

Pour quelques yôkais de plus

Préambule

Cette aide de jeu a pour objectif de proposer quelques yôkais à intégrer dans vos parties, afin de compléter ceux déjà présents dans le livre de *Tenga*.

Même s'ils sont devenus extrêmement populaires plus tardivement, les yôkais sont très ancrés dans la culture du *Tenga* et sont pour la plupart la matérialisation des craintes et angoisses d'un lieu ou d'une époque. On les trouve donc un peu partout mais ils sont surtout présents dans les endroits où ces craintes ont tout loisir de s'exprimer, comme là où la nature a encore du mal à se laisser domestiquer par l'homme, et peut encore exprimer toute sa sauvagerie ou son hostilité : montagnes, forêts profondes, villages reculés, etc.

Comme expliqué dans le chapitre « Huit millions de kamis » de *Tenga*, les personnages confrontés à ces apparitions se retrouveront face à un mystère dont ils n'auront pas la clé. Ils pourront le prendre comme une énigme à résoudre afin de démasquer celui qui abuse de la crédulité de ses semblables, ou comme la manifestation de la volonté des kamis. Peu importe. Pour les besoins d'un scénario un yôkai peut apporter un peu de poésie, de féerie, de sauvagerie ou d'horreur, mais sa vraie marque de fabrique sera d'amener indubitablement cette touche si particulière de doute et de mystère.

L'essentiel est donc que le passage d'un yôkai dans votre campagne s'accompagne du sentiment d'avoir vécu une expérience étrange, viscérale, imprévisible.

Car, en effet, au-delà de ce doute, ces créatures (ou, pour les plus terre à terre, ces superstitions) brillent surtout par leur diversité. Celle-ci s'applique bien sûr à leur apparence, mais aussi et surtout à leurs relations avec les personnages et donc à la façon dont vous pouvez vous en servir dans une partie. Certains disparaissent grâce à un rituel, parfois juste quelques mots spécifiques, d'autres prennent peur dès qu'on les aperçoit. À l'inverse, quelques-uns peuvent chercher à séduire les personnages, souvent pour les faire courir à leur perte, ou juste les supplier de leur accorder un peu d'attention.

De plus, contrairement à ce qu'on pourrait penser de prime abord, tous ces « monstres » ne sont pas des créatures maléfiques. Nombre d'entre eux, toujours à l'image de la nature, sont à la fois porteurs de bienfaits et de malheurs. Certains se contentent de jouer des tours aux humains, voire vont jusqu'à aider ceux qui font preuve de générosité à leur égard ou témoignent de valeurs qu'ils portent en estime. À l'opposé, les plus sinistres sont aussi nuisibles que peuvent l'être nos esprits frappeurs et autres spectres occidentaux.

Apparitions insolites

Ao-nyôbô

Accroche : il ne reste aujourd'hui de cette luxueuse demeure que des ruines portant les stigmates d'un incendie effroyable. L'histoire est bien connue des habitants du quartier et ne remonte qu'à quelques semaines - la plupart étaient d'ailleurs présents pour éteindre le feu -, mais tous évoquent ce jour funeste avec une gravité étonnante. Les décombres étaient autrefois la demeure d'un riche marchand qui faisait travailler beaucoup de monde dans le quartier. Elle était alors une véritable fourmilière, bourdonnant d'allées et venues incessantes. Mais le commerçant et sa famille ont tous péri ce soir-là. Certains s'aventurent même à penser que cela n'a rien d'un accident et des rumeurs tenaces courent sur le fait que la demeure aurait été barricadée de l'extérieur. Peu accusent à haute voix, mais tous sont choqués qu'un tel crime ait pu avoir lieu dans leur quartier, surtout contre quelqu'un d'aussi bon.

