

---

# La chasse dans le JDR

---

## **Les Formes 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'animal 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 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 **foines** (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 féroce : 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...)

## Licence d'Utilisation

1. Ce texte et les illustrations qu'il contient sont distribués « tels quels » et sans garanties expressément dites ou suggérée. En particulier, aucune garantie n'est donnée concernant l'adéquation du produit avec les attentes de l'utilisateur.
2. Les concepteur de ce document se réservent le droit de le distribuer en version partielle, éventuellement complété après inscription. Ce même document peut être révisé à tout moment sans avertissement.
3. Aucun ajout, aucune modification ne doivent être fait aux textes ainsi distribués sans accord écrit préalable.
4. Vous êtes en droit de distribuer des copies de ce document à qui vous voulez, sans aucune charge, à condition qu'il s'agisse de l'intégralité du présent document, dans sa version actuelle, y compris cette licence. Vous n'avez en aucun cas le droit d'exiger pour cette redistribution un paiement ou une donation.  
Toutes utilisation à de fins commerciales est interdite.

