

Yôkai

Le théâtre surnaturel

Yôkai est un jeu pour deux à cinq joueurs dans lequel vous allez jouer des personnages de fiction aux prises avec des drames humains et surnaturels dans un Japon médiéval fantasmé.

1. définition des personnages

Certains joueurs joueront des humains, d'autres joueront des êtres surnaturels. Il en faut au moins un de chaque. Chaque joueur possède un personnage principal.

Les humains

Ceux qui veulent jouer un humain lancent chacun leur tour 2 dés à 6 faces. L'un établit les dizaines, l'autre les unités du score, ce qui vous permettra de déterminer au hasard l'identité de votre personnage dans cette liste :

11 – Enfant	21 – Geisha	31 – Voleur	41 – Samurai	51 – Potier / potière	61 – Artiste
12 – Doyen / doyenne	22 – Calligraphe	32 – Mendiant / mendiante	42 – Commandant	52 – Apothicaire	62 – Bucheron
13 – Chasseur / chasseuse	23 – Shinobi	33 – Ermite	43 – Notable	53 – Tisserand / tisserande	63 – Comédien
14 – Sage femme	24 – Marchand / marchande	34 – Prince / princesse	44 – Forgeron	54 – Paysan / paysanne	64 – Archer
15 – Cuisinier / cuisinière	25 – Prêtre / prêtresse	35 – Musicien	45 – Médecin	55 – Sculpteur de masques	65 – Sorcier / sorcière
16 – Empereur / impératrice	26 – Brigand	36 – Rônin	46 – Seigneur	56 – Pêcheur / pêcheuse	66 – Suivante

Puis choisissez si vous allez jouer un enfant, un adulte, ou une personne âgée et lancez encore une fois les deux dés pour déterminer le trait dominant de son personnage.

11 – cruel	21 – angoissé	31 – courageux	41 – rieur	51 – sage	61 – infirme
12 – avare	22 – bougon	32 – petit	42 – espiègle	52 – tourmenté	62 – amoureux
13 – timide	23 – orgueilleux	33 – grand	43 – taciturne	53 – candide	63 – belliqueux
14 – souriant	24 – facétieux	34 – curieux	44 – furieux	54 – ivre	64 – affable
15 – chanceux	25 – ronchon	35 – déshonoré	45 – éploré	55 – féroce	65 – loyal
16 – grimaçant	26 – prude	36 – dansant	46 – perfide	56 – intransigeant	66 – érudit

Les yôkai

Ceux qui veulent jouer des yôkai lancent 2 dés à 6 faces comme pour les tableaux précédents et se réfèrent à la liste des yôkai principaux.

Liste des yōkai

11 - Ama-no-jaku (démon céleste malfaisant) : esprit de la perversité et de la contradiction, à l'allure de petit ogre. Il instille le désir et lit dans les pensées pour faire faire aux humains l'opposé de ce qu'ils veulent.

12 - Ame-onna (Dame de la pluie) : déesse apportant la pluie. Les paysans prient cette divinité pour maintenir une bonne irrigation de leurs champs.

13 - Ao-andon (fantôme à la lampe bleue) : le rituel pour invoquer Ao-andon consiste à réunir cent personnes dans une salle éclairée par des lampes bleues et à raconter des histoires d'épouvante. À la fin de chaque histoire on éteint une lampe, quand la dernière lampe a été éteinte, le fantôme apparaît. Il a la peau bleue, de longs cheveux bruns et des cornes, il fera en sorte que les histoires d'épouvante se produisent.

14 - Ao-bōzu (le moine vert) : ce moine cyclope disproportionné apparaît quand le blé est vert, il emporte les enfants qui lambinent sur le chemin de la maison.

15 - Ao-nyōbō (la mariée bleue) : dans les ruines du vieux palais impérial, ce fantôme d'une dame de la cour vêtue d'un vieux kimono, les sourcils rasés et les dents noircies dévore les jeunes hommes qui viennent lui rendre visite.

16 - Bake-neko (chat fantôme) : un chat de taille inhabituelle passant ses énormes pattes à travers les portes et les fenêtres des maisons pour attraper les humains comme s'ils étaient des souris. Ils peuvent prendre une apparence humanoïde, en conservant des traits félins. Certains chats normaux se transforment en Bake-neko quand ils sont trop nourris. Les chats peuvent aussi être synonyme de chance pour les gens pauvres qui les nourrissent.

