

# La chasse et la pêche



Theodoor Boeyermans, *Méléagre tuant le sanglier de Calydon*, 1677.

Dans la Grèce de l'âge héroïque, la chasse est une activité fréquente pour les héros et les héroïnes. Elle est d'ailleurs fréquente pour tout le monde. On chasse pour se nourrir, en complément de l'élevage. Les chapitres « Armes et armures », « Les chiens » (pour les chiens de chasse) et « Les chevaux » (pour les montures éventuelles) vous donneront nombre d'informations sur ces sujets. Le présent chapitre se contente de les compléter avec l'équipement propre à la chasse.

La chasse se fait en Grèce sous le patronage de la divinité Artémis. C'est elle que l'on prie pour ne pas rentrer bredouille, pour rencontrer du beau gibier et parvenir à l'abattre. Nombre de forêts sont le domaine d'Artémis et de son frère Apollon. Chasseurs et chasseresses tentent donc de se les ménager, par des prières et des offrandes, avant de partir à la chasse, mais aussi de penser à les remercier si la chasse se passe bien, en leur offrant les prémices de la

chasse (en général la première proie prise). Sans cela, la prochaine partie de chasse pourrait bien se terminer par un piteux échec, ou par un drame.

Les techniques et l'équipement employés pour la chasse, ainsi que le degré de dangerosité pour les chasseurs, varient selon les types de chasse, qu'on distingue selon le gibier poursuivi : le lièvre ; le cerf (ou le faon) ; et la chasse au sanglier, la plus périlleuse<sup>1</sup>. À cela s'ajoutent les chasses exceptionnelles où l'on doit traquer un animal géant ou une créature monstrueuse. Le scénario *Le Fléau de Sigynna*, dans le livre de base de Kosmos, aborde ce thème.

---

<sup>1</sup> En plus des lectures habituelles comme l'*Odyssée*, ce chapitre s'appuie sur *L'Art de la chasse* de Xénophon.

## Filets de chasse

**Filets pour la chasse au lièvre.** Il existe trois types de filets pour pratiquer cette chasse : les panneaux, les rets et les toiles<sup>2</sup>. Ils doivent être à la fois fins, légers et résistants (surtout ceux qu'on emploie pour le gros gibier). Les meilleurs sont tissés en fil de lin. Quel que soit le type de filet, les mailles sont larges d'environ 15 cm.

Un **arkys** est un filet en forme de grands sacs dans lesquels on fait entrer les petites proies, en général les lièvres. Muni de cordelettes courant tout autour de son ouverture et qu'on peut ainsi resserrer, ce modèle de filet permet d'enfermer le gibier comme dans une bourse. Il mesure un peu plus d'un mètre de long. La corde utilisée pour le fabriquer est faite de trois fils, eux-mêmes faits chacun de neuf brins.

Un **enodion** (prononcez « énodionn »), ou « **panneau** », est un filet en forme de bandeau très long, utilisé en guise de barrière afin de couper les issues possibles au gibier dans un périmètre donné, avant de rabattre les bêtes vers ce périmètre. Il en existe de plusieurs longueurs : deux orgyies (environ 4 m), quatre orgyies (8 m) ou cinq (10 m). La largeur, elle, est de trente nœuds (soit dix mailles, qui, étirées au maximum, atteignent environ 1,5 m). On peut ainsi, en se tenant debout, le fiet à la main, le tendre depuis le sol jusqu'à la hauteur de la poitrine d'un humain adulte. La corde utilisée pour fabriquer un *enodion* est tressée à partir de douze fils (donc plus épaisse et plus solide que celle d'un *arkys*).

---

<sup>2</sup> Cette distinction est une spéculation à partir de *L'Art de la chasse*, 2 et des notes d'Eugène Talbot dans l'édition mentionnée dans la bibliographie à la fin de ce supplément. Vous ne devez pas la prendre comme correspondant à quoi que ce soit d'historique, car je ne maîtrise pas les distinctions très techniques entre types de filets (à supposer qu'elles soient bien connues dans l'état actuel des sources antiques retrouvées). Les formes distinctes des filets (en bandeau, carrée ou en cloche) sont une extrapolation de ma part. Pour les unités de mesure, voici des équivalences simplifiées : 1 paume = 7,5 cm ; 1 empan = 20 cm (distance entre le bout du pouce et le bout du petit doigt quand on ouvre la main et qu'on écarte les doigts) ; 1 orgyie = environ 2 mètres.

