

La Chasse et les Chasseurs

Une aide de jeu par Christophe Osswald, Dessins de Steve Oftinger

1. Le chasseur moderne

Chacun connaît le chasseur qui s'affiche à la télévision, celui qui n'hésite pas à user de sa force brutale face à des élus du peuple pour pouvoir disposer de son droit de s'amuser dans les forêts et d'y tuer le plus longtemps possible. On connaît moins son confrère qui ne se montre pas au grand jour, ni n'insulte les gens, mais qui n'est pas moins présent dans les forêts, ni moins auteur de balles perdues.

Ils héritent d'une tradition de chasse multi-millénaire, mais ressemblent plus aux nobles qui usaient de leur "droit de chasse" pour parcourir leurs forêts à cheval qu'à de nombreux autres chasseurs qui ont existé, et qui chassaient pour assurer leur subsistance.

Nos chasseurs modernes rêvent béatement derrière leur gros calibre l'occasion de tirer sur un animal féroce, mais il n'en existe plus en Europe. Les plus riches d'entre eux choisissent de s'offrir un safari en Afrique. Aussi pitoyables qu'ils puissent être, ils sont les dépositaires de techniques ancestrales, présentes depuis l'aube de la civilisation, et qui ont marqué nombre de ses moments de gloire, et de ses périodes sombres.

2. Le Chasseur noble, et la chasse comme loisir.

Les nobles, au Moyen-Âge comme à la Renaissance, s'amusaient à chasser alors que leurs sujets trimaient et courbaient l'échine sous les impôts. Ils étaient propriétaires des forêts, où ils pouvaient chasser et interdire aux manants d'y braconner. Ce sont des terres dont l'exploitation n'est pas chère, le bois ne demandant guère d'entretien avant d'être coupé et vendu.

Dans les romans de chevalerie, ainsi que dans les jeux qui appellent au respect des nobles voire à jouer des nobles, comme Pendragon, cette situation est présentée sous un jour plus positif. On y occulte aussi, classiquement, les impôts accablants. La chasse permet au noble de maintenir sa forme physique pour les batailles qu'il doit mener. Elle permet aussi de fournir de la viande de qualité supérieure pour les banquets qu'offre l'hôte. De plus la chasse est

souvent le moment informel des réunions entre hauts nobles, et les accords qui s'y nouent peuvent y être importants. Tout bon courtisan se doit d'être un chasseur acceptable, et un guerrier n'est guère crédible s'il ne sait pas chasser. Les armes les plus utilisées à cette occasion sont le javelot et l'épieu à sanglier, plus rarement l'arc.

Bien souvent, la chasse n'aboutit pas. Les participants restent à deviser dans une clairière agréable, alors que le meneur de la chasse - généralement un chevalier - tâche de trouver une piste intéressante. Si à midi il n'a rien trouvé, ce qui est courant, les participants regagnent le château sans plus se préoccuper de gibier.

Les hommes ne sont pas les seuls à chasser, car l'art de la fauconnerie est très prisé de tous les nobles, hommes et femmes. Un roturier qui dresse un oiseau de proie sans être engagé par un noble, risque bien souvent les mêmes peines que s'il braconnait.

Après la Révolution la pratique de la



© Steve Oftinger



chasse s'est ouverte à l'ensemble du peuple, mais son utilité dans nos contrées d'Europe de l'Ouest n'a pas évoluée. La chasse se pratique avant tout pour le plaisir du chasseur, ensuite seulement pour ramener du gibier, et très accessoirement pour protéger la communauté d'un danger naturel, loup ou ours. Cette dernière raison n'est plus valable depuis le XVIIIème siècle, le nombre de ces animaux étant devenu trop faible pour qu'ils soient encore menaçants.

