

# La Fauconnerie

*Par Solaris (extrait de Pendragon)*

La Fauconnerie est le sport des rois mais elle est pratiquée par beaucoup de roturiers nantis. Plus encore que la chasse, la fauconnerie est un évènement social. Elle est moins exigeante physiquement (l'essentiel de l'effort consiste à entraîner les oiseaux) et convient mieux à des groupes comprenant des dames. Le spectacle se déroule dans des endroits choisis et ne nécessite pas, pour en profiter, des heures de dure chevauchées.

## Méthodes de chasse

Il existe trois méthodes différentes pour faire voler un oiseau de proie. Le choix de la méthode dépend de la race de l'oiseau et de la taille de la proie. Dans les deux types de fauconnerie, le style est prépondérant. Se préoccuper d'autre chose (comme par exemple la taille du sac) ferait injure à ce noble sport.

## La Fauconnerie

Les faucons plongent en piqué sur leur proie, souvent à partir de plus de 100 mètres d'altitude, voire 300 mètres ou plus. Ils présentent alors une extraordinaire démonstration d'acrobatie. Cependant, ces démonstrations aériennes peuvent fatiguer le faucon, ce qui le rend moins utile durant plusieurs heures.

Pour atteindre l'altitude nécessaire, un faucon a besoin d'un long vol préparatoire. Celui-ci requiert lui-même une étendue plate de champs, de landes ou de collines dénudées. Il ne sert à rien de faire voler un faucon dans un paysage fermé car personne ne peut assister à tout son vol. Pire encore, le faucon pourrait trouver quelque chose à distance et s'évanouir sans laisser de traces. Il se peut que l'oiseau disparaisse durant un instant et le fauconnier n'aura aucune idée de l'endroit où il se trouve.

Les faucons utilisent le gant de leur maître comme point de départ et moyen de transport. Ils sont rappelés d'un vol raté en utilisant un appât, c'est la raison pour laquelle les faucons sont appelés faucons du leurre.

## L'attente

Lorsqu'un faucon attend, il prend de l'altitude au-dessus du site de chasse. Ensuite, lorsque les batteurs ou les chiens font s'envoler le gibier, le faucon descend dans une boucle brillante et soit tue la proie d'un coup de serre, soit l'attrape et l'amène au sol. Un « faucon de rivière » est entraîné de sorte que ses proies principales soient aquatiques.

## La capture en Cercle

Cette méthode est utilisée pour des proies plus grandes que le faucon. Dans la nature, le faucon ne s'en prendrait pas à de telles proies. Dans cette forme de chasse, la proie tente de s'échapper pour un vol ascendant en spirale tandis que le faucon la poursuit dans une série de rotations qui semblent parfois sans rapport avec le vol de la proie. Ceci continue jusqu'à ce que le faucon obtienne un avantage de hauteur à partir duquel il peut plonger sur la proie.

Normalement, le faucon est incapable de tuer ce type de proie, c'est pourquoi les deux bêtes plongent en direction du sol où un chien achève la proie avant qu'elle ne puisse blesser le faucon.

## **Chasse à l'Épervier**

Le chasseur envoie l'épervier de son poing, généralement après l'envol de la proie. Cette technique suit l'inclination naturelle des éperviers à rester perchés sans mouvement sur une haute branche dans l'attente d'une proie. Lorsque celle-ci apparaît, il se lance et l'attrape dans une accélération éclair, capturant la proie dans ses puissantes serres.

Par conséquent, les éperviers sont également appropriés à la chasse en terrain libre, en zone boisée et dans les endroits où se trouvent des enclos, des arbres isolés et des bâtiments. Il est rare qu'ils volent suffisamment haut et loin pour se trouver hors de vue. C'est pourquoi ils ne sont pas souvent perdus sauf évènement inhabituel.

Les éperviers ne se fatiguent pas rapidement et peuvent servir à plusieurs reprises au cours d'une matinée ou d'un après-midi. Après un vol, le faucon retourne sur le poing de son maître, et s'il a tué sa proie, à l'endroit où celle-ci se trouve.

