi* se confond inévitablement avec celle du goblin-oiseau et ils considèrent souvent cette image sacrée. Cette relation était tellement universelle que les *Tengu* étaient presque toujours dépeints portant le petit chapeau noir des ascètes de montagne et une ceinture à pompons.

Les *Tengu* possèdent parfois d'autres objets dont un bâton à anneaux de moine Bouddhiste (*shakujō*), un manteau de plumes ou de paille qui garantit l'invisibilité à son porteur, des sandales *geta* à une dent, hautes, semblant peu pratiques (surnommée *tengu geta*) et un éventail magique en plumes ou une feuille de la plante *Aralia japonica*, tous les deux appelés *ha-uchiwa*. Le *ha-uchiwa* est utilisé soit pour cacher la longueur du nez du *Tengu* (le rendant de façon moins évidente inhumain), soit pour produire un vent féroce proche de l'ouragan. Cette dernière utilisation n'est pas surprenante puisque les *Tengu* sont supposés descendre du dieu des tempêtes furieuses Susano-o-No-Mikoto.

L'origine des *Tengu* est assez obscure. Ils pourraient finalement descendre d'anciennes déités-oiseaux locales, mais ils ont vraisemblablement eu des influences étrangères, bien sûr. Le nom *Tengu* est dérivé du chinois *tian-gou* et les deux sont écrits avec le même caractère. Le *tian-gou* était une entité espiègle habitant dans la montagne et, alors que *tian-gou* signifie "chien céleste" (apparemment une référence à la queue enflammée d'un certain météore), ses descriptions physiques sont multiples. Ce que le *Tengu* emprunte exactement à son homonyme chinois n'est pas totalement clair. La forme du *Tengu* peut également avoir été influencée par la déité rapace Hindoue/Bouddhique Garuda ou le dieu Chinois de la foudre ressemblant à un hibou, Lei Gong : en effet, il ressemble aussi à ces deux divinités. Pour les Bouddhistes Japonais, les *Tengu* étaient en premier lieu des êtres mauvais aimant

enlever et dévorer les enfants et voulant absolument mener les moines Bouddhistes sur le chemin de l'Enfer. De nombreuses histoires et parchemins illustrés parlent de prêtres défaisant les gobelins aux visages d'oiseau et leurs illusions trompeuses. Tantôt les *Tengu* étaient détruits, revenant à la forme d'un milan ou d'une crécerelle dans la mort, tantôt ils étaient eux-mêmes convertis au Bouddhisme.

Plus tard, Bouddhisme et Shintoïsme résolurent leurs différences, induisant un syncrétisme entre les dieux natifs et les dieux importés d'Inde. Peut-être par le biais de l'association avec la déité protectrice Karura (le nom japonais de Garuda), l'attitude destructive des *Tengu* fut dépréciée en simple espièglerie et ils furent même réputés protéger les lieux saints et les temples et aider les familles à retrouver leur descendance perdue. Les connotations comiquement suggestives du long nez de l'homme-oiseau peuvent aussi avoir désavantagé les créatures.

Les *Tengu* peuvent toujours être très dangereux pour ceux qui menacent leurs maisons ou les insultent – puisqu'ils sont extrêmement arrogants par nature. Dans quelques traditions, les *Tengu* sont les réincarnations de prêtres hautains ou de samourais qui ont mal utilisé leur pouvoir et, dans leur vie actuelle, ils détestent particulièrement les manières pompeuses et la prétention chez les humains. Les nez longs sont encore un symbole de vanité au Japon, tout comme l'anatomie similaire dans l'ouest représente la menterie de Pinocchio, et *tengu ni naru* (se changer en *tengu*) est une expression indiquant que quelqu'un est devenu trop imbu de sa personne.