Il y a ainsi bien longtemps qu'il n'est plus besoin de chasser les loups et autres animaux dits dangereux pour l'homme. Pourtant le loup n'a jamais été d'un grand danger pour l'homme, il n'a toujours attaqué que du bétail, et seulement si celui-ci n'est pas gardé par des chiens de bergers. Plus encore, il empêche les meutes de chiens sauvages d'acquiescer un territoire, et de faire des dégâts autrement plus dévastateurs dans les troupeaux.

Malgré tout, la peur viscérale du loup, comme celle du lynx et de l'ours restent bien ancrées dans les mentalités. Pour faire taire les craintes de leurs villageois, les nobles se devaient de traquer ces animaux dits nuisibles. Et encore, ils n'hésitaient pas à recruter de simples manants pour les assister dans cette chasse ingrate et risquée.

3. Le Chasseur, pilier de la communauté

Le premier chasseur fut le compagnon du cueilleur. Il part pour de longues expéditions en quête de viande sous la forme d'un animal sauvage qu'il tue et qu'il ramène à la communauté. Le cueilleur, ou plutôt la cueilleuse dans la plupart des cas, collecte la nourriture dans les environs de son lieu d'habitation. Dans certains cas, le cueilleur peut prendre un rôle prépondérant, et cela marque souvent le développement de l'agriculture, puis de l'élevage, qui entraînent une chute du statut du chasseur.

Lorsque la communauté se construit autour des chasseurs, elle adopte le rythme de vie du gibier. Elle sera nomade si le gibier est migrateur ou s'il est rare. Elle commencera à vivre avant l'aube si cela aide à la chasse. Les outils du chasseur deviennent sacrés, et les animaux qui participent à la chasse sont des biens précieux, souvent divinisés.

Ce mode de vie se traduit par une symbiose entre le territoire parcouru par les chasseurs et la tribu. Ils ont tendance à se

considérer comme des régents de l'ordre naturel, et par là même à se sentir responsables de ceux qui pénètrent sur leur territoire. Ainsi, si des personnes ne montrent pas un comportement hostile à la tribu ou à son territoire, il est certain qu'elles seront bien accueillies. Des PJs ne devraient pas avoir à craindre une rencontre avec des chasseurs d'une telle tribu, pour peu qu'elle n'ait pas eu à souffrir lors d'une rencontre précédente avec la civilisation.

Le chasseur peut conserver éternellement ce rôle glorieux au sein de la plupart des tribus qui vivent dans les forêts. Ce sont des lieux giboyeux mais surtout ardues à cultiver, où la chasse est souvent le meilleur moyen de se procurer de la nourriture. Nombre d'animaux mangent des plantes qui ne peuvent être cueillies car elles ne sont pas comestibles pour l'homme.

Les membres de la tribu les plus forts et les plus valides sont requis pour participer à la chasse. Ce faisant, ils acquiescent de solides capacités dans le domaine des armes, se spécialisant dans celles qui sont utiles contre le gibier. Ce sont naturellement ces mêmes hommes qui combattront les adversaires humains de la communauté, avec ces mêmes armes. Si les ennemis ont la même culture, ils disposeront d'armes similaires, et aucun ne cherchera probablement à créer un style d'arme différent pour combattre l'homme.

Ce faisant, l'élite de ces tribus n'est pas simplement composée de chasseurs, mais plutôt de guerriers-chasseurs. Cette supériorité sociale et cette polyvalence font que le guerrier-chasseur primitif surclasse souvent le chasseur civilisé comme le combattant civilisé lorsqu'il est dans son environnement. Il est bien rendu dans le jeu Stormbringer, où le guerrier-chasseur du Désert des Larmes est l'une des 'classes' les plus riches en compétences originales, comparable en cela aux nobles-guerriers, élite des peuples dits civilisés.

Le chasseur-guerrier indien

Les tribus indiennes d'Amérique du Nord sont certainement les représentants les plus célèbres de ces communautés qui vivent autour de leurs chasseurs. Les hommes valides chassent le bison à cheval pendant que les femmes, les vieux et les enfants attendent dans les tipis, ces grandes tentes de peaux de bison. Ils suivent les migrations des troupeaux qui sont leur principale nourriture. La chasse est tellement au cœur de leur vie que l'endroit



qu'ils rejoignent après leur mort est le territoire des chasses éternelles.