Toujours est-il que parfois, la nuit venue, on aperçoit une jeune femme errer sans but sur les lieux de cette tragédie. Personne n'a encore osé l'interpeller, ayant trop peur de croiser quelque fantôme ou revenant, mais tous s'accordent sur sa description. On la dit vêtue de bleu et de noir, et à la longue chevelure noire et aux habits très soignés. Mais le plus troublant reste qu'elle s'aventure jusque dans les rares parties de la maison restant encore debout et s'y déplace comme si de rien n'était, appelant le marchand décédé par son nom, comme si elle échangeait des mots tendres avec lui.

Légende : pour celui qui ne sait pas bien regarder, et pour nombre de ses victimes, ao-nyôbô n'est qu'une dame de noble origine, élégante, aux sourcils rasés et aux dents noircies par coquetterie. On dit qu'elle hanterait les ruines, certains aux paroles sacrilèges parlant même parfois du palais impérial. Elle s'y apprêterait comme si de rien n'était, attendant qu'un homme imprudent ne tombe entre ses griffes pour le dévorer.

Utilisation : comme souvent avec les yôkais séduisant les hommes pour les attirer à leur perte, celui-ci est particulièrement facile à mettre en scène. La présence incongrue d'une jolie jeune femme dans un lieu isolé peut s'expliquer de bien des façons qui sont autant de scénarios tout faits.

Ainsi, il peut s'agir par exemple d'une rabatteuse au charme désuet, chargée de ramener des hommes crédules vers ses complices qui se feront alors un plaisir de les détrousser. Ou tout simplement qui cherche à les séduire puis à les faire chanter pour ceux qui pourraient craindre que cela ne se sache.

Celle que l'on prend pour ao-nyôbô peut également être une authentique dame de la cour, ayant sombré dans la folie après avoir été témoin d'un événement particulièrement traumatisant.

Ainsi, elle pourrait être la clé pour mettre la main sur les criminels, ce qui permettrait de révéler au grand jour les manigances d'un rival, ou un passé aux zones d'ombre multiples, qui prendrait la forme d'une ancienne victime cherchant à se venger d'une façon particulièrement brutale et expéditive.

Doro-ta-bô

Accroche : alors qu'ils se promènent dans la campagne, des voyageurs entendent des gémissements déchirants provenant du bord de la route. Dans le champ voisin, un bien funeste spectacle les attend : un cadavre couvert de boue dont seule la moitié supérieure émerge du sol.

Légende : il n'est pas rare que les paysans n'aient d'autre richesse que le peu de terre qu'ils ont réussi à arracher à la forêt. Mais lorsque l'âge vient, il faut le confier à ses fils, espérant qu'ils réussissent à faire honneur à ce lopin qui est le symbole de leur vie de dur labeur. Mais alors que de plus en plus de jeunes hommes sont tentés par une vie facile, que ce soit à la ville ou en embrassant le métier des armes, il arrive, certes très rarement, que des champs soient laissés à l'abandon. On dit alors, que lorsque l'ingratitude est particulièrement insoutenable, l'esprit du père se fait entendre et tente de sortir de la terre même à laquelle il a porté tant de soin.

Utilisation : des pluies diluviennes forcent les personnages à faire halte dans un village reclus. Les habitants sont peu avenants et seul le dernier arrivé semble faire un peu plus cas de leur présence. Mais alors que le mauvais temps fait affleurer un corps dans son terrain nouvellement acquis, il leur demande leur aide. Rapidement, il apparaît qu'au moins une demi-douzaine de personnes aient été enterrées là. Affolé, il sait qu'à la première éclaircie, il devra s'expliquer aux autorités et que le temps est compté. La seule piste qu'il peut fournir est

l'identité de celui qui occupait le champ avant lui, un vieil original qui n'avait plus toute sa tête à ce qu'il paraît. Peut-être les personnages remarqueront-ils que les cadavres semblent tous être morts de façon similaire ? Qui a cru bon de faire disparaître ces corps dans le champ d'un vieil homme sénile ? Quels sont les secrets qui habitent ce village ? Est-ce ces crimes qui sont à l'origine de son apparente richesse ? Les villageois sont-ils tous de mèche pour détrousser et tuer les voyageurs ?