Pourtant, ces gobelins peuvent justifier la haute opinion qu'ils ont d'eux-mêmes puisqu'ils sont crédités d'une vaste collection de pouvoirs surnaturels. Les *Tengu* sont capables, non seulement de se métamorphoser, mais encore, dit-on, de se téléporter instantanément d'un endroit à un autre et de parler par télépathie aux humains sans bouger les lèvres ou le bec. Ils sont également fameux pour leur niveau en arts martiaux et ont entraîné des *ninja*, enseigné à des *samourais*, initié de fameux héros au *kenjutsu* (comme Minamoto no Yoshitsune) et comptaient parmi eux le fondateur de l'*aikidō*.

Les *Tengu* sont encore craints et vénérés par beaucoup de personnes, même aujourd'hui. Leurs visages aux yeux sauvages peuvent être trouvés n'importe où au Japon et de nombreux lieux saints et de temples montagneux sont gardés par leur image de manieurs d'épée, personnifiant le désir humain de rester du bon côté de l'esprit puissant et imprévisible de la montagne.

TENJO-NAME

天井舐め

天井 : plafond (tenjō) 舐め : lécher (name)

Comme d'autres esprits attirés par la bêtise domestique, le Tenjō-name apparaît la nuit ou lorsque personne ne regarde. Tout comme l'aka-name est issu de la crasse des salles de bain insalubres, le Tenjō-name est attiré par les plafonds mal tenus, qu'il lèche voracement avec sa longue langue. On le suspecte d'être une très grande créature pour pouvoir atteindre les grandes salles. Comme l'aka-name encore, les efforts du Tenjō-name sont habituellement considérés bien inutiles – on accuse souvent le léchage incessant de la créature d'être responsable des tâches sombres et sales sur les plafonds.

La langue du Tenjō-name n'est pas toujours considérée comme si dégoûtante, cependant il est dit qu'un samouraï de la préfecture de Gunma attrapa une fois un Tenjō-name et l'obligea à nettoyer les toiles d'araignée des hauts plafonds du château local.

TSUKUMO-GAMI

付喪神

付 : être doté (tsuku) 喪 : funérailles (mo)

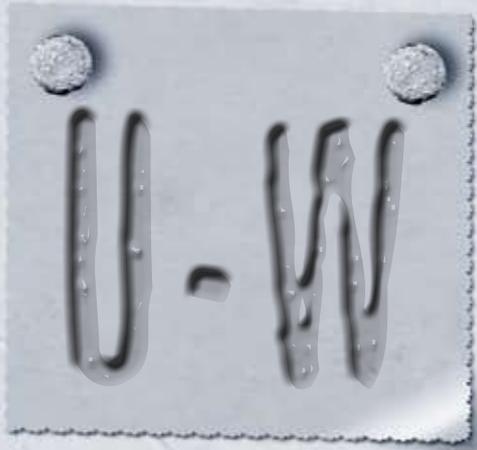
神 : dieu (gami) (note : *tsukumo-gami* est ici un jeu de mots basé sur *tsukumo* "99" en japonais traditionnel. 99 = 100 - 1. "100" en kanji s'écrit 百, et «1» s'écrit 一. Si on retire 一 de 百, on obtient le kanji 白, qui signifie "blanc"

(*shiro*). *Kami*, quand on l'écrit, peut vouloir dire "cheveux". *Tsukumo-gami* signifie ici "cheveux blancs", donc "vieille personne", et par conséquent "vieille chose").

Dans la tradition animique Shintō, tout être vivant et naturel naît, éclot, pousse ou se forme avec une âme et même les objets artificiels peuvent acquérir un esprit d'eux-mêmes sous certaines conditions. Alors que des objets spéciaux comme les épées sont animés dès leur création, la plupart des instruments et ustensiles doivent vivre, être utilisés et accumuler de la vertu pendant un siècle pour obtenir une âme. Lorsque cela arrive, s'ils n'ont pas été traités correctement, ces objets peuvent devenir des *bakemono* vengeurs. Appelé *Tsukumo-gami*, ces ustensiles hantés peuvent prendre partiellement la forme d'humains monstrueux, d'animaux, ou une combinaison des deux et tempêter à travers la campagne, tourmentant les gens.