Leurs armes sont l'arc et le tomahawk, qu'ils utilisent tant pour la chasse que pour les combats entre tribus. Ils savent fort bien les manier à cheval, car le bison ne peut guère se chasser à pied. Le tomahawk, principale arme utilisée lors des luttes entre tribus, a été sacré comme symbole de guerre et de paix.

L'arc a connu son heure de gloire lors des luttes contre les envahisseurs européens, car les indiens savaient utiliser cette arme au galop alors que les mousquets des européens comme les fusils des américains ne pouvaient être utilisés qu'à l'arrêt. La même technique avait été utilisée avec succès par les Mongols de Genghis Kahn face aux européens au cœur du Moyen-Age, et sans succès par les musulmans face aux croisés, qui étaient trop lourdement



armurés pour avoir à ce soucier de simples piqûres de flèches. Les mongols étaient d'authentiques guerriers-chasseurs, alors que les arabes relevaient plus d'une armée de soldats légers montés, armée créée par une société civilisée...

Finalement les indiens d'Amérique durent leur défaite à la disparition des grands troupeaux de bisons et à la piètre compétence de leurs négociateurs. Le modèle du guerrier-chasseur sur un champ de bataille, et notamment sur son champ de bataille, reste excellent. De telles troupes ont été capables d'infliger des revers mémorables à des armées trop sûres d'elles, plus nombreuses, et largement mieux équipées.

Le chasseur-pêcheur inouit

Lorsque la terre n'en est pas une, et qu'elle n'est qu'une vaste banquise où nulle plante ne peut se développer, les êtres humains ne peuvent vivre qu'en chassant et en pêchant des animaux qui, eux, parviennent à s'y nourrir. Les inouits sont ainsi de grands spécialistes du harpon et du kayak de mer,

capables de chasser les gros poissons et les phoques.

Ils n'ont pas été spoliés de leurs terrains de chasse par les "civilisés" avant que la fourrure de leur nourriture ne devienne à la mode en Europe, et ils n'ont jamais eu à combattre d'armée dotée de fusils. Les occidentaux ont noyé les inouits dans l'alcool, sans leur offrir une bataille où prouver leur courage. Cela se passait après toutes les humiliations subies face aux indiens d'Amérique.

La situation des tribus des archipels du Pacifique Sud est comparable. Ils habitaient des lieux de mouillage intéressants, et ont été forcés à accepter le commerce et la domination des navigateurs occidentaux. Bien que courageux et compétents, leurs guerriers-pêcheurs sur des pirogues n'ont pu vaincre les lourds navires équipés de canons.

4. Le chasseur, guerrier-marchand

Le chasseur dans les sociétés qui disposent aussi bien de l'agriculture que de l'élevage ne peut plus prétendre à un monopole sur l'approvisionnement en nourriture ou même en viande. Celui qui part dans la forêt pour traquer les animaux sauvages n'est pas soutenu par sa communauté dans cette activité. Il doit donc être capable de l'assumer seul.

La chasse peut alors devenir une activité de loisir pour les riches, nobles ou chasseurs modernes. Chasser nécessite des droits sur le lieu de la chasse, et réclame souvent des accessoires coûteux, armes, cheval ou meute de chiens.

Les chasseurs qui ne sont pas de simples oisifs se doivent de trouver une viabilité économique à leur activité, et la recherche de viande ne le permet pas. L'éleveur est plus efficace dans celle-ci. Une recherche de qualité de viande peut justifier la chasse, car le goût



de la viande de sanglier ou de chevreuil ne se retrouve pas chez les animaux d'élevage, mais elle n'est que marginale. Si nos chasseurs modernes ne plaçaient pas le plaisir de la chasse au-dessus des efforts qu'elle entraîne, nous ne pourrions pas trouver de gibier à des prix si raisonnables.