21 - Baku (mangeur de rêve) : le corps d'un ours, la tête d'un éléphant, les yeux d'un rhinocéros, la queue d'une vache, les pattes d'un tigre et une robe tachetée. Il apparaît au cours de terribles cauchemars et dévore les mauvais rêves et le malheur qu'ils contiennent.

22 - Doro-ta-bō (fantôme des rizières boueuses) : un fermier ayant travaillé dur pour rendre une terre cultivable est devenu fantôme après sa mort, voyant que ses terres sont laissées à l'abandon. Son corps fantomatique sort de la boue et gémit pour récupérer son champ.

23 - Futa-kichi-onna (Femme à deux bouches) : une bouche apparaît progressivement à l'arrière du crâne d'une femme, faisant d'elle un yōkai. Cela arrive aux femmes qui laissent leurs beaux enfants mourir de faim pendant qu'elles gâtent leur progéniture, l'esprit d'un enfant mort s'implante à l'arrière de la tête de sa marâtre et fait apparaître cette monstruosité. Leur chevelure s'anime alors et attrape la nourriture à portée pour nourrir cette nouvelle bouche.

24 - Ha-inu (chien ailé) : il peut s'agir d'une bête féroce qui défend un territoire, ou d'un compagnon courageux mort au combat, quoi qu'il en soit, il s'agit d'un animal magique d'une extraordinaire agilité.

25 - Haku-taku (marécage blanc) : il s'agit d'un lion avec un visage humain portant un œil et deux cornes sur le front et quatre autres yeux et cornes sur les flancs. C'est une créature qui apporte une bonne fortune et qui guérit le mal causé par les créatures maléfiques.

26 - Inu-gami (le dieu chien) : il s'agit d'une créature dangereuse assoiffée de sang capable de hanter et de terroriser ceux qui veulent essayer de le soumettre. Certaines personnes les invoquent en attachant

un chien affamé et en plaçant de la nourriture hors de portée. Quand il est obsédé par la nourriture, il faut lui couper la tête et procéder à un rituel.

31 - Itsumaden (combien de temps ?) : il s'agit de l'esprit d'un oiseau de sinistre présage. Il crache le feu et pousse des cris sinistres. Il possède un corps de serpent, un visage humain portant un bec, des grandes serres munissent ses pattes et déploie ses ailes sur une envergure de 5 mètres. Cette créature apparaît lors des grandes pestes, quand les corps des défunts sont abandonnés. C'est leur affliction qui fait naître l'itsumaden qui va rappeler aux vivants qu'ils ont abandonné leurs proches en gémissant « combien de temps, combien de temps allez-vous me négliger ? »

32 - Jorō-gumo (araignée courtisane) : araignée géante vivant dans l'eau et tentant d'attraper les passants pour les dévorer. Elle est décorée de jaune, de noir et de rouge, sa soie est extrêmement résistante. Elle prend parfois l'apparence d'une belle femme pour séduire ses proies.

33 - Jubokko (enfant arbre) : un arbre monstrueux poussant sur les champs de bataille où de nombreux soldats sont morts. Il boit le sang des personnes qui s'aventurent sous ses branches.

34 - Kappa (lutin de l'eau) : il s'agit d'un lutin qui vit dans les rivières et possède l'apparence d'une tortue humanoïde portant une assiette sur la tête et qui dégage une forte odeur de poisson nauséabond. Il raffole des concombres et des postérieurs des humains qu'il noie pour s'en délecter. Ses flatulences sont délétères et sa force prodigieuse, tant qu'il garde sa petite assiette en guise de couvre-chef. Ils ont certaines connaissances médicales ésotériques.

35 - Kerakera-onna (mégère) : les gens qui n'aiment pas paraître ridicules entendent parfois le caquetage de Kerakera-onna et, quand ils se retournent, ils voient une femme immense au loin qui rit avec goguenardise. Ils ont beau fuir, son rire les hantera où qu'ils aillent.