C'est pourquoi, étant donné qu'ils s'envolent du poing de leur maître, les vrais éperviers sont appelés éperviers du poing.

## **Chasse Typique**

Les chasses au faucon comprennent différents degrés de qualité et de formalité. Il semble que le plaisir retiré par une personne dans ce sport augmente en proportion inverse de la magnificence et du succès prévisible des préparatifs.

## **Chasse Royale et Aristocratique**

Ce sont les plus magnifiques et les plus prévisibles des chasses au faucon. On y met l'accent sur la splendeur et la diversité en fournissant un vaste choix de proies, ce qui permet aux meilleurs faucons de faire la démonstration des plus grands accomplissements des fauconniers.

Ces chasses recourent souvent au service des batteurs, au lieu des chiens habituels, qui découvrent et lèvent le gibier.

Le seigneur se lève tôt et, après les préparatifs nécessaires, enfourche sa monture et prend sur son poing le plus magnifique de ses faucons. Avec son maître fauconnier, il examine ses fauconniers et leurs oiseaux et décide lesquels d'entre eux l'accompagneront et quelles proies ils chasseront. Ensuite le seigneur, accompagné de ses invités et du reste du groupe se rend à la chasse.

Le groupe de chasse se déplace d'un endroit à l'autre au cours de la journée à la recherche de différents types de proies. Chaque endroit différent est choisi par la maître fauconnier pour y chasser un type de proie particulier. A chaque endroit, le seigneur spécifie quels faucons doivent être utilisés et qui les fera voler. Il arrive souvent qu'il place son propre oiseau en compétition avec celui de son maître fauconnier tandis que le reste du groupe regarde.

A midi, la compagnie se retire dans un village pour un déjeuner léger. Le programme de l'après-midi est à peu près le même ; les faucons capturent les proies sélectionnées dans différentes situations à différents endroits. La chasse se poursuit jusqu'au soir et le dépôt du sac au pavillon de chasse.

## Chasses Sociales

Les dames sont à l'avant-plan dans ces chasses. Chacune a un épervier et un cheval robuste. Quatre hispanois (deux pour le matin et deux pour l'après-midi) accompagnent le groupe pour débusquer les proies et les chercher. Il est plus important, en raison de la nature sociale de ce type de chasse, que les chasseurs soient d'âge mur et agiles, courtois et débonnaires – une bonne compagnie magnifique et allègre.

Le groupe de chasse traverse la campagne en chassant au hasard (habituellement des perdrix, cailles, alouettes et de jeunes faisans) dans un esprit amical, de rivalité et de séduction, jusqu'à ce que les gibecières soient remplies. Une telle chasse est considérée comme un symbole de tous les plaisirs de la vie terrestre.

## Chasses informelles

Ces chasses rassemblent des groupes d'amis qui aiment les oiseaux et chasser avec eux. On peut même y trouver plus d'hommes que d'oiseaux, l'évènement comprenant alors une grande partie d'échanges sur ce sujet.

Une telle chasse peut durer une semaine ou plus, le groupe mangeant dans une auberge de la région, discutant joyeusement, riant de celui qui tombe dans la rivière, et ne pesant à rien qu'à « l'honnêteté et profitable délice » qu'ils connaissent avec leurs oiseaux de chasse. Un maître de jeu ingénieux peut utiliser une chasse de ce type comme introduction à un scénario en donnant chasseur une raison de penser à quelque chose d'autre.

## Règles de la Fauconnerie

Ces règles élargissent quelque peu les règles de base fournies avec la compétence Fauconnerie données dans *Pendragon*. Quelques situations ne nécessitent pas ce niveau de détails. Utiliser les règles ci-dessous pour améliorer votre jeu.

### Préparatifs

Le temps est moins important dans l'art de la Fauconnerie que dans la Chasse avec les chiens. Le déplacement d'un endroit à l'autre occupe l'essentiel d'un jour de chasse. Le maître de jeu doit avoir une idée du terrain local et des sites appropriés pour les vols contre tel ou tel type de gibier.

Présentez cette information aux joueurs en tant que connaissance des personnages ou via un personnage local qu'il convienne.