Le chasseur qui veut rendre la chasse rentable se doit donc de ne ramener que ce qu'il pourra vendre assez cher pour justifier son expédition, avec les frais, le temps et les risques qu'elle entraîne.

Le trappeur

Le trappeur est ainsi un chasseur qui ne chasse pas pour conserver un animal entier, mais qui n'en conserve que la peau, partie la plus rentable, en terme de rapport poids-prix, de la plupart des animaux. Il est souvent et facilement taxé de cruauté gratuite, mais il est certainement le plus commerçant des chasseurs.

Il part généralement en expédition pour plusieurs semaines, solitaire ou au sein d'un petit groupe. Il pratique une chasse méthodique et parfois courageuse, mais sait se concentrer sur son but : la collecte des plus belles fourrures. De tels hommes ont longtemps été les seuls occidentaux à parcourir le grand nord canadien, traquant les loups, les renards, les ours et les phoques.

La chasse n'est pas une religion pour ces hommes, et s'ils la pratiquent pendant une large partie de l'année, ils ne cherchent pas à la prolonger au-delà du nécessaire. S'ils viennent à croiser des égarés sur leur territoire de chasse, ils ne désirent bien souvent pas les secourir sans rien recevoir en échange. Etre accompagné en forêt ne signifie bien souvent que perdre des prises. De la même manière, un trappeur ne cherchera guère à s'associer avec ses collègues, car trois chasseurs ensemble prendront moins de bêtes que s'ils étaient séparés. Si le gibier devient rare, la concurrence qui règne entre ces hommes pourrait leur faire commettre des actes regrettables.

Plus au sud, de tels chasseurs ont eu plus mauvaise réputation. Les chasseurs de bisons américains dont Buffalo Bill est la figure emblématique ont massacré des troupeaux entiers pour ne conserver que la peau et les langues des animaux. Les tribus indiennes qui vivaient des troupeaux depuis des siècles ont alors commencé à mourir de faim, et ont dû se

résigner à accepter les conditions infamantes des traités américains.

Plus tôt dans l'histoire les boucaniers ont su perfectionner leur art de la chasse. En effet, les marins européens avaient amené sur la plupart des îles des Caraïbes et des Antilles des porcs en grand nombre pour qu'ils y prospèrent et que les navires de passage puissent y chasser de quoi se ravitailler. Les boucaniers étaient si bien passés maîtres de leur art qu'il se dit qu'un seul d'entre eux pouvait chasser de quoi nourrir cinquante hommes pendant un mois en une seule journée, pour peu qu'il y ait assez de main-d'œuvre pour transporter ses prises. Le fusil de boucanier est resté une arme célèbre, et elle ne perdait pas de ses capacités lorsqu'elle était utilisée sur un navire flibustier. Pour empêcher ces hommes de pouvoir se ravitailler trop facilement sur les îles des Caraïbes, les Espagnols y ont exterminé le gibier, et pratiqué un élevage plus raisonné autour de leurs ports.

Le flibustier, le pirate et le corsaire

Bien qu'il y ait des différences notables d'époque et d'idéologie entre les flibustiers, les pirates et les corsaires, ils usent tous du même outil de travail : le navire armé pour la chasse. Il s'agit d'un style de navire dont ils sont les seuls à disposer. Pour plus de renseignements sur eux et leurs navires au XVIIème et XVIIIème siècles, essayez le jeu de rôle Pavillon Noir, mais il y a ici l'essentiel de ce qu'est la chasse pour ces navires.