Hannya

Accroche : tout le monde le connaissait, il était un des hommes les plus valeureux du village et toutes les jeunes filles évoquaient son nom avec des sourires qu'elles avaient grand peine à cacher. Mais depuis quelques semaines, il est nerveux, agité, et porte sur lui les marques peu flatteuses de la privation de sommeil. Quand on lui demande ce qu'il a, il raconte à tous qu'une femme démon le poursuit. Les autres villageois l'auraient bien aidé, s'ils n'étaient pas finalement bien contents que celui qui tournait autour de leurs filles et de leurs femmes n'ait que ce qu'il mérite.

Légende : il existe de nombreuses traditions concernant les hanyas. Certaines parlent de fantômes ou de démons féminins venus assouvir leur jalousie en tourmentant les vivants. Une autre variante, très proche du ushi no koku mairi (cf. *Tenga*, page 161), mentionne des femmes suffisamment jalouses ou malfaisantes pour se rendre au temple à l'heure du bœuf et y maudire rivales et maris volages. Depuis, une génération, on

voit même apparaître des masques de nô à l'effigie de ces créatures et on murmure que les kamis puniraient quelques-unes de ces méchantes mégères en les empêchant pour toujours de les retirer. Ainsi, elles seraient condamnées pour toujours à afficher au regard de tous leur ressentiment et leur haine.

Utilisation : une histoire de démon, de possession, un masque et de la jalousie ? Il y a là aussi de quoi faire bien des scénarios. Par exemple celui d'une femme défigurée, devant cacher son visage de tous et notamment de celui de son amour de jeunesse, responsable malgré elle de son malheur. Après avoir connu mille outrages à la ville, elle reprend la direction de son village, bien décidée à se venger de celui qui l'a abandonnée. Mais ce dernier a depuis refait sa vie et elle ne supporte pas de le retrouver à la tête d'une heureuse petite famille. Elle ignore que celui-ci ne l'a jamais oubliée et que tous deux ont été manipulés par ses parents qui, superstitieux, ne voulaient pas d'une telle union.

Kasha

Accroche : lors des funérailles du dôgo d'un village, alors que toute la communauté est venu témoigner son respect à la famille du défunt, le temps tourne à l'orage et une bourrasque fait s'effondrer le tonneau, le brisant, laissant apparaître un cadavre forcément défiguré et se répandre sur le sol les objets qui devaient l'aider dans son voyage dans l'au-delà. Si le sujet devient rapidement tabou, les villageois se demandent pourquoi le vieil homme a été ainsi châtié par les kamis et la suspicion ne tarde pas à

s'inviter dans l'autrefois paisible communauté. Poussée à la faute par une telle pression silencieuse, la famille du défunt, honteuse, finit par commettre une erreur qui ne tarde pas à justifier la superstition du reste du village et à déchaîner leur colère qui ne demandait qu'à éclater.

Légende : lors des funérailles d'une personne particulièrement mauvaise, il arrive qu'un orage noir vienne perturber la cérémonie, voire même qu'une forme féline en sorte et renverse le tonneau faisant office de cercueil. Mais ce trouble, que redoutent tous les enfants, n'a rien d'un simple incident. Il s'agit d'un kasha, venu non seulement faire payer ses crimes au défunt en l'emmenant aux enfers, mais également pour montrer à tous sa vraie nature et pour jeter le déshonneur sur les siens.

Utilisation : les personnages sont sollicités, visiblement à contrecœur, par la famille d'un samouraï campagnard dont la dépouille aurait été volée par un kasha. Certains y croient, d'autres veulent prouver qu'il s'agit d'une sornette et retrouver le corps du patriarche, mais tous souffrent de la situation et de l'infamie. Dans les faits, si le corps a été enlevé, c'est pour mettre la main sur les objets qui l'accompagnaient et qui étaient également dans le cercueil. Parmi ceux-ci une boîte laquée dont les décorations forment en fait une carte indiquant où sont enterrées plusieurs jarres remplies de pièces de monnaie volées. En effet, le vieil homme n'a pas toujours été un samouraï. Il a connu une première jeunesse en tant que pirate et l'annonce de sa mort a permis à ses anciens complices de retrouver sa trace et d'envoyer leur propre descendance à la recherche du butin.