Il est important de considérer quels oiseaux de proie sont disponibles. Ainsi, un grand entourage peut amener avec lui tous les types de faucons et d'éperviers disponibles (comme pour une chasse royale) ou les chasseurs peuvent être contraints d'utiliser un petit nombre d'oiseaux. Généralement, les chasseurs

sélectionnent un oiseau spécifique qu'ils emmènent avec eux pour toute la journée. Lorsqu'un personnage se trouve dans l'obligation de choisir l'oiseau idéal pour une situation ou une proie particulière, il doit effectuer un jet de Fauconnerie.

En cas de réussite, il sait généralement ce qui convient le mieux. En cas de réussite critique, il est certain de tous les détails. Un échec indique qu'il n'a aucune idée de la situation, tandis qu'un désastre le conduit à effectuer un choix particulièrement malheureux.

### **Localisation de la Proie**

Le maître fauconnier sait quels sont les endroits où trouver le gibier que son seigneur a décidé de poursuivre. Certaines proies ne se trouvent que dans des types spécifiques de terrain.

**Aquatique (lac, étang, rivière) :** foulque, cormoran, courlis, canard, oie, spatule, cygne, canard siffleur.

**Côte (plage, estran, marais côtiers) :** courlis, mouette, pluvier, bécassine, spatule, canard siffleur.

**Terres humides (étangs, marais, etc.) :** butor, grue, héron, poule d'eau, bécassine, cigogne et les oiseaux des terrains aquatiques.

**Paysages dégagés (collines nues, champs, plaines, plateaux) :** outarde, grue, corbeau, grouse, alouette, pie, faisan et étourneau.

**Forêts clairsemées :** corbeau, grouse, pie, faisan et étourneau.

**Forêts :** grouse et bécasses.

**Terres cultivées (fermes, champs de céréales, vergers) :** corbeau, pie, perdrix et étourneau.

## **Préparation du vol**

Dans la plupart des situations, on commence par débusquer le gibier, ensuite seulement les oiseaux de proie sont lâchés.

Le contraire s'applique aux vols d'attente, où l'oiseau de proie est d'abord lâché avant que le gibier ne soit débusqué.

### **Débusquage du gibier**

Trouver du gibier n'est jamais difficile mais il peut être compliqué de débusquer le gibier approprié. Le maître fauconnier tente un jet de Chasse pour déterminer si la proie correcte a été débusquée, en appliquant un modificateur de -5 si aucun chien débusqueur entraîné n'est présent, et un modificateur de +5 si une équipe de batteurs est utilisée.

### **L'Envoi**

Chaque membre du groupe de chasseurs envoie son oiseau. Il doit tenter un jet de Fauconnerie pour évaluer convenablement les compétences relatives de son animal et de la proie. Une réussite critique ajoute 5 à la compétence de l'oiseau dans le vol ci-dessous, tandis qu'un échec soustrait 5 et qu'un désastre soustrait 10.

## Le vol

Lorsque l'oiseau est lâché, la réussite du vol dépend de la compétence de l'oiseau lui-même, et non du chasseur. Chaque oiseau possède une compétence pour chaque type de gibier qu'il peut poursuivre. Cette compétence est modifiée par les effets d'un bon ou mauvais envoi comme indiqué ci-dessus. On tente alors un jet pour déterminer le résultat du vol. Une réussite critique à ce jet est le signe d'une démonstration étourdissante qui vaut un gain de 10 points de Gloire (100 si le Pendragon est présent). Un désastre, à l'inverse, entraîne la perte de l'oiseau. Une réussite immédiate en Fauconnerie et une recherche de plusieurs heures permet de retrouver l'oiseau perdu.