36 - Kijimunâ (farfadet des arbres) : il habite de gros arbres banians. Il est connu pour ses facéties. Il a les cheveux roux, couvrant parfois leur corps, et la taille d'un petit enfant. Il erre parfois le long des berges accompagnés de flammes fantomatiques qu'ils ont volées dans les lampions. Ils jouent des mauvais tours, mais ils peuvent aussi rendre riche les hommes ou favoriser la pêche.

41 - Kirin (dragon cerf) : ils s'agit d'un dragon aux bois et au corps de cerf, couvert d'écailles. Il peut cracher le feu et son corps est souvent baigné de flammes. Il paraît effrayant, mais ne fait aucun mal aux êtres vivants. Il vit plus de deux-cents ans et apparaît pour la naissance des grands chefs.

42 - Kitsune (renard) : les renards possèdent d'immenses pouvoirs et utilisent avec malice le changement d'apparence et l'illusion. Ils aiment posséder et dérouter les humains en prenant leur apparence. Plus il vieillit, plus il devient puissant. Des queues supplémentaires lui poussent, signe de son âge. Le plus puissant et intelligent renard en aurait neuf. Les plus jeunes ne se transforment pas complètement et gardent une trace de leur vraie nature : leur queue ou leurs moustaches, par exemple. Ils prennent souvent l'apparence de jolies femmes pour des mobiles sournois, ils épousent parfois des humains et ont des enfants d'apparence humaine, mais aux grands pouvoirs.

43 - Ko-dama (esprit des arbres) : ils habitent les très vieux ou très grands arbres. Un homme qui coupe un arbre qui abrite un ko-dama attirera les pires calamités sur son village.

On entoure ces arbres d'une corde sacrée pour les protéger. Les Kodama sont généralement invisibles aux yeux des humains et imitent les voix humaines en créant de l'écho dans les forêts.

44 - Neko-mata (chat fourchu) : il s'agit d'un chat de taille improbable possédant deux queues. Il marche confortablement sur ses deux pattes arrière. Il sait également danser et manipuler les morts comme des marionnettes. Des flammes se manifestent de façon inexplicable lors de ses apparitions.

45 - Ningyo (homme-poisson) : il s'agit d'un être ressemblant à une carpe avec des bras et un visage. Il ne peut pas parler, mais sa voix ressemble à un son de flûte et s'il venait à pleurer, il serait immédiatement transformé en humain. Ceux qui mangent de sa chair deviendraient presque immortels. Mais cette vie exceptionnellement longue est une véritable malédiction car celui qui en bénéficie voit tous ses proches vieillir et mourir tandis que lui ne change pas.

46 - Noppera-bô (sans visage) : il s'agit d'un fantôme à l'apparence humaine, mais dépourvu de visage. Il aime effrayer les humains.

51 - Nue (chimère des cauchemars) : cette créature possède une tête de singe, un corps de chien viverrin, les membres d'un tigre et un serpent en guise de queue. Il est insaisissable et sournois et provoque de terribles cauchemars.

52 - Ôkami (loup) : le loup est un être magique honnête et bienveillant. Il est le messager des dieux. Certains loups protègent les humains, d'autres les traquent pour les dévorer, mais en réalité, ils répondent surtout au comportement des gens à leur égard.

53 - Oni (ogre) : créatures humanoïde de taille variable aux traits grotesques portant des cornes et des

crocs parfois plus proches de défenses. Certains portent des gourdins couverts de pointes. Un oni portant des cornes de taureau et une peau de tigre serait apparenté au Kimon : la porte démoniaque d'où viennent les malheurs de notre monde. Ils appartiennent à l'enfer (Jigoku) et y torturent les âmes des pêcheurs. Ils se déplacent sur des nuages, volant à travers le ciel pour épier et dévorer les hommes.

54 - Rokuro-kubi (long cou) : une femme animé par un intense désir voit son cou s'allonger à tel point que la tête libérée de son corps vagabonde à sa guise pendant que son corps dort et aspire l'énergie des gens et des animaux qu'elle rencontre et boit l'huile des lampes bleues.

55 - Shôjô (farfadet marin ivre) : ce petit farfadet à la peau rougeâtre et aux cheveux roux a plutôt inoffensive et de bonne humeur. Bon vivant, il adore le saké et les liqueurs, autant que danser et festoyer.