Les plus gros navires des nations d'Europe se classifient dans deux marines à la frontière bien marquée : la marine marchande et la marine de guerre. Un navire armé pour le commerce ne dispose que de quelques canons tout juste bons à éloigner les aventuriers les moins bien armés, et réservent l'espace de leurs cales pour le fret. Les navires armés pour la guerre, quant à eux, disposent de canons qui emplissent tout leur entrepont, et la cale ne contient que des réserves pour leur formidable équipage qui regroupe assez de servants de pièces d'artillerie pour recharger en même temps tous les canons de plusieurs tonnes. Il ne peut y avoir de fret autre que des marchandises extrêmement chères et sensibles, comme de l'or, des perles ou des documents secrets.

Le navire armé pour la chasse se situe entre ces deux approches, et est parfaitement autonome. Il dispose souvent d'un nombre de



canons assez similaire au navire de guerre, mais d'un calibre inférieur, laissant plus de place pour les marchandises, et nécessitant moins d'hommes pour recharger les pièces. Le navire chasseur peut ainsi échanger ses gains contre du ravitaillement lorsqu'il rejoint un port accueillant. Si leur idéologie a toujours empêché pirates et flibustiers de négocier convenablement la valeur de leur butin, les corsaires ont souvent su mesurer l'importance de leur qualité de marchands.

Encore une fois, le chasseur qu'est le pirate a su montrer qu'il n'était en rien inférieur au soldat régulier. En effet le soldat combat en essayant avant tout de sauver sa propre peau, car il n'a guère d'autre bénéfice à espérer de l'issue du combat. Il ne fait donc que rarement des actions d'éclat courageuses qui le mettent en danger personnellement pour protéger son groupe. Le pirate quant à lui se bat pour protéger sa raison de vivre en plus de sa vie, et se montre bien souvent supérieur aux militaires lors des combats navals. En effet, s'il perd le combat, son avenir se trouve au bout d'une corde. Il compense ainsi largement la faiblesse de ses canons par son inventivité et son courage. Si leur réputation est si grande, c'est parce qu'ils sont liés à leur navires, et que les bénéfices qu'ils en espèrent sont aussi importants que les peines qu'ils encourent s'ils sont capturés.

Les équipages qui se livrent à la piraterie dans l'espace interstellaire de Star Wars n'agissent pas différemment. Leur navire est un subtil compromis entre soute, vitesse, maniabilité et armement. Leur réputation de férocité n'est pas non plus à faire, même s'ils doivent souvent céder le devant de la scène aux chasseurs de primes et aux contrebandiers.

Notre aviation de chasse, par contre, porte bien mal son nom. Un appareil victorieux ne peut retirer nul autre bénéfice de la destruction de sa cible que l'assurance qu'elle ne lui posera plus de problème... Incontestablement, elle aurait dû s'appeler aviation de guerre, mais notre époque aime les euphémismes jusqu'à en faire des contresens.

Les Chasseurs de primes

Le gibier le plus abouti n'est autre que l'être humain lui-même, et nulle chasse n'est plus dangereuse et excitante que la chasse à l'homme. Ces chasseurs espèrent bien souvent

recevoir en paiement des risques qu'ils prennent une forte prime. Ces hommes ont connu leur heure de gloire dans l'Ouest américain, mais si cette époque a été immortalisée par les western spaghetti, elle n'est pas la seule qui ait vu la gloire des chasseurs de primes les plus chanceux et la mort des autres.

Les gouvernements coloniaux mettaient souvent à prix la tête des pirates ou flibustiers les plus dangereux pour se débarrasser d'eux. La pratique n'est pas absente des jeux médiévaux-fantastiques, et le chasseur de primes fait partie des figures emblématiques de Warhammer. Son alter ego de Star Wars est redoutable, et même les plus grands des héros se doivent de le craindre, depuis que Boba Fett s'est montré capable de capturer Han Solo.