## Les Volières

La nomenclature de la fauconnerie peut prêter à confusion. Le sport utilise principalement des oiseaux de proie de deux familles distinctes : les *faucons du leurre* (vrai *faucon*) ont de longues ailes pointues, un petit bec incurvé et des yeux noirs ou bruns foncés ; les *faucons du poing* (*éperviers*) ont de petites ailes rondes, une queue plus longue, des longues pattes, des serres et un bec recourbés et les yeux jaunes-roux oranges. La distinction entre les deux familles est importante puisqu'elles chassent de manière fort différente. Les faucons du leurre sont nobles et magnifiques. Ils fournissent les plus beaux vols et se perdent dans les nuages pour l'amour du vol autant que pour chasser leur nourriture. Les éperviers tournoient ou plongent sur de courtes distances à proximité du sol et se contentent d'attraper leur proie.

De plus, les faucons du leurre sont plus faciles à dresser et restent apprivoisés sans qu'il soit besoin d'y prêter beaucoup d'attention.

Au contraire, les éperviers sont difficiles à dresser et reprennent rapidement leur nature primaire s'ils ne sont pas soignés tous les jours. Lorsqu'ils sont entraînés, les éperviers permettent une plus grande variété de chasse que les faucons.

## Dépenses

En général, les oiseaux exigent moins de dépenses que les chiens de chasse. Un seigneur ne doit pas conserver un grand nombre de faucons ou d'éperviers pour profiter de son sport et chaque oiseau ne consomme que très peu de nourriture.

En général, il n'y a pas besoin pour le maître de jeu d'exiger de dépense supplémentaire d'un seigneur même s'il entretient une grande volière.

## Equipement

Chaque oiseau de proie doit avoir des jets, un grelot et un chaperon. Le fauconnier utilise un leurre en cuir pour appeler le faucon après un vol.

Cet équipement, même s'il est délicatement ouvragé pour l'usage du fauconnier royal, ne représente pas une dépense considérable pour un seigneur. La seule dépense importante consiste en la construction de la volière.

La **volière** est le nom du bâtiment qui abrite les oiseaux de chasse d'un seigneur. Si celui-ci ne possède qu'un couple d'éperviers, il est possible de les garder dans n'importe quel bâtiment ou même n'importe

quelle pièce, mais dès qu'on en a plusieurs, il faut abriter les oiseaux dans une structure destinée à cet effet.

En général, les volières ne sont pas des bâtiments sophistiqués. Une volière confortable peut être construite pour un prix variant de 2d à 5d et comprend le logement du fauconnier.

## Entretien des Oiseaux

Bien que leur entretien soit peu coûteux, l'achat d'oiseaux de proie entraînés peut être assez onéreux, en particulier s'ils sont de race étrangère.

Un épervier non entraîné ne coûte que 15d si c'est un mâle et jusqu'au double de ce prix si c'est une femelle, mais il s'agit alors d'un oiseau courant.

Les mêmes oiseaux, s'ils sont déjà entraînés, valent entre 60d et 120d. A l'autre extrémité de l'échelle, un autour femelle peut valoir jusqu'à 3£ et un mâle peut atteindre 1£. Le gerfaut est lui aussi coûteux, notamment parce qu'il est difficile à obtenir.

Le prix d'un oiseau de qualité est généralement sans grande importance s'il est disponible, du moins c'est l'avis des vrais passionnés.

### Le vieillissement

Un oiseau de chasse doit être entraîné pendant une année avant qu'il soit prêt au vol. Si le fauconnier entraîne l'oiseau lui-même, il doit tenter un jet en Fauconnerie.

Une réussite critique lui permet d'ajouter un point dans 1d6 des compétences de l'oiseau. Un désastre diminue toutes les compétences d'un point. Un échec indique que l'oiseau doit passer une année supplémentaire à s'entraîner à la chasse.

Les ravages du temps affectent les oiseaux de proie de la même manière que les chiens et les chevaux. Chaque année au cours de la phase hivernale, le seigneur doit effectuer un jet sur la Table **de Survie des Chevaux** (page 131 des règles de *Pendragon*).

## Races

La liste suivante reprend quelques unes des races les plus courantes de faucons et d'éperviers. Chaque race a reçu des compétences suivant les types de proies qu'elle peut pourchasser. Notez que toutes ces compétences sont valables pour les femelles de l'espèce, les mâles ayant des compétences de 3 à 5 points inférieures sauf indication contraire.