56 - Tanuki (chien viverrin) : une créature replette portant un grand chapeau de paille et une bouteille de saké. C'est un canidé ressemblant à un raton-laveur prompt à jouer des tours et capable de changer de forme. Il aime se prélasser et a tendance à l'hédonisme et recherche constamment du saké, de la nourriture et des femmes. Il transforme des feuilles en billets sans réelle valeur. Il se transforme également en objets inanimés (par exemple en bouilloire), voire en lieux entiers : maison, plaines etc. grâce à l'extensibilité de la peau de leurs testicules. Il leur arrive parfois d'attaquer les humains pour les dévorer. Ils sont aussi très portés sur la guerre.

61 - Tengu (oiseau goblin) : ce sont des hommes ailés, portant soit un visage de corbeau, soit un visage avec un nez extraordinairement long. Ils aiment semer le chaos et la confusion chez les humains, punissant les vaniteux et récompensant

les humbles. Ils kidnappent parfois des personnes qu'ils laissent vagabonder dans la forêt dans un état de démence, alors qu'ils aident les enfants perdus à retrouver leur chemin. Ils sont capables de changer de forme et de créer des illusions. Ils pondent des œufs et fondent leur nid dans de grands arbres. Les tengus portent un éventail grâce auquel ils peuvent provoquer des ouragans. Ils sont des maîtres du maniement du sabre et détestent qu'on les insulte ou qu'on les provoque. Ils sont les gardiens de la montagne.

62 - Umi-bôzu (bonze des mers) : le moine des mers est responsable de nombreux naufrages. Il apparaît généralement comme une grande silhouette humanoïde avec de grands yeux vides et pose une question aux voyageurs : « qu'est-ce qui vous effraie le plus ? » et les tourmente avec leur propres peurs.

63 - Ushi-oni (démon taureau) : c'est une créature qui vit au fond des océans ou dans les lacs de montagnes. Il a un tempérament féroce et ceux qui veulent le tuer ou invoquer son ressentiment doivent s'attendre à rencontrer la mort ou la malédiction. Le simple fait de l'apercevoir peut provoquer la maladie ou la mort. Il peut aussi tuer les gens en dévorant leur ombre et se montre moins violent si on lui offre du saké. Ils savent également se transformer en femmes pour séduire les humains.

64 - Asha : il s'agit d'un démon capable de lire dans le futur, à la peau bleutée et aux cheveux roux, armé de crocs et d'une épée chinoise. Il aime se repaître de la chair et du sang humain, mais peut-être bienveillant si l'humain ne se montre pas hostile.

65 - Yuki-onna (Dame des neiges) : peut-être rencontrée durant les nuits neigeuses. Ses cheveux, et son kimono sont blancs, sa peau si pâle qu'elle paraît transparente, elle est de plus glacée au toucher. Cette jeune femme de 20 ans d'apparence. Elle est l'esprit d'une femme morte de froid dans une tempête de neige. Elle kidnappe les enfants pour les adopter.

66 - Zashiki-warashi (esprit d'enfant) : un esprit domestique ressemblant à un enfant de 3 à 12 ans. Tant que l'esprit habite une maison, ses habitants seront prospères, mais s'il la quitte, elle tombera en ruines. Il joue cependant des tours aux personnes endormies, en déplaçant les oreillers ou les draps. Les plus cruels sont souvent ceux dont la mort a été la plus atroce.

Vous pouvez trouver des illustrations et plus d'informations sur ce site en anglais: <http://obakemono.com/index.php>

Les lieux

Vous pouvez jouer dans les lieux liés aux personnages que vous avez tiré. Si cela ne vous convient pas, ou ne vous suffit pas, lancez deux dés pour déterminer un autre lieu.