Plusieurs douzaines de ces *yōkai* particuliers ont été répertoriés et le fameux *Hyakki-yakō-emaki* (les parchemins illustrés de la parade des cent démons de la nuit) de l'ère Muromachi décrit un assemblage extraordinairement créatif de monstres dérivés d'objets.

Pas si éloigné de cette croyance dans les *Tsukumo-gami*, à la fin de chaque année lunaire, le Japon célèbre le *Susuharai* ou "Nettoyage de la Suie", une sorte de nettoyage rituel du printemps. On ne se contente pas d'espérer que les impuretés hantant les objets ménagers vont être balayées en même temps que la poussière accumulée, mais on va aussi jusqu'à jeter les objets particulièrement vieux pour tenter d'écartier leur potentiel dangereux de la maisonnée. Bien sûr, être abandonné accentue souvent la colère du *Tsukumo-gami*.



UMI-BOZU

海坊主

海 : mer (umi) 坊主 : bonze (bôzu)

Terreur des pêcheurs, cet énorme monstre marin peut s'élever jusqu'à trente mètres au dessus de



la surface des flots. Les descriptions de l'*Umi-bôzu* sont très diverses, mais il apparaît le plus souvent sous la forme d'un haut de crâne noir, aussi lisse et dépourvu de cheveux que celui d'un moine, avec une peau glissante et d'énormes yeux luisants. La pêche devient difficile lorsque cette créature est dans les parages et elle est réputée pour faire chavirer les navires et entraîner les hommes dans la mer.

USHI-ONI (OU IWAMI-NO-USHI-ONI)

牛鬼

牛 : bœuf (ushi) 鬼 : demon, ogre (oni)

Un des *yôkai* parmi les plus terribles et les plus effrayants est le *Ushi-oni* qui vit dans l'océan. C'est une énorme bête assoiffée de sang, généralement dessinée avec une tête cornue pareille à celle d'un taureau ou d'un *Oni* et le corps d'un gigantesque crabe ou d'une araignée. Il est connu pour être un monstre violent et impitoyable dont le repaire se trouverait dans le sud de la mer du Japon et qui déferlerait sur la côte sud-ouest, de la préfecture de Shimane jusqu'au nord de Kyûshû pour dévorer quiconque serait assez malchanceux pour se laisser surprendre sur une plage.

On dit parfois que cet *Ushi-oni* serait l'époux du *yôkai* nommé *nure-onna* car elle émerge parfois de la mer pour y attirer des hommes en leur présentant son "enfant" juste avant que le grand démon-taureau ne passe à l'attaque. Le bébé se colle aux bras de la victime et devient extrêmement lourd, l'empêchant de fuir lorsque le *Ushi-oni* émerge de l'océan. On dit qu'un homme fut sauvé d'une attaque de ce genre lorsque l'épée qu'il tenait de ses ancêtres, soudain animée par son inquiétude pour son maître, quitta la place qu'elle occupait dans sa maison, traversa la nuit telle une flèche, et se plongea par elle-même dans le cou du monstre. L'épée fut perdue, mais son fourreau fut placé au sein d'un sanctuaire en signe de gratitude.

En plus de ce monstre marin, le terme *ushi-
oni* fut utilisé pour désigner des monstres d'aspect
taurin aux quatre coins du Japon, tels que le *gyūki*
de Shokaki qui habite les eaux fraîches, le bizarre
ushi-oni qui terrorisa Negoro et le *gozu* à tête de
vache qui habite les enfers bouddhistes avec son
compagnon à tête de cheval (*mezu*). Des *Ushi-oni*
mangeurs d'homme apparaissent également dans
certaines œuvres célèbres de la littérature ancienne,
telles que Les Notes de Chevet ou Les Chroniques
de Taihei.