Kitsune no yomeiri

Accroche : alors que la nuit s'apprête à tomber sur les montagnes, des voyageurs perdus dans la forêt sont guidés jusqu'à proximité d'un château par les lueurs d'un impressionnant cortège. Mais alors qu'ils pensaient que celui-ci était dû au mariage d'un des enfants du maître des lieux, ils sont surpris d'apprendre que personne ne comprend à quoi ils font allusion, ni n'a rien vu de tel.

Légende : parfois, malgré le beau temps et le ciel dégagé, la nuit se met à tomber, comme un pied de nez évident des kamis à ceux qui penseraient avoir compris leur volonté. C'est ce moment que choisissent les kitsunes (cf. *Tenga*, page 163) pour se marier dans de grands cortèges, finalement très proches de ceux qui se pratiquaient autrefois chez les hommes. Généralement, il s'agit d'un signe de bon augure, mais malheur à ceux qui s'inviteraient à la noce sans y avoir été conviés !

Utilisation : il existe notamment deux façons aisées de se servir de cette apparition. Tout d'abord, en mettant en scène un cortège qui ne souhaite pas être vu. On peut ainsi imaginer un convoi transportant une mariée au travers du territoire de l'ennemi commun des deux familles, où le retour d'un jeune otage vers le fief familial après la mort de son père, et où tout le monde n'est sans doute pas ravi de le voir prendre le pouvoir. Inversement, il peut s'agir d'un convoi qui cherche à être vu, avant de disparaître. Par exemple, un groupe transportant une cargaison de mousquets en se faisant volontairement passer pour une noce.

Noppera-bô

Accroche : la nuit, le moindre bruit a tôt fait de mettre les plus endurcis sur leurs gardes et de paniquer les plus fébriles et, de temps à autre, le sort rappelle aux moins chanceux pourquoi nous avons tous, et depuis toujours, peur du noir. Des voyageurs tombent nez à nez avec un homme couché face contre terre ou une femme en train de sangloter, mais alors qu'ils attendent de croiser leur regard, il ne leur apparaît dans la pénombre qu'un visage désespérément vide. Dans leur fuite, ils tombent sur un soldat, mais les traits de ce dernier disparaissent subitement...

Légende : comme les kappas, kitsunes ou autres tengus, les histoires concernant les noppera-bôs sont relativement courantes. Toutes s'accordent sur une personne quasi fantomatique, sans visage, ou plutôt au faciès lisse comme un œuf. Ils semblent faire preuve d'une certaine créativité, montant des stratagèmes sophistiqués pour le simple plaisir d'effrayer leurs victimes ou de voler leurs économies. Certains pourraient même faire disparaître les traits de leur visage en un instant.

Utilisation : dans la pénombre, il est aisé pour quelqu'un d'un peu fébrile ou à la vue basse de confondre un noppera-bô et, par exemple, un visage caché par un simple voile ou un masque blanc, sans expression. Des brigands pourraient facilement profiter d'une telle superstition, mais aussi des déserteurs ou n'importe quel groupe qui aurait intérêt à cacher sa présence ou ses traits (étrangers, lépreux, etc.).

Nue

Accroche : un noble souffre d'un mal étrange et dépérit à vue d'œil. Pire encore, la fièvre trouble son sommeil et il est désormais incapable de dormir sans être réveillé par d'horribles cauchemars. Les médecins se succèdent à son chevet, en vain. Faute de mieux, certains proposent d'anciens remèdes chinois sans doute bien pires encore que le mal. D'autres murmurent timidement que le responsable serait un nue.

