

La Chasse

Une aide de jeu généraliste par Mario Heimbürger, Dessins S. OFTINGER et G. THIERY

Quand le joueur insiste lourdement sur une activité souvent annexe d'une aventure comme la chasse, en posant la question " Alors, qu'est-ce que j'ai attrapé ? ", le maître du jeu n'a souvent qu'une ménagerie bien limitée à sa disposition, et parmi les solutions envisagées, les classiques " lapins ", " cerfs " ou " sangliers " sont trop souvent cités. Un recours à la table aléatoire des animaux donne souvent des absurdités (" dauphin ? J'ai attrapé un dauphin dans mon collet ? ").

Cette aide de jeu est destinée à familiariser en quelques lignes les MJs avec le monde de la chasse, et de proposer quelques exemples de gibier possible.

Les différents types de chasse

Tout d'abord, il faut savoir de quelle chasse on parle, car il en existe de différents types, qui impliquent des contraintes et des compétences différentes. Voici les cinq principaux types de chasse.

Chasse à l'affût

La chasse à l'affût se pratique seul ou en petit groupe. Cette chasse est basée sur la patience du chasseur, qui doit se placer à un endroit qu'il estime stratégique, et compter sur la chance pour espérer voir passer un gibier. L'attente peut durer des heures, même si un chasseur expérimenté est capable de réduire cette attente en exploitant les habitudes des animaux qu'il veut chasser (rythme de chasse, affût près d'un point d'eau le matin, etc.).

Cette chasse nécessite le plus souvent une arme de distance (arc, fusil, etc.), car il est très difficile d'approcher d'un gibier lorsqu'il apparaît enfin ! Cette chasse nécessite une bonne patience et une certaine discrétion.

Chasse à la battue

Pratiquée principalement sur le gros gibier, cette chasse est l'inverse de la précédente : ici, la discrétion n'a aucune importance (au contraire), et il faut être assez nombreux pour qu'elle soit efficace. Les chasseurs avancent séparés les uns des autres par une distance relativement importante, et tentent de rabattre le gibier d'un groupe vers l'autre. Il s'agit ni plus ni moins du ratissage d'une

zone, dans l'objectif de faire fuir le gibier vers l'autre groupe de chasseur.

Là aussi, les armes à distance sont conseillées, bien qu'il soit possible ainsi, de se battre à l'arme blanche quand le gibier est coincé. Attention toutefois : certains animaux acculés de cette façon deviennent vraiment féroces (sanglier, ours, etc.)

On a souvent recours aux chiens dans ce type de chasse.

Chasse à courre

Extension " riche " et organisée de la précédente, cette chasse se pratique à cheval, et accompagnée de chiens. Le rôle de ces derniers est de débusquer un gibier et de ne plus le perdre ! Les chasseurs, à pied ou à cheval tentent alors de rattraper ce gibier et de le tuer.

Des rabatteurs à pied guident le gibier jusqu'au groupe de chasseurs. Les cors, souvent utilisés dans ce type de chasse servent à localiser les différents groupes autant qu'à affoler la proie. Le type d'animaux visé est le gros gibier (cerfs, sangliers, etc.)

Pièges et collets

C'est la chasse du pauvre et du hasard. Le chasseur, souvent seul dans le secteur, pose un certain nombre de pièges (chausses-trappes, collets, mâchoires métalliques, etc) et revient quelques heures plus tard pour relever les pièges (en espérant qu'un animal se sera pris dedans).

Cette chasse est aléatoire, et spécialement destinée au petit gibier, plus facile à attraper. Le positionnement des pièges est étudié en fonction des lieux de



© Ghislain Thiery



passages et de la configuration du terrain. En voyage, on pose généralement les collets avant la tombée de la nuit pour les relever le lendemain matin. Dans tous les cas, il faut un temps certain pour poser les pièges.