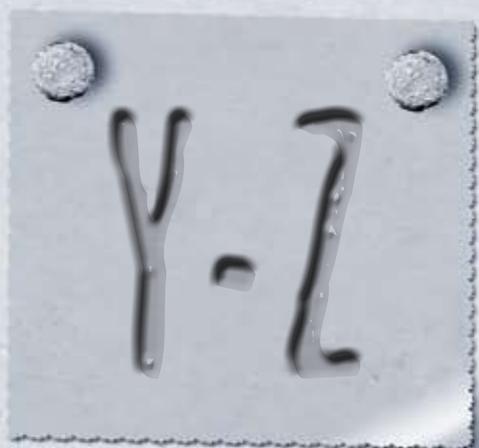
WANI-GUCHI

鰐口

鰐 : crocodile, alligator (wani) 口 : bouche
(guchi)

Le *Wani-guchi* (ou “bouche de crocodile”) est
une sorte de gong de métal suspendu à l'entrée des
lieux saints et des temples éloignés et sonné par les
visiteurs pour annoncer leur arrivée. Il s'agit d'un
disque découpé et creux, avec un trait en zig-zag tout
au long de sa circonférence qui lui donne l'aspect
d'une mâchoire aux dents aiguisées.

Le *Wani-guchi* était également une sorte d'an-
cien instrument rare, abandonné et remplacé par des
gongs et des tambours plus récents. Par rancune,
l'objet qui n'avait plus de raison d'être, se changea
en *bakemono* et, comme son nom l'indique, devint
un monstre amphibien qui se tapit dans la terre non
loin des temples et qui attaque les humains avec sa
mâchoire dure comme le bronze.



YAMA-INU (OU OKAMI, OKURI-INU, OKURI-OKAMI)

山犬

山 : montagne (yama) 犬 : chien (inu)

Il y a longtemps, il y avait beaucoup de loups au Japon. Alors que la sous-espèce *Canis lupus hodophilax* s'était éteinte et qu'un petit nombre de loups était encore en vie, son esprit, lui, était encore vivace, craint et vénéré comme le chien sauvage des montagnes. Même le nom *ōkami*, ou "loup" est un synonyme pour "grand dieu".

Le *Yama-inu* (ou "chien de la montagne"), est une créature qui hante les voyageurs traversant les montagnes sauvages, attendant une opportunité pour se ruer sur les humains et les découper en morceaux. Mais parfois, la bête peut, au contraire, être invoquée pour protéger ceux qui se sentent mal à l'aise en montagne, les conduisant en sûreté en échange d'un repas. Il devient alors le *okori-inu* (ou "chien envoyé").

Certains disent que le loup peut faire la différence entre les bonnes et les mauvaises gens, aidant les premières et dévorant les secondes. Dans tous les cas, il est recommandé de remercier l'animal pour

son aide avec de la bonne nourriture, parce qu'ensuite il pourra vous l'accorder une prochaine fois.

YAMA-OROSHI

山嵐

山 : montagne (yama) 嵐 : vent (oroshi)

Se cachant dans les recoins des montagnes, cette créature est capable d'expirer avec une force fantastique et surhumaine, créant des vents puissants qui soufflent sur les plaines. Une fois, un colporteur, perdu sur la route de la montagne, frappa à la porte d'une cabane miteuse en espérant trouver refuge pour la nuit. Il se trouva qu'il s'agissait de la maison de *Yama-oroshi* et, alors que l'homme s'apprêtait à repartir, le monstre lui dit de ne pas prendre peur et, sur son souffle violent, le transporta sain et sauf jusqu'à son village.

Sekien TORIYAMA dessina le *Yama-oroshi* comme un monstre avec une tête semblable à une râpe à légume, qui, comme le vent puissant issu des montagnes, est aussi appelé *oroshi*. Peut-être ne lui



a-t-il pas rendu service en le dotant d'un tel corps mais peut-être a-t-il simplement voulu suggérer que cette apparition était un *Tsukumo-gami* doté d'un certain sens de l'humour.