Légende : l'allure du nue est des plus étranges : tête de singe, corps de blaireau, pattes de tigre et queue de serpent. Insaisissable ou dissimulée dans les nuages, cette chimère est à l'origine de maladies voire d'épidémies mais aussi de cauchemars. Annonçant le malheur, son cri strident glacerait d'effroi même les plus courageux. On lui prête la mort de plusieurs empereurs. Seul le légendaire Minamoto no Yorimasa en aurait abattu un à l'aide de flèches sifflantes l'ayant poussé à se dévoiler.

Utilisation : qu'un puissant tombe malade dans des circonstances douteuses peut être le point de départ de nombreux scénarios. Qu'en est-il de la complicité des proches ou des médecins ? Et si on trouve en plus des traces de fourrure ou de pelage étranges à proximité ? Les personnages peuvent être mobilisés pour chasser le nue, trouver un remède, des ingrédients ou, au contraire, pour empêcher un gêneur de découvrir le subterfuge. De même, on peut imaginer que la maladie soit contagieuse et inconnue, par exemple portée par un étranger ou un animal en provenance d'Europe.

Yadôkai

Accroche : pour des raisons mystérieuses, un moine miséreux a enlevé un jeune enfant d'une communauté qui l'avait accueilli la veille. Portés par la colère, les hommes du village sont en train de le rosser et rien ne semble capable de les arrêter. Pas même l'enfant en question qui, un peu plus loin, pleure en voyant le sort que subit le vieil homme.

Légende : certaines moines errants, notamment dans les échelons les plus bas de la secte Shingon, en sont réduits à mendier et à colporter pour obtenir l'hospitalité ou leur pitance. Si la plupart sont aidés par une population presque toujours bienveillante, parmi eux se cachent des créatures étranges, les yadôkai. Ces monstres, vêtus de haillons et portant un énorme paquetage sur le dos demandent généralement à être hébergés pour la nuit. Bien mal en prend à ceux qui les laissent rentrer chez eux. On dit qu'ils détruisent tout et s'accaparent le reste, enlevant les enfants pour leur faire subir quelque horrible sort. En cas de refus, ils continuent leur chemin jusqu'au village suivant.

Utilisation : les histoires d'étrangers qui effrayent et qu'on accuse de mille maux sont légion et les personnages, souvent errants également, pourraient donc être concernés au premier chef. Ils peuvent avoir réellement enlevé des enfants, vu les ravisseurs, voire sauvé les petites victimes des vrais coupables. Car, le poids de la communauté est souvent bien lourd et il peut s'agir tout simplement d'une vérité que les parents, prisonniers de leurs mensonges, n'osent dire de peur d'être rejetés.

Zashiki-warashi

Accroche : dans une région lourdement touchée par les guerres de l'été dernier, un général retiré et ses hommes, protègent désormais les environs. Mais, coupées de tout approvisionnement, ses troupes prélèvent un lourd tribut sur la population, qui commence à se demander si le remède n'est pas pire que le mal. Alors que les personnages traversent un village ainsi frappé par la misère, un bûcheron daigne leur offrir le gîte et le couvert. Plus encore, il fait tout pour leur rendre le séjour agréable alors que, partout autour, la souffrance est omniprésente. Lui, ne semble manquer de rien. Sa seule préoccupation, dont il ne parle pas facilement, et encore moins en présence de sa femme, est l'apparition régulière dans la forêt d'une petite fille. Non seulement personne ne l'a jamais vue avant, mais elle ressemble trait pour trait à Kayuri, sa propre fille décédée l'année dernière.

Légende : il existe de très nombreuses légendes autour de ce yôkai, et autant de variantes. Si toutes s'accordent sur son aspect, celui d'un enfant plus ou moins fantomatique, généralement invisible des adultes, les raisons de sa venue et ses méfaits varient grandement. Le plus souvent, il est connu pour apporter la prospérité dans la maison qu'il choisit de rejoindre, avant de provoquer sa ruine lorsqu'il la quitte, généralement chassé ou exaspéré par les réactions des adultes. On dit qu'il joue de nombreux tours inoffensifs, surtout la nuit, mais aussi parfois qu'il peut sortir du sol pour emporter avec lui les habitants de la maison, ou pire encore lorsqu'il est engendré par une sinistre tragédie familiale impliquant la mort d'un enfant.