11 – La forêt	21 – Une boutique	31 – Sur un bateau	41 – Le cerisier en fleur	51 – L'atelier du peintre	61 – Au théâtre de marionnettes Bunraku
12 – Le temple (ou sanctuaire)	22 – Les champs	32 – Une arche Torii	42 – L'apothicairerie	52 – Un restaurant	62 – Le pont
13 – Le port	23 – Une maison	33 – La grotte	43 – La maison de passe	53 – Au théâtre	63 – La forge
14 – La montagne	24 – Les bains publics	34 – Dans les rues de la ville	44 – Le dojo	54 – La bamboueraie	64 – Le cimetière
15 – La place du village	25 – La rivière	35 – Le jardin	45 – Sur la route	55 – Une échoppe	65 – Les ruines
16 – Le palais	26 – La mer	36 – Le lac	46 – L'auberge	56 – Une rizière	66 – Dans le territoire yôkai

2. Création de l'histoire

Chaque joueur possède 2 dés appelés « dés de drame », sauf si vous jouez à 4 ou 5, auquel cas, chaque joueur ne possède qu'un dé de drame. Chaque joueur possède également autant de bouts de papier que de dés de drame.

Les narrations

Les joueurs doivent toujours effectuer leurs narrations en une seule phrase. Pour clore une scène, un joueur tape ses deux mains, faces vers son visage. Les autres lui répondent de la même manière et l'on passe à la scène suivante. Chaque joueur peut décrire le décor à sa guise.

Les personnages

Aucun joueur n'a le droit de définir les actes, paroles ou pensée du personnage d'un autre. Quand un joueur prend le contrôle d'un personnage secondaire au cours d'une scène, les autres joueurs ne peuvent contrôler ses actes, paroles ou pensées avant une nouvelle scène, ou que le joueur ne le donne volontairement à un autre joueur. Les humains, contrairement aux yôkai ne peuvent pas utiliser de magie, sauf s'ils utilisent les pouvoirs des yôkai pour ça.

Les dés de drame

Avant de commencer la partie, notez les noms des personnages principaux sur une feuille placée au centre de la table. Quand un drame touche un personnage pendant l'histoire, le joueur qui a décrit le drame pose un de ses dés de drame à côté du nom du personnage sur la feuille au centre. Quand un personnage secondaire reçoit un dé de drame, inscrivez-le sur la fiche du centre et placez le dé à côté comme pour un personnage principal.

Acte 0 : le contexte

Les joueurs décrivent chacun leur tour le lieu principal de l'histoire. Les joueurs ne doivent dire chacun leur tour qu'une seule phrase. Ils peuvent en narrer autant qu'ils veulent jusqu'à ce que le contexte leur convienne. Quand c'est le cas, ils passent à l'acte 1.

Acte 1 : exposition

Cet acte consiste à créer les premières relations entre les personnages. Un problème doit être donné au cours de cet acte. Cet acte ne dure qu'une scène, après quoi, vous passez à l'acte 2.

Acte 2 : développement

Au cours de l'acte 2, vous allez jouer un nombre indéterminé de scènes au cours desquelles les joueurs doivent jouer leurs personnages et placer leurs dés de drame. Quand un joueur a une idée de titre pour la scène à jouer, il l'annonce et commence la première narration de la scène en question. Les autres joueurs poursuivent la scène. Nommez chaque scène et inscrivez le titre sur la feuille au centre dans l'ordre des scènes jouées. Quand tous les dés de problèmes ont été donnés, un joueur doit annoncer le troisième acte.

Acte 3 : dénouement

Au début de l'acte 3, on lance les dés de drame posés sur la feuille, les uns après les autres. Le personnage qui aura obtenu le plus grand score (relancez les plus grands scores s'ils sont à égalité) est le personnage responsable de tous les malheurs. Le joueur à qui il appartient raconte les raisons de sa responsabilité.

Puis, chaque joueur inscrit en cachette sur chacun de ses bouts de papier le nom d'un personnage qu'il veut sauver.

On compte ensuite combien de suffrage a reçu chaque personnage.

- Un personnage qui n'a reçu aucun vote ne voit pas son problème se résoudre.
- Un personnage qui a reçu un seul vote voit son problème se résoudre.
- Un personnage qui a reçu plus d'un vote ne voit pas son problème se résoudre.

Chaque joueur raconte la fin de l'histoire pour son personnage principal et d'un personnage secondaire de son choix si besoin.

Fin de la pièce.

Autres yōkai

Quelques yōkai supplémentaires à intégrer comme personnages secondaires pendant les parties.