### Autour

C'est un grand épervier rapide et puissant. L'autour est de caractère agressif et plutôt difficile à mettre en vol (-5 en Fauconnerie). Une fois entraîné, c'est le meilleur, le plus accommodant et le plus utile de tous les oiseaux de chasse.

Le mâle compense sa petite taille et son manque de force par une plus grande vitesse sur de courtes distances et une meilleure accélération au départ, aussi souffre-t-il d'aucune réduction de compétence.

Peu spectaculaire et humble en compagnie des autres faucons, l'autour fera une splendide démonstration tout au long de l'année.

Compétences :

Butor 8, outarde 8, foulque 15, cormoran 5, grue 5, corbeau 13, courlis 11, canard 15, oie 10, grouse 16, mouette 11, lièvre 10, héron 6, pie 15, poule d'eau 18, perdrix 18, faisan 8, pluvier 9, caille 19, lapin 16, spatule 11, écureuil 13, cygne 5, canard siffleur 16, bécasse 18.

### **Le Gerfaut**

Ce faucon puissant, grand et féroce, vient des régions arctiques. Il est capable de vols impressionnants. Meilleur que le *pèlerin* en vol circulaire, il a besoin de moins de cercles pour prendre de la hauteur. Les gerfauts sont plus lourds, moins rapides et plus difficiles à entraîner que les *pèlerins*. Ils préfèrent jouer et s'amuser dans le ciel plutôt que se consacrer sérieusement à leur tâche de chasseur (-2 en Fauconnerie). Parfois, les plus beaux gerfauts, comme les blancs pur ou avec quelques taches noires, constituent de simples ornements royaux. Ce sont des oiseaux rares et coûteux lorsqu'ils sont disponibles.

Compétences :

Butor 15, outarde 10, foulque 15, cormoran 9, grue 6, corbeau 12, courlis 13, canard 15, oie 12, grouse 17, héron 10, milan 14, pie 15, poule d'eau 19, perdrix 19, faisan 13, cigogne 9, spatule 13, cygne 5, canard siffleur 15, bécasse 18.

### **Lanier**

Ce faucon est plus humble en apparence que le *pèlerin* et n'est pas aussi rapide et délicat dans son vol. Cependant, il est plus endurant et moins difficile dans le choix des proies. Il a aussi moins tendance à partir à la poursuite d'oiseaux autres que ceux sélectionnés par le fauconnier (+2 en Fauconnerie). Habituellement, les fauconniers font voler les laniers en couple contre les butors, les hérons et les pies. Diminuez leurs compétences des deux tiers s'ils doivent voler seuls contre de telles proies. Les laniers sont rares et coûteux.

Compétences :

Butor 15, foulque 13, corbeau 2, canard 13, grouse 7, lièvre 10, héron 14, pie 16, poule d'eau 18, perdrix 17, lapin 14, étourneau 19, canard siffleur 12, bécasse 17.

### **Emerillon**

Ce mignon petit faucon noir et blanc ressemble à un *pèlerin* miniature. Il est le plus petit et le plus docile de tous les oiseaux utilisés en fauconnerie. Son courage, son impétuosité et sa vitesse sont inégalés par tous les autres. Sa gloire en vol dépasse de loin ce que l'on pourrait en attendre (+5 en Fauconnerie). Malheureusement, il s'agit de la seule race de faucon ou d'épervier dont les performances diminuent avec le temps. Après sa cinquième année, lancez 1d6 chaque année. Un résultat de 1 ou 2 entraîne une perte de 1 dans toutes les compétences. Facile d'entretien, c'est un bon faucon pour un jeune noble.

Compétences :

Butor 1, alouette 12, poule d'eau 7, perdrix 7, pluvier 7, caille 8, petits oiseaux 15, bécassine 7, étourneau 10, grive 10, bécasse 5.