Un **diktyon** (pron. « dik-ti-onn ») est le type de filet le plus grand et le plus solide. Il existe en plusieurs longueurs : 10 orgyies de long (20 m), 20 orgyies (40 m) ou 30 orgyies (60 m). Sa largeur est la même que celle d'un *enodion*. Il est fait d'une corde tressée à partir de seize fils, ce qui en fait le filet le plus solide.

Les filets les plus grands nécessitent plusieurs personnes pour les installer dans les bois, soit en les tenant entre leurs mains, soit en les accrochant à de basses branches solides. D'ordinaire, dans une zone de la forêt où l'on tend des filets, on bouche les trous, les passées et tous les endroits par où le gibier pourrait passer autres que ceux où les filets sont tendus, afin d'attirer la bête vers la nasse. Hors de Grèce, deux régions où les filets sont d'une qualité remarquable sont la Colchide, et, à la toute fin de l'âge héroïque, Carthage.

**Filets pour la chasse au sanglier.** Les filets pour la chasse au sanglier doivent être plus résistants. La corde utilisée pour les fabriquer est faite de trois fils, eux-mêmes faits chacun de 15 brins. Les filets sont garnis à leurs extrémités d'anneaux métalliques où l'on fait passer des tirants, qui sont des cordes 1,5 fois plus épaisses, et sur lesquels, comme leur nom l'indique, on tire pour mouvoir ou refermer le filet.

## Accessoires pour les chiens de chasse

Les **colliers** existent en une multitude de tailles et de variantes. Un bon collier est mince et ne doit pas être trop serré, pour ne pas étrangler le chien mais aussi pour ne pas abîmer son poil. À l'inverse, certains maîtres utilisent la laisse comme collier, ce qui en général gêne l'animal. Les chiens d'élevage destinés à entretenir une lignée dotée de qualités particulières sont équipés de **corselets garnis de pointes** qui leur couvrent le dos et les flancs et les empêchent de s'accoupler avec d'autres chiens que ceux que les maîtres leur destinent.

## Pièges de chasse

**Chasse-trappe pour les cerfs ou les sangliers.** Ce type de piège est destiné à s'accrocher au pied d'un animal qui marchera dessus puis à le

blessé, à l'affaiblir et à le retarder afin de le rendre plus facile à poursuivre. Le chausse-trappe consiste en une couronne de bois écorcé et tressé (le bois d'if est recommandé). Cette couronne est garnie du côté interne de clous de bois (courts) et de clous de fer (plus longs) intégrés au tressage, et qui blesseront l'animal. Sur cette couronne, on pose une corde nouée en nœud coulant, qui se refermera autour du pied du cerf. On attache à cette corde un gros morceau de bois non écorcé appelé l'entrave, qui mesure bien trois emports de long (environ 60 cm) et une paume d'épaisseur (7 à 8 cm). L'ensemble de ce piège est à disposer sur le sol, en creusant une petite fosse pour la couronne et son nœud coulant et une autre, à côté, pour y cacher l'entrave. On recouvre le piège avec la terre extraite des fosses, des brindilles et des feuilles, et on prend soin d'aller jeter au loin toute la terre remuée qui resterait, car le gibier est effarouché et rendu suspicieux par l'odeur de la terre remuée. Quand l'animal est pris par une patte antérieure, il s'affaiblit vite car l'entrave lui bat les flancs et la tête ; s'il est pris par une patte postérieure, l'entrave le retarde et s'accroche un peu partout. Dans tous les cas, l'entrave brinquebalée laisse derrière elle des morceaux d'écorce qui rendent l'animal facile à pister<sup>3</sup>.

**Appât empoisonné.** Ruse réputée peu honorable par rapport à une chasse armée, la technique de l'appât empoisonné est utilisée dans les régions montagneuses où la difficulté du terrain rend improbable une poursuite à pied ou à cheval. Un appât de viande est empoisonné, en général avec de l'aconit<sup>4</sup> : les prédateurs mangent la viande et on les retrouve morts.

**Fosse avec appât.** Ce piège est utilisé dans les montagnes de plusieurs contrées barbares proches de la Grèce, telles que le mont Pangée en Macédoine, le mont Olympe de Mysie en Asie Mineure (pas « le » mont Olympe, qui est en Épire) ou encore le mont Nysa en Syrie. Mais il se peut que cette technique soit aussi

connue de certains chasseurs des montagnes grecques. Ce piège consiste à creuser une fosse circulaire très large et profonde, au centre de laquelle on laisse une colonne de terre sur laquelle on laisse une chèvre attachée. Autour de la fosse, on élève une clôture de bois assez dense pour masquer la fosse qui bée derrière. Une fois la nuit tombée, des prédateurs (lions, léopards, lynx, panthères, ours, etc.) s'approchent, flairent la chèvre, et, faute d'avoir trouvé une entrée dans la clôture, bondissent par-dessus et tombent dans la fosse.