11 - Aka-name (lèche-saleté) : une créature humanoïde avec une grande langue apparaissant dans les bains insalubres pour y dévorer la saleté.

12 - Aka-shita (langue rouge) : monstre velu à la langue rouge apparaissant dans un nuage noir, annonciateur d'une terrible malchance.

13 - Ami-kiri (coupeur de filets) : un corps serpentin couvert de carapaces, de grands bras armés de pinces et une tête d'oiseau. Il apparaît quand personne n'est là pour le voir et découpe les moustiquaires.

14 - Ao-sagi-bi (héron bleu des flammes) : la nuit, on peut voir un héron aux yeux flamboyants et au plumage luisant d'une lumière surnaturelle. De loin, on dirait une boule de feu. L'oiseau est capable d'ensorceler les humains.

15 - Ayakashi (étrange serpent de mer) : il s'agit d'une gigantesque anguille, pas spécialement large, mais longue de plusieurs centaines de mètres déversant du pétrole sur les bateaux qu'elle traverse.

16 - Azuki-arai (laveur de haricots rouges) : une insaisissable créature humanoïde qui lave des haricots rouges en chantant. Il joue des mauvais tours aux humains et s'enfuit en plongeant dans l'eau.

21 - Bake-kujira (baleine fantôme) : gigantesque baleine squelette accompagnée d'étranges poissons et d'oiseaux de mauvais augure, les harpons n'ont aucun effet sur elle.

22 - Basan (coq géant) : il se cache dans les bambous de jour et erre dans les villages de nuit en provoquant d'étranges bruissements. Les

gens sortant la tête de chez eux ne voient pourtant rien. Il fait apparaître de sinistres flammes fantômes. Il ne cause pas de préjudices aux humains.

23 - Betobeto-san (bruits de pas) : quand vous marchez la nuit et que vous entendez des bruits de pas vous suivre sans pourtant voir qui le produit.

24 - Daidara-bocchi (géant) : un incroyable géant possédant le sens de l'humour. Il aurait créé les montagnes, les crevasses, lacs et les rivières.

25 - Hari-onago (femme aux cheveux en crochets) : une goule femelle possédant une énorme chevelure dont les nattes mobiles se terminent par des crochets acérés et barbelés. Elle adore tourmenter et chasser les jeunes hommes. Elle apparaît sur les routes comme une belle femme pour mieux séduire ses proies.

26 - Hito-dama (âmes humaines) : les personnes mortes récemment prennent la forme de grande boules de feu flottantes, scintillant d'une couleur ambrée, bleu pâle, ou blanchâtre. Elles laissent une longue traînée lumineuse derrière elles et laissent une substance écumeuse et visqueuse sur les choses qu'elles touchent. On peut voir un Hito-dama s'échapper de son corps peu avant qu'une personne malade ne meure.

31 - Hitotsume-kokô (jeune cyclope) : il a l'apparence d'un enfant de 10 ans, au crâne rasé comme un moine bouddhiste, mais son unique et immense œil au milieu du visage ne trompe pas. Il joue des mauvais tours aux personnes qu'il croise.

32 - Hôkô (le seigneur au tambour) : il s'agit d'un esprit protecteur des arbres ayant l'apparence d'un chien sans queue au visage d'homme.

33 - Ippon-datara (forgeron unijambiste) : une créature dont on ne rencontre généralement que les empreintes. Il ne possède qu'un œil et qu'une jambe et serait un forgeron d'exception.

34 - Isonade (fléau des plages) : poisson gigantesque qui fait chavirer les bateaux pour en dévorer les occupants. Les légendes disent qu'il ressemble à un poisson géant, à un grand requin, voire à un crocodile géant.

35 - Kama-itachi (fouine à faucilles) : une sorte de fouine armée de griffes semblables à des faucilles, attaque ses proies, notamment les humains, portées par des bourrasques.

36 - Kameosa (jarre) : une jarre à saké délaissée depuis des années voit un visage grimaçant apparaître en fissures et des membres semblables à ceux des gobelins. Mais elle est inoffensive et produit du saké ou de l'eau en quantité indéfinie.