## **Pèlerin**

Bien que ce faucon soit plus petit et moins impressionnant que le gerfaut, il est plus rapide et plus audacieux. Correctement entraîné, un pèlerin devient un oiseau courageux et de tempérament égal. Il donnera le meilleur de lui-même dans une rencontre aérienne avec diverses proies et émerveillera les spectateurs par sa vitesse et son style de vol. Pour la Bretagne, il s'agit réellement du plus désirable et du plus facile d'entretien de tous les faucons (pas de modificateur en Fauconnerie). Les fauconniers considèrent que ceux venant d'Europe du Nord, en particulier la Scandinavie, sont les meilleurs et les appellent « *faucons gentils* » (c''st-à-dire nobles). Ceux venus d'Estregales ont aussi une bonne réputation.

Compétences :

Butor 15, outarde 12, foulque 16, cormoran 10, grue 7, corbeau 13, courlis 14, canard 16, oie 13, grouse 15, héron 9, milan 13, pie 15, poule d'eau 19, perdrix 19, faisán 13, cigogne 10, spatule 14, cygne 5, canard siffleur 16, bécasse 18.

## **Faucon Sacré**

Ce grand faucon est un bel oiseau de spectacle. Oiseau de chasse principal des fauconniers arabes, il peut être difficile à obtenir en Bretagne. Volant naturellement haut, il est plus endurant et plus facile d'entretien qu'un *pèlerin*. Pour le reste, il ressemble au *gerfaut* quoique plus facile à mettre en vol (+3 en fauconnerie).

Compétences :

Butor 15, outarde 10, foulque 15, cormoran 9, grue 6, corbeau 13, courlis 13, canard 15, oie 12, grouse 17, lièvre 14, héron 9, milan 15, pie 15, poule d'eau 19, perdrix 19, faisán 13, lapin 17, cigogne 9, spatule 13, cygne 5, canard siffleur 15, bécasse 18.

## **Epervier**

C'est un oiseau petit par la taille mais sauvage et courageux. Oiseau de spectacle rapide, élégant et vivace, il est prêt pour toutes les tâches. Cet oiseau est particulièrement utile dans les sites fortement boisés mais on peut le mettre en vol n'importe où. L'épervier est pratiquement insurpassable en vitesse dans les petits vols en ligne droite.

Cependant, les éperviers occasionnent beaucoup de problèmes à leurs entraîneurs (-7 en Fauconnerie). Même en bonne santé, ils peuvent devenir raides, tomber de leur perche ou même mourir de ce qui semble être simplement la dernière manifestation de leur perversité innée. Seule la femelle est d'une quelconque utilité pour la chasse. Le mâle est suffisamment audacieux mais sa petite taille limite les résultats qu'il pourrait obtenir. N'utilisez donc pas pour lui les compétences ci-dessous. Les éperviers ont un rôle important en tant que prix de tournoi mais leur valeur symbolique est disproportionnée par rapport à leur utilité pratique.

Compétences : Butor (petit) 5, alouette 8, pie 5, souris 10, poule d'eau 12, perdrix 10, caille 13, lapin 5, petits oiseaux 18, bécassine 16, écureuil 5, étourneau 15, grive 16, bécasse 8.

## **Le Nom de tous les Faucons**

Aigle, vautour, milan ( ?), ces trois-là par leur nature reviennent aux Empereurs.

Le gerfaut, mâle ou femelle, revient aux Rois.

Le faucon gentil (pèlerin nordique) est pour un prince.

Le faucon des roches (autre type de pèlerin) est pour un duc.

Il existe le pèlerin pour un comte.

Il y a encore le bâtard (mâle des deux derniers pèlerins), et ce faucon est pour un baron.

Le sacré est pour le chevalier.

Le lanier est destiné à l'écuyer.

L'émerillon est pour une dame.

Le faucon hobereau est destiné au jeune homme.

Ce sont les faucons de la tour, mais il en existe d'autres.

L'autour femelle est pour le franc-tenancier.

L'autour mâle est pour l'homme pauvre.

Nous avons l'épervier femelle, faucon pour le prêtre.

L'épervier mâle est pour le laïc.

Le faucon crécerelle enfin, est pour les coquins.

Et ceux-ci sont de l'autre espèce de faucons (faucons du poing).

**Du Livre de Saint Alban**