Utilisation : pour utiliser ce yôkai, le plus naturel est sans doute d'utiliser des thèmes liés à l'enfance, à la culpabilité et à la richesse qui cachent mal les secrets de famille les plus sordides. C'est un artifice très efficace, mais il donne le plus souvent une teinte très noire et pesante aux aventures des personnages. Ainsi, en reprenant la situation donnée dans l'accroche ci-contre :

Il y a une dizaine d'années, le couple accueillant les personnages donna naissance à deux charmants bébés, des sœurs jumelles. Mais, souffrant déjà à l'époque de la misère, le père se résolut à vendre au prix fort une de ses filles à un marchand. Il se contenta de cacher l'argent et fit croire à sa femme que l'enfant était morte. Le marchand, flairant la bonne affaire, la revendit ensuite à un officier ambitieux et stérile d'un clan voisin. Ce dernier l'adopta et l'éleva avec le même amour que si elle était de son sang. Le marchand, lui, mourut peu après lors d'une attaque de brigands, avec une autre enfant dans les bras. Le bûcheron eut vent de l'incident et crut qu'il s'agissait de sa fille.

Mais, l'année dernière, des déserteurs tuèrent Kayuri. Rongé par la culpabilité d'avoir vendu celle qui serait sinon leur seule enfant, le bûcheron décida d'offrir un peu de répit à sa femme chamboulée par le deuil. Il déterra alors ce qui restait de son butin et commença à faire le nécessaire pour qu'elle ne manque de rien, à la différence du reste du village. Mais, depuis, l'officier est devenu général et s'est installé dans la région. Lorsque le bûcheron va en forêt, c'est bien sa fille qu'il voit, mais pas celle qu'il croit...

Inspirations

Le site Obakemono project

Une source intarissable et richement illustrée de yôkais. Uniquement en anglais par contre.

<http://www.obakemono.com/>

Esprits et créatures fabuleuses du Japon :

Rencontres à l'heure du Bœuf

Par Sylvain Jolival, aux éditions You Feng.

Expert sur le sujet, l'auteur met à contribution ses talents d'illustrateur pour produire ici une véritable bible sur le sujet, documentée et illustrée.

Yôkai : Dictionnaire des monstres japonais

Par Shigeru Mizuki, chez Pika Éditions.

Mizuki propose ici un dictionnaire présentant en détail des créatures surnaturelles sur plus de 500 pages. Le tout est émaillé d'anecdotes et agrémenté par de superbes illustrations. Une référence.

Fantômes du Japon

Par Lafcadio Hearn, dans la collection Motifs.

Un classique du genre. Un recueil de nouvelles, dont certaines véritablement saisissantes, mettant en scène des événements et protagonistes surnaturels. Une lecture incontournable et inspirante pour la mise en scène des yôkais.

Rashômon

Ce film d'Akira Kurosawa est une excellente inspiration sur la multiplication des points de vue comme outil pour semer le doute sur le déroulement d'un événement étrange ou, au contraire, pour l'expliquer.

Rêves

Cet autre film d'Akira Kurosawa, bien que beaucoup plus tardif, est également une excellente vision des yôkais. On trouve plusieurs parmi ceux décrits dans *Tenga* ou cette aide de jeu.

Kwaidan

Masaki Kobayashi est parvenu à transposer au cinéma quatre histoires de Lafcadio Hearn. Ces récits d'horreur, bien loin des standards européens, parviennent à glacer le sang en suggérant plutôt qu'en montrant. Les nouvelles issues du recueil du même nom sont consultables sur Internet :

<http://www.sacred-texts.com/shi/kwaidan/>

Texte : Laurent Devernay et Jérôme Larré

Relecture : Michaël Croitoriu

Avec l'autorisation de John Doe éditions

Tous droits réservés.

<http://johndoe-rpg.org>

<http://www.tengajdr.com>