YASHA (OU YAKSHA, YAKSA)

夜叉

夜 : nuit (ya) 叉 : fourche (sha)

Ces esprits indiens de la nature, habituellement décrits comme des ogres ramassés, seraient des serviteurs de Kuvera, le dieu de la santé. Dans les textes hindous et bouddhistes, ils sont ambivalents,



parfois entités bénéfiques et protectrices, parfois démons malicieux qui adorent le goût de la chair humaine. Ils ont été apportés au Japon grâce au Bouddhisme qui les considérait comme l'un des huit êtres non humains protégeant Dharma. *Lama-no-jaku* est considéré comme l'un des *Yasha*, et aussi l'un des douze généraux célestes qui servent le Bouddha médecin Yakushi.

YUKI-ONNA (OU YUKI-JORO)

雪女

雪 : neige (yuki) 女 : femme (onna)

Lorsque la neige tombe abondamment, les malheureux qui se retrouvent coincés au dehors risquent de rencontrer la redoutable femme des neiges. Tout de blanc vêtue, avec une peau si pâle qu'elle paraît transparente, elle est terriblement grande, parfois l'équivalent de 10 pieds de haut (plus de 3 m). Il arrive que son kimono soit rougi et ses empreintes sont, paraît-il, marquées par le sang de ses victimes. La *Yuki-onna* serait le fantôme d'une femme enceinte,

夜
叉

morte alors qu'elle était perdue dans une tempête de neige et qu'elle était tombée dans un ravin. De temps à autre, elle est aperçue sur le bord de la route, tenant son enfant et implorant les passagers de la prendre avec eux. Quand un malchanceux prend le bébé froid comme la glace, celui-ci l'attrape dans ses bras, s'alourdit de manière spectaculaire, et la victime, immobilisée, est enterrée dans la neige.



雪女

l'épargne seulement maintenant pour la sécurité de leurs enfants. Elle disparaît à jamais.

ZASHIKI-WARASHI

座敷童子

座 : siège (zashi) 敷 : lit (ki) 童 : enfant (wara) 子 : enfant (shi)

Cet esprit ressemblant à un enfant est, dit-on, l'occupant des pièces d'intérieur des vieilles maisons et des vieux immeubles. Il apparaît souvent comme une petite fille mais peut très bien être un garçon. Il joue parfois avec les enfants des maisons mais ne se laisse jamais apercevoir par les adultes.

Bien qu'il soit plein de malices, le *Zashiki-warashi* est une petite apparition bénéfique et les maisons dans lesquelles il vit ont une excellente fortune. Cette fortune tourne cependant rapidement au désastre si l'enfant fantôme la quitte.

On dit également que la *Yuki-onna* s'empare des enfants, c'est pourquoi les mères avertissent leurs rejetons en racontant que la femme des neiges vient prendre les enfants qui n'arrêtent pas de crier et ne veulent pas se coucher.

La meilleure version concernant la *Yuki-onna* se trouve dans l'histoire de Lafcadio Hearn. Deux bûcherons, un jeune et un vieux, se réfugient lors d'une tempête de neige dans une cabane de passeur. Le jeune homme, qui s'endort, est alors réveillé, totalement paralysé, en compagnie d'une superbe femme au teint pâle et aux yeux effrayés qui souffle sur le vieil homme. Elle dit ensuite au jeune homme qu'elle épargnera sa vie tant qu'il ne dira rien sur elle puis disparaît. L'homme se retrouve alors avec son partenaire décédé et dur comme la glace.

L'année suivante, il rencontre une jeune femme, grande et pâle, et la prend pour femme. Même après avoir porté ses dix enfants, sa beauté spectrale n'est pas altérée et, un jour, il fait l'erreur de lui parler de sa rencontre fantomatique. Sa femme reprend alors sa forme de *Yuki-onna*, et lui hurle qu'elle