41 - Kami-kiri (coupeur de cheveux) : il s'agit d'un être humanoïde à bec d'oiseau et bras munis de pinces. Il adore couper des mèches de cheveux des jeunes servantes, plus spécifiquement quand elles sont dans la salle de bain. Ils s'attaquent souvent aux futures mariées en passe d'épouser un yōkai ayant pris une apparence humaine.

42 - Karakasa-obake (ombrelle fantôme) : il s'agit d'une ombrelle de papier huilé possédant un œil, une bouche et une jambe. Il peut s'agir d'un yôkai plein de rancœur pour avoir été jeté aux ordures, ou d'un monstre sympathique.

43 - Kashambo (lutin de l'eau voyageur) : il s'agit d'une espèce de lutin qui vit dans les rivières en printemps et en été et qui voyage jusque dans les montagnes en automne et en hiver. Ce sont des êtres simiesques proches des kappa, de la taille d'un enfant de six ans qui font disparaître les chevaux et rendent les vaches malades par leur salive.

44 - Konaki-jijî (vieux pleurnichard) : il s'agit d'un bébé à visage de vieillard. Il pleure dans les niches perdues au sommet des montagnes. Quand quelqu'un le prend dans ses bras pour le réconforter, il recouvre sa vraie forme d'1m88 et de 376kg et écrase l'infortuné.

45 - Konoha-tengu (oiseau-gobelin des feuillages) : il s'agit d'oiseaux pêcheurs ayant des bras de lutins. Ce sont les formes mineures de Tengu.

46 - Me-kurabe (les yeux des victimes) : les gens qui ont tué beaucoup d'ennemis peuvent apercevoir les crânes de leurs ennemis, portant des globes oculaires, rouler sur le sol et s'empiler en les épiaant sans cesse.

51 - Mujina (blaireau) : un autre yôkai zoomorphe, capable de grands pouvoirs et de prendre une apparence humaine.

52 - Nurarihyon (fuyant) : un petit vieillard avec un crâne gonflé et allongé. Il serait le commandant suprême des yôkai. Il aime s'introduire dans les maisons pendant que les gens n'y sont pas et profiter du confort en buvant du thé.

53 - Nuri-botoke (bouddha peint) : une petite créature émergeant des autels bouddhistes dans les maisons. Il est semblable à un épais moine bouddhiste couvert d'argile noire avec les yeux sortis de ses orbites et pendant au bout du nerf optique et une queue de poisson dans le dos.

54 - Sagari (tête de cheval suspendue) : il s'agit d'une effroyable tête de cheval pendant aux branches d'un micocoulier. Ses sinistres hennissements terrifient les passants qui tombent parfois malade après l'avoir vue.

55 - Sôgen-bi (le feu de Sôgen) : Sôgen étaient un mauvais moine qui volait les offrandes d'huile et d'argent. Depuis sa mort, sa tête entourée de flammes fantomatiques vole dans les airs.

56 - Suppon (tortue à carapace molle) : cette tortue carnivore au nez pointu noie les baigneurs et se nourrit d'humains. Elles sont également un met délicieux, mais elles jettent des malédictions à ceux qui les mangent

61 - Taimatsu-maru (torche du désir) : une créature semblable à un faucon, il tient des bâtons brûlant.

62 - Tenjô-name (lécheur de plafonds) : un corps humanoïde surmonté d'une tête bestiale couvert de lames de papier. Il lévite pour lécher le plafond des maisons avec sa longue langue. Il laisse des tâches sur le plafond.

63 - Tsukumo-gami (divinité du deuil) : les objets ayant appartenu à un défunt, après de longues années à l'abandon prennent vie.

64 - Wanyûdô (le moine à la roue) : une roue enflammée avec une tête de moine chauve au milieu. Une personne qui le voit perd son âme.

65 - Yama-oroshi (vent de la montagne) : créature à la tête couverte d'épines – qu'il projette quand il est en colère – et au corps humanoïde.

66 - Yama-uba (sorcière des montagnes) : cette sorcière au visage de démon, au regard perçant et à la bouche fendue jusqu'aux oreilles est un cannibale et elle est capable de protéger et d'offrir son toit à une jeune femme enceinte dans les noirs desseins de les dévorer elle et son enfant. En revanche, elle se montre véritablement maternelle et protectrice envers les êtres partiellement ou totalement surnaturels.