Fauconnerie

La fauconnerie est une technique rare et réservée à la noblesse. On utilise un oiseau de proie (diurne) spécialement dressé à attraper le gibier volant (inutile d'espérer attraper un cerf !). Un groupe débusque les oiseaux et les force à s'envoler, et c'est à ce moment que l'oiseau-chasseur est lâché. Au terme d'un combat souvent inégal, l'oiseau-proie est blessé et tombe à terre, où les chiens ou les rabatteurs vont le cueillir.

Le gibier potentiel

Nous partons du principe que la chasse se déroule dans un milieu tempéré, proche de notre Europe. Pour les chasses exotiques, le gibier est décidément trop variable, et le maître du jeu sera amené à étudier la faune locale.

Le petit gibier à poils

Le petit gibier est certainement ce que des aventuriers risquent de rencontrer le plus lors de leurs chasses. On classe parmi cette catégorie les animaux de petite taille, souvent agiles mais prompts à se jeter dans les pièges...

C'est donc souvent à l'affût ou grâce à des pièges que l'on parvient à les capturer. La battue est parfois efficace, mais ces animaux se cachent alors dans leur repaire, qu'il est alors nécessaire de trouver grâce à l'odorat d'un chien, au suivi d'une piste ou à la chance.

Parmi les grands classiques, on trouve notamment les **lièvres** (3-5 kg) et leurs cousins les **lapins** (1-2 kg). Le chasseur qui a la chance de tomber sur leur terrier trouvera souvent plusieurs exemplaires de cet animal, mais même ainsi, un gros lapin est parfois suffisant pour faire un bon repas, d'autant plus que le lapin est grandement répandu, en plaines et dans les montagnes basses.

Les **renards** (6-7 kg) sont plus difficiles à attraper : ils sont rapides, légers, laissent peu de traces et vivent la plupart du temps en solitaire. Ils sont capables de survivre dans presque tous les milieux.

Parmi les autres petits animaux, on trouve également les **fouines** (1,5 – 2 kg), que l'on rencontre en plaine ou en basse-montagne,

souvent à proximité des villages. Les **écureuils** sont plutôt chassés par les petites gens, qui chassent également le **blaireau**, plus à cause des dégâts qu'il occasionne aux poulaillers que pour sa chair...

Enfin, à la limite de cette catégorie, on peut trouver les **bouquetins** (20-25 kg) et autres **caprins sauvages**, qui bien qu'étant assez imposants par la taille, ne livrent pas une très grande résistance au chasseur, à condition que celui-ci soit prêt à les chasser dans les montagnes rocheuses qui sont leur habitat. Les accidents de chasse sont alors plus importants que les dégâts occasionnés par les mâles cornus...

Le gros gibier à poils

La chasse au gros gibier est souvent plus longue et plus dangereuse que les autres, elle exige une maîtrise de soi et certaines compétences qui font parfois défaut aux chasseurs, et le nombre de proies rapportées dépasse rarement 1. Mais quelle proie ! Le gros gibier fait souvent la fierté des chasseurs, et plus la bête est grande et puissante, plus le fait de l'avoir tuée est gratifiant.

Ouvrons le bal avec la grande famille des cervidés. Dans l'ordre de taille, on trouve tout d'abord le **chevreuil** (20-25 kg). Très représenté un peu partout, ce petit animal (entre 60 et 80 cm au garrot) est agile et rapide. Les techniques de l'affût sont toutefois très efficaces. La famille continue des **biches** au **cerfs** (gibier particulièrement prisé). Dans d'autres environnements (Canada), ce sont les **caribous** (50-125 kg) et les **orignaux** (jusqu'à 600 kg !) qui les remplacent.