**Pièges à glu pour les oiseaux.** Les Grecs chassent parfois les oiseaux à la glu. Pour cela, ils confectionnent des substances collantes à l'aide de gui fermenté ou d'écorce de houx macérée, et ils en enduisent des branches d'arbres. Les oiseaux qui se posent là et sont collés en attirent d'autres par leurs cris de détresse et on peut alors abattre ces derniers à l'arc ou à la fronde. Cette ruse est réputée peu honorable et les oiseaux englués sont souvent abîmés, puisqu'ils se débattent beaucoup. De plus, il est difficile de prévoir quelle espèce d'oiseau on va prendre avec cette technique. Il arrive que des chasseurs enduisent de glu les pointes de leurs flèches<sup>5</sup>, pour s'assurer que le poids de la flèche les leste et les fasse tomber au sol même s'ils ne sont pas blessés gravement.

## L'équipement de pêche

**Filets de pêche.** Il existe des filets de pêche de toutes tailles et de toutes sortes, d'une variété trop grande pour les décrire par le menu<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> Oppien, *Halieutiques*, I, dans les 30 premiers vers.

<sup>6</sup> Et je n'ai pas d'informations assez précises dessus. Je me fonde principalement, pour cette partie sur la pêche, sur les *Halieutiques* d'Oppien de Corycos, qui décrit les outils et techniques de pêche au chant III. Problème : après avoir mentionné les noms de toutes sortes de modèles de filets, il élude (traduction de J.-M. Limes) : « Quant à la proportion et à l'ordonnance de chacun de ces instruments, ceux qui les emploient en sont suffisamment instruits. » Merci, Oppien. Maintenant qu'ils sont

---

<sup>3</sup> Xénophon, *L'Art de la chasse*, 9.

<sup>4</sup> Sans doute l'aconit tue-loup (*Aconitum lycoctonum*).



Elihu Vedder, *Le Repaire du serpent de mer*, vers 1899.

Parmi les plus grands filets figurent les **dictyes**, proches du modèle du même nom pour les filets de chasse. Ce sont des sortes de très longs panneaux de mailles que l'on dispose pour former de grands pièges à poissons dans les goulets, les détroits ou les baies encaissées. Des guetteurs, qu'on appelle par exemple thunnoscopes pour la pêche au thon, sont chargés d'observer, depuis un haut relief, l'approche de grands bancs de poissons, et d'indiquer aux pêcheurs où immerger les filets. Une fois une grande masse de poissons piégée dans les dictyes, on met à l'eau des barques et on pêche avec une grande facilité dans des filets plus petits.

Les **nasses** sont des modèles de filets fermés conçus pour pouvoir piéger des poissons en l'absence de toute intervention humaine. La personne qui s'en sert y place des appâts, immerge la ou les nasses dans un coin poissonneux et n'a plus qu'à venir récupérer ses prises plusieurs heures après. Contrairement à la plupart des filets, les nasses sont souvent pourvues d'une structure rigide, qui peut être en osier tressé.

**Cannes à pêche.** Les modèles de canne à pêche qui existent dans le monde de Kosmos sont rudimentaires. La canne elle-même est faite de roseau. La ligne est confectionnée, soit avec de longs crins de cheval tressés, soit avec du fil

de lin. L'hameçon est en métal ou en os.

**Cathèthes.** Un cathèthe est une longue ligne de pêche qui, au lieu d'être munie simplement d'un hameçon à son extrémité comme les cannes à pêche simples, porte de nombreux hameçons fixés sur toute sa longueur.

**Épieux, harpons et tridents.** Un épieu de pêche ne diffère guère des armes de chasse. Un harpon est une lance dont le fer forme plusieurs pointes tournées vers l'arrière afin d'empêcher l'arme de ressortir de la plaie, ce qui permet de ramener le poisson vers soi sans qu'il glisse et tombe. Un trident est une solide lance à trois pointes que les Grecs n'utilisent pas pour la guerre, mais pour la pêche. Les pêcheurs grecs connaissent ces armes et les emploient couramment, soit pour embrocher les gros poissons, soit depuis le rivage, soit depuis le bastinage de leur embarcation. Ces armes sont aussi employées pour se défendre contre les *ketos* (les monstres marins : voyez le bestiaire de Kosmos)<sup>7</sup>. Certains plongeurs peuvent également en utiliser, quand ils ne saisissent pas leurs prises à mains nues.