Les chasseurs d'hommes de nos sociétés occidentales sont plus civilisés, et ne ramènent le plus souvent de leurs chasses que des images de leurs cibles. Ils sont nos paparazzis et nos détectives privés. Ils sont aussi nos tueurs à gages, remplaçant des chasseurs de primes lorsque cette pratique ne peut plus être tolérée ou lorsque la cible n'est pas un criminel. Faut-il y ajouter ceux qui se présentent comme chasseurs de têtes et qui recrutent les jeunes diplômés pour les grandes entreprises ?

5. La Chasse pour les créatures surnaturelles

Lorsque le chasseur n'est pas vraiment humain, la chasse peut se montrer sous un jour différent. La plupart d'entre elles ne font guère que reproduire les méthodes humaines, ajoutant simplement une touche d'exotisme, comme les Dirdirs de Tschaï. Il faut toutefois noter deux exemples de créatures pour qui la chasse est réellement différente de celles que peuvent pratiquer les humains.

La Chasse pour les Vampires

Pour un Vampire la chasse est essentielle à la survie, car il ne peut survivre sans l'apport de sang frais qu'il prélève sur ses proies. Le besoin de chasser est l'élément essentiel de la Malédiction qui en fait plus qu'un simple immortel, car ce qu'il chasse, c'est ce qu'il a été. Ce faisant il met à mal la parcelle d'humanité qui lui reste, et qui le protège d'une bestialité autodestructrice.



Quelque part la Chasse est le lien le plus fort du vampire avec l'humanité, et les vampires les plus vieux qui ne se nourrissent plus que de leurs semblables ne voient plus guère passer les siècles. Ils se noient dans une réalité qui s'arrête à la politique vampirique.

Le vampire est l'archétype du chasseur contemporain. Il est bien différent du chasseur de primes qui ne chasse l'homme qu'occasionnellement et qui en fait un usage bien éloignée de la relation originelle entre chasseur et proie. Le vampire renoue avec la tradition ancestrale du chasseur primitif, qui chasse pour se nourrir car il n'a pas de meilleur moyen pour survivre, mais il se place au rang au-dessus de celui-ci dans la grande chaîne alimentaire.

La Chasse pour les Loups-Garous

Les Loups-Garous sont bien plus que des hybrides entre loups et humains, ils sont des guerriers mystiques qui doivent transcender l'essence du loup comme celle de l'homme. De l'homme ils ont la mémoire des ancêtres, et les récits légendaires qu'ils se racontent nuit après nuit. Du loup ils ont la meute unie jusqu'à la mort, et le formidable instinct de chasseur.

Leurs assemblées se déroulent le plus souvent sous forme humaine, mais se terminent généralement par une Chasse sous forme de loup. C'est au cours de celle-ci que se cimente le groupe, alors que l'assemblée a pu être le lieu de dissensions. L'homme est la

réflexion et la politique, le loup est la force et l'union. C'est aussi à l'occasion de cette chasse que peuvent disparaître des témoins trop curieux.

Le Loup-Garou n'est pas, contrairement au Vampire, le représentant d'un nouvel étage de la chaîne des chasseurs et des chassés. Il est le plus formidable chasseur qui puisse exister. Il tient sa place dans la tradition, il est le chasseur complet qui peut traquer toutes les proies.

6. Références rôlistiques

Ars Magica : Ordo Nobili. Supplément sur la noblesse dans l'Europe Mythique, par Atlas Games

Cycle de Tschai. Romans de Jack Vance, publiés chez J'ai Lu

Loup-Garou. Jeu de rôle édité par White Wolf et traduit par Hexagonal.

Pavillon Noir. Jeu de rôle disponible sur le Web : <http://pavillonnoir.free.fr/>.

Pendragon. Jeu de rôle dans la Bretagne légendaire du Roi Arthur, édité par Chaosium et traduit par Oriflam.

Star Wars. Jeu de rôle édité par West End Games, traduit par Descartes

Stormbringer. Jeu de rôle dans les jeunes royaumes de Michael Moorcock, édité par Chaosium et traduit par Oriflam.

Vampire. Jeu de rôle édité par White Wolf et traduit par Hexagonal.