Dans les montagnes, on aura plus de chances de tomber sur des **chamois** (25-30 kg), qui préfèrent les affleurement rocheux d'altitude pour s'y user les sabots. Là encore, il faut faire attention aux cornes très efficaces des mâles. Ce danger n'est rien par rapport à la force d'un **ours des pyrénées** (ou des montagnes, dans un monde différent de la terre !). Pesant entre 120 et 200 kg, cet animal est capable de déployer une importante agilité et une grande force, si un chasseur tente de s'en prendre à lui. Néanmoins, dans la grande majorité des cas, l'ours est pacifique, et se contentera d'ignorer le chasseur, lui laissant ainsi une chance de changer d'avis sur sa proie... Parmi les autres animaux que l'on peut rencontrer en montagne, on trouve le **daim** et le **mouflon**.

Retour en basse altitude, mais avec le même genre d'animaux : l'**ours noir**. Plus petit que son cousin des montagnes, il arrive tout de même à des masses avoisinant les 100 kg. On le chasse principalement en forêt, à l'affût en l'attirant avec une carcasse en décomposition. Le plus massif des ours restera toutefois l'**ours blanc** (200 – 300 kg) dont l'habitat est essentiellement situé dans les zones les plus froides.

Ce mini-exposé ne saurait être suffisant sans l'animal le plus souvent rencontré dans les chasses, et dont l'instinct de survie se manifeste férocement : le **sanglier**. Son corps massif (200 – 300 kg) est capable d'occasionner de nombreux dégâts au chasseur qui l'approcherait de trop près, et il vaut mieux être sûr de soi avant de s'attaquer à la bête. Très répandu dans les forêts et basses montagnes, il fait un gibier de choix pour les banquets. Le chasseur prudent préférera toutefois s'attaquer au **cochon sauvage**, plus petit et moins vindicatif...

Le gibier à plume

La plus grande diversité de gibier, se trouve parmi les nombreux oiseaux dont la chair peut finir dans les assiettes des chasseurs.

La technique de chasse varie peu entre ces différentes proies : on chasse à l'affût ou par fauconnerie, se servant parfois d'appeaux pour rameuter les animaux.

Les proies classiques sont les **perdrix** (350-



400 g) ou les **faisans** (1,4 à 1,6 kg). Les premiers se trouvent surtout dans les milieux tempérés, et supportent mal la chaleur, tandis que les faisans peuvent être présents un peu partout.

Ces deux oiseaux communs ne devraient pas faire oublier les **grues** (4-7 kg), oiseaux migrateurs qui choisissent toujours des endroits très précis pour vivre ou les **merles** (100 g) présents partout et en grand nombre, et dont la chair bien que manquant de saveur est tout à fait comestible.

Sans parler des **canards milouins** (750-1200 g) et autres **sarcelles** (250 à 400 g), nichant près des cours d'eau et présents durant une grande partie de l'année.

Dans la catégorie des petites bouchées, on trouve la famille des limicoles, représentées par la **bécasse** (le plus gros : 300 g), la **bécassine** ou encore les **chevaliers** (non, pas ceux en armure !). On les trouve principalement dans les forêts humides, et rarement dans des forêts type landes.

Enfin, pour terminer ce rapide tour d'horizon, on peut encore citer la **tourterelle** (150 g) qui niche également dans les bois, et les **tétras** (1,5 – 5 kg), genre d'oiseaux stupides qui se laissent très facilement attrapés, parce qu'ils préfèrent courir que voler et ne se méfient pas trop des hommes...

Bien évidemment, cette présentation est loin d'être complète, les différentes espèces se dérivant en sous-espèces, etc. Il s'agit avant tout d'un point de départ, qui permettra aux maîtres du jeu de varier un peu le quotidien des personnages... Sans oublier de très importantes chasses aux grenouilles ou aux escargots (très dur...)

La chasse dans le jeu

Voyons maintenant la place de la chasse à travers différents types génériques de jeux de rôles. Difficile en effet d'être exhaustif, tant les bestiaires et les types de sociétés sont nombreuses dans le jeu de rôle... Examinons donc cinq types d'univers...