**Poisons.** La pêche aux sciènes (prononcez « skiènes ») se fait en utilisant des dictyes pour rassembler et piéger ces poissons près du rivage. On immerge alors près d'eux plusieurs galettes faites d'argile mêlée de racines de

---

tous morts depuis 19 siècles, comment je fais, moi, hein ?

---

<sup>7</sup> Oppien, *Halieutiques*, chant V, où il décrit la chasse aux cétaqués.

cyclamen. Cette mixture les empoisonne<sup>8</sup>.

## MJ seulement ! Amorces d'aventures en lien avec la chasse et la pêche

### Amorces en lien avec la chasse.

- Les PJ doivent chasser un animal géant. Voyez le scénario *Le Fléau de Sigynna* dans le livre de base de Kosmos.
- Les PJ doivent capturer *sans le tuer ni le blesser* un animal particulièrement dangereux ou rapide (à la façon d'Héraclès avec le sanglier d'Érymanthe, la biche aux pieds d'airain et Cerbère). Variante : ils doivent l'empêcher de dévaster un sanctuaire ou protéger de son appétit les cultures dans une région donnée, toujours sans le blesser ou le tuer.
- Durant une partie de chasse à laquelle les PJ participent, un accident mortel survient. L'un des chasseurs meurt d'une flèche dans la gorge et un PNJ très proche des PJ (ou même l'un des PJ) est accusé d'avoir lancé le trait mortel. Les PJ vont devoir disculper l'accusé et découvrir l'identité du vrai coupable, ainsi que son mobile.
- Après une chasse longue et difficile, les PJ tuent un animal à la chasse. Mais une nymphe ou un devin apparaît et leur révèle que cet animal était un PNJ de leur famille qui avait été métamorphosé. Les PJ doivent prodiguer une sépulture

<sup>8</sup> Oppien, *Halieutiques*, fin du chant IV. La Wikipédia en français identifie les sciènes à *Argyrosomus regius*, appelé le maigre, la courbine ou le grogneur, un gros poisson (entre 1m et 1,40 m de long, jusqu'à 50 kilos) qui se déplace en bancs et qui est présent actuellement en Méditerranée, en Mer noire et en Mer rouge.

## Table d'incidents à la chasse

Résultat sur 1d20	Événement
1	Un chasseur fait une mauvaise chute.
2	Un chien se blesse.
3	Quelqu'un se perd.
4	Un chasseur en blesse un autre.
5	Un chasseur en tue un autre.
6	Quelqu'un disparaît de manière apparemment inexplicable.
7	Un chasseur est blessé par une proie.
8	Un chasseur est tué par une proie.
9	Quelqu'un perd tout son équipement.
10	Les chasseurs sont attaqués par des ennemis.
11	Les chasseurs sont attaqués par un animal autre que la proie (loup, ours...).
12	Tempête ou orage soudain (vents violents, chutes de branches ou d'arbres...).
13	Tremblement de terre, glissement de terrain.
14	Feu de forêt.
15	Inondation, coulée de boue.
16	Aucun gibier !
17	Abondance surnaturelle de gibier.
18	Dispute avec d'autres chasseurs pour savoir qui a vu ou abattu une proie en premier.
19	Un chasseur s'aventure sur des terres interdites, ou bien des terres où la chasse est interdite.
20	Quelqu'un abat un animal sacré.

convenable au PNJ, prendre en charge la tâche délicate de mettre au courant le reste de leur famille – qui risque de leur en vouloir même s'ils n'ont pas fait exprès (ou de prendre cela comme prétexte pour les écarter du pouvoir, les priver de leurs richesses, etc.). Quelle divinité a bien pu jouer ce mauvais tour aux PJ ? Chercheront-ils réparation ?

- Les PJ sont frappés par une divinité d'une malédiction qui les condamne à rentrer toujours bredouilles de la chasse. Pour la lever, ils doivent voyager très loin... mais sans pouvoir compter sur le produit de leur chasse pour se nourrir, donc. (La pêche n'est pas comprise dans la malédiction, mais les PJ risquent de perdre en statut social s'ils sont vus en train de pêcher.)

**La pêche et l'héroïsme.** La pêche n'est traditionnellement pas une activité héroïque dans le monde de Kosmos. Dans les grandes épopées grecques anciennes, héros et héroïnes ne mangent de poisson que s'ils n'ont rien de mieux à se mettre sous la dent. De plus, en termes de statut social, les souverains et l'aristocratie ne pratiquent pas la pêche et beaucoup considéreraient comme dégradant de s'y adonner en public. Toutefois, les choses deviennent très différentes lorsque les PJ ont affaire à une pêche fabuleuse. Par exemple...

- Les PJ doivent repousser un *ketos* qui s'en prend à une ville côtière. Les attaques ne cesseront pas complètement tant que les PJ ne seront pas partis en mer pour trouver où le *ketos* se terre entre deux apparitions. Le repaire du *ketos* est une baie située à l'intérieur d'une île lointaine en forme de demi-cercle (un peu comme l'aspect actuel de Théra/Santorin en Grèce). Or cette île est peuplée par des nymphes qui protègent le *ketos* par tous les moyens, y compris le conflit armé (or elles sont immortelles... et les blesser ou les rudoyer peut rapidement constituer un acte de démesure aux yeux des dieux !). Une seule nymphe, plus compréhensive, peut leur révéler le secret du *ketos* : le destin dit qu'il ne sera vaincu que par la personne qui sera capable de dompter le bouc ailé et la harde de chèvres ailées dont l'aire se trouve au sommet de la montagne au centre de l'île... Une attaque aérienne serait en effet un moyen possible de tuer le *ketos* à coups de tridents, de harpons ou de grosses pierres.
- Les PJ doivent attraper un poisson qui dispose d'un Élément de destin « ne pourra jamais être pris par les filets d'aucun pêcheur ». Ils vont devoir trouver la ruse



Plat apulien à figures rouges à décor de poissons, v. 350–325 av. J.-C. Musée du Louvre, K588 (collection Campana). Photo : Bibi Saint-Pol pour Commons.

qui leur permettra de le pêcher malgré tout. Exemples : enfermer le poisson dans une baie puis la draguer ou l'assécher ; attirer le poisson grâce à un Exploit de musique (extrêmement difficile) ; confier la mission à une pêcheuse (mais les coutumes locales l'interdisent formellement : les PJ vont devoir rassurer des villageois pétris de préjugés – sachant qu'une divinité ennemie des PJ se fait un plaisir d'envoyer des présages défavorables) ; ou, moins glorieusement, demander aux Néréides ou à une autre divinité marine d'attraper le poisson pour eux (mais les PJ leur deviendront redevables et recevront un jour une mission ou un service à leur rendre).

- Les PJ doivent retrouver le cadavre d'un PNJ important noyé dans un lac. Le cadavre doit ensuite être entretenu le mieux possible et déposé dans un sanctuaire donné indiqué par un oracle, où l'âme du défunt veillera avec bienveillance sur la région.
- Une divinité amie des PJ leur confie pour mission de capturer une Néréide qui « lui a

volé un bijou » puis de l'amener dans l'un de ses sanctuaires. La Néréide a la capacité de prendre n'importe quelle forme, avec une prédilection pour les apparences de poissons et d'autres animaux marins. Bien entendu, l'histoire de ce bijou est plus complexe que ce que la divinité a affirmé aux PJ et ils vont se retrouver dans l'inconfortable situation de découvrir que la Néréide est dans son bon droit.

- On raconte qu'un pêcheur habile a imaginé un jour un piège capable d'épuiser même un énorme monstre marin. Dans ses plans, l'outil prend la forme d'un énorme hameçon de fer, adapté à la taille d'un *ketos*, et prolongé par une très longue chaîne. Au bout de cette chaîne, on attache plusieurs outres remplies d'air. La partie la plus périlleuse consiste à faire avaler l'hameçon au monstre. On le laisse fuir avec ensuite. Les outres pleines d'air, en remontant à la surface, signalent sa position, dansent dans l'eau et tirent sur la gueule du monstre, qui les prend pour des êtres vivants, se rue à leur poursuite et peut difficilement les atteindre. Il s'épuise alors tout seul et il n'y a plus qu'à l'achever, ce qui reste extrêmement risqué<sup>9</sup>. Cette invention pourrait protéger bien des gens, mais son inventeur n'a encore trouvé personne pour l'aider à construire réellement cet engin et pour le mettre à l'épreuve avec un *ketos*. Les PJ seront-ils intéressés? Le *ketos* dont ils se protégeront de cette manière est un protégé d'Océanos, le dieu-Océan en personne. S'ils triomphent, le dieu se courroucera en considérant que les PJ ont vaincu par ruse et lâcheté et non au prix d'un acte héroïque. Les PJ encourent son ire et risquent de ne plus pouvoir naviguer nulle part, car même Poséidon doit tenir compte des humeurs d'Okéanos. Le dieu-Océan leur imposera alors, pour se racheter, d'accomplir une mission périlleuse pour son compte...



---

<sup>9</sup> Toujours Oppien, *Halieutiques*, chant V.