Médiéval-fantastique (*AD&D, Warhammer, Runequest, etc.*)

Dans un jeu médiéval-fantastique habituel, il faut bien souvent compter avec la magie ambiante. Evidemment il ne s'agit pas de chasser à coup de boules de feu, mais on peut



se servir de pièges magiques ou de facultés de perception qui facilitent la chasse.

Attention toutefois, car le revers de la médaille est que la magie imprègne plus ou moins chaque créature vivante, et on risque fort de tomber sur une créature mythique alors qu'on ne cherche qu'un lapin... De façon générale, la chasse fait partie de la vie des aventuriers mais aussi de la population locale, qui y trouve un moyen de sustentation complémentaire.

Malgré tout, la population est suffisamment peu nombreuse pour empêcher la fin de tout gibier...

Médiéval (semi)-historique (*Pendragon, Légendes de la Table Ronde, Hurlements, Chimères, etc.*)

Petite différence par rapport au médiéval-fantastique : dans notre monde, la chasse fut interdite à la population à partir de l'an 900... Seuls les seigneurs et nobles avaient ce privilège, et les pauvres gens devaient risquer le braconnage pour chasser. De toute façon, les animaux les plus nobles (voir gros gibier) étaient l'apanage des nobles.

Certains le faisaient plus ou moins bien respecter, suivant l'intérêt qu'ils trouvaient eux-même à la chasse. Les plus assidus étaient souvent les plus stricts.

Contemporain (*Appel de Cthulhu, Maléfices, Néphilim, James Bond, etc.*)

Dans un univers contemporain, la chasse est strictement réglementée. D'une part, parce que le contrôle des armes est très important dans une société évoluée, et d'autre part parce que la population a atteint un tel nombre que la survie de nombreuses espèces serait compromise si tout le monde se mettait à chasser. Encore une fois, les lois sont plus ou moins appliquées et changent énormément d'un

pays à l'autre, voire d'une région à l'autre. De façon générale, plus une région est peuplée et civilisée, plus les lois sont appliquées.

Une période de chasse est imposée, et certaines espèces sont protégées et interdites de chasse. Les peines pour les braconniers peuvent être assez lourdes, mais restent principalement d'ordre financier (amendes).

Il reste beaucoup de zones de non-droit, où la chasse, bien que théoriquement interdite est tolérée...

Futur proche (*Shadowrun, Cyberpunk, etc.*)

Difficile de dire ce qui adviendra de la chasse d'ici cinquante ans... Le monde connaîtra certainement un excès de libéralisme qui mènera à une mauvaise gestion des ressources naturelles, au grand malheur des écologistes. De nombreuses espèces disparaîtront, et on peut imaginer que la chasse restera encore un privilège des plus nantis, dans des zones et des réserves privées.

A moins que - comme dans l'univers de Bladerunner, des animaux artificiels (onéreux) ne soient créés et remplacent les vrais.

Futur lointain, très lointain (*Star Wars, Space Opera, etc.*)

L'instinct de chasse risque de perdurer longtemps. L'ouverture de nouveaux horizons, la découverte de nouvelles planètes, peuplées de créatures imposantes, étranges ou terrifiantes risquent de redonner à la chasse tout son sens : le besoin de tuer pour survivre et se nourrir...

La chasse devient très exotique, les animaux classiques étant remplacés par des créatures plus étranges les unes que les autres. Et parfois, le chasseur risque fort de devenir la proie, que ce soit d'une race extra-terrestre ou d'une créature vicieuse... (cf Le Dirdir, de Jack Vance, ou Jurassic Park).

Références

Sites Web :

Chasse index (site de chasseurs belges) – <http://users.swing.be/nh/index2.htm>

Le réseau des Sports (site canadien) - <http://www.rds.ca/chasse/>

Lachasse.Net - <http://www.lachasse.net/sommaire.htm>

Office National de la chasse - <http://www.onc.gouv.fr/index.htm>

Jeux de rôles :

Pendragon

Rêve de Dragon