

## DEVENIR PIRATE

« On ne naît pas Pirate, on le devient »

### 3 Mâts, un soir où il manquait de rhum et qu'il ne lui restait plus qu'à séduire une femme

Soyons honnête, si les Îles de la Flibuste sont constamment à la limite de la surpopulation ce n'est pas du fait d'une communauté particulièrement prolifique aux quotas familiaux élevés, loin de là.

75% de la population Pirate vient de l'immigration. La population de l'Archipel est constituée d'individus de différentes ethnies, peuples et races qui ont tous en commun la fuite ou l'exil de leur ancienne nation (pour diverses raisons). Ainsi se côtoient d'anciens chevaliers, des orcs, quelques ogres, des elfes, des Vents d'Est ... Les nains ne sont presque pas présents et rarement des Lys Noirs furent acceptés tant les tentatives grossières d'infiltrations de ce royaume firent rire les autorités maritimes.

Toutefois quelques soient leur origines tous ceux qui trouvent accueil au sein de l'Archipel savent qu'ils commencent une nouvelle vie. Le premier symbole de cette nouvelle vie est le nom qui change, rien ne doit rappeler le passé. L'ancienne nation et le peuple d'origine n'ont plus d'importance puisqu'ils sont responsables de l'exil, il n'existe plus que le Peuple Pirate face aux Pensuls (habitants des péninsules). Ainsi un pirate d'origine elfique ne prendra pas les armes pour aider un prince elfe contre des orcs si cela ne sert pas l'intérêt de son navire ou de la nation.

« Les Pirates s'arnaquent mais ne se trahissent pas »

3 Mâts, jurisprudence de la trahison de Tête d'Oursin, condamné à avoir le nez et les oreilles coupées et être débarqué sur une terre où l'on est sûr qu'il souffrira.

Un nouveau Pirate doit être parrainé, ses gabiers (les parrains qui lui ont donné les voiles de la liberté) prennent la responsabilité de lui confier les secrets des Frères de la Côte, ils sont les garants de son intégrité et de son honneur ; si jamais un pirate venait à trahir le Peuple de la Mer ses parrains devraient ramener sa tête en moins de six lunes après que la trahison ait été déterminée.

« Rien ne s'hérite, tout se mérite »

## BIENVENUE CHEZ LES PIRATES!

La nation Pirate n'est pas aussi désorganisée qu'elle le paraît, bien qu'elle ressemble par bien des points à une anarchie. Il existe un certain nombre de règles et de devoirs, parfois censés, parfois absurdes, qui sont respectés par ces brigands. La meilleure façon de concevoir cette nation est d'imaginer une fraternité de voyous plus ou moins sanguinaires avec un sens de l'honneur communautaire étrange. Quoi qu'il en soit, cette nation est la nouvelle patrie des apatrides, le nouveau foyer des exilés, la nouvelle famille des orphelins : libre à chacun de se faire sa place au soleil. Et le respect gagné par les Flibustiers l'est souvent à la pointe du sabre !

Il existe au sein de la nation Pirates trois types de classe sociale :

*Les Flibustiers*

*Les Boucaniers*

*Les Naufragés*

## LES FLIBUSTIERS

*Les Escadres*

Il existe au sein des Flibustiers trois catégories de pirates, les escadres, dont les fonctions sont essentielles à la survie de la nation Pirate. Ces escadres sont déterminées par des responsabilités et des moyens d'actions distinctifs :

**L'Escadre des Harponneurs**

Leur flotte est majoritairement composée de navires légers et rapides, souvent camouflés en barques de pêche. Ils aiment se livrer à des régates et à des courses pour éprouver la vitesse de leurs conceptions. Le vent dans les cheveux et l'aventure sont les principales motivations des Harponneurs, et ils ne sont pas tous des criminels en fuite ou des parias rejetés par la société : devenir Harponneur est une vocation !

Ils excellent dans l'infiltration, l'exploration et les missions d'espionnage, ainsi que dans le maniement des armes à distance, leur manière préférée de combattre étant le harcèlement, ou la fuite qui mène vers une embuscade. Ils sont aussi d'habiles artisans, et on compte parmi eux les meilleurs Maître-Charpentiers qui soient. Ils sont discrets, rapides, efficaces, et ils possèdent une bonne connaissance des comptoirs et des voleurs qui y abondent. Ils ne se font remarquer qu'au moment de porter le coup fatal. Cette escadre est la plus nombreuse et la plus influente car elle possède de nombreux sympathisants, et ses règles internes ne sont pas trop sévères.

Mais ne vous y trompez pas : s'ils préfèrent employer la ruse, leur main ne tremble jamais.

Leur devise : « *Pas vus, pas pendus !* ».

Leur drapeau : le *Drapeau Pirate* surmonté d'un harpon barbelé.

## L'Escadre des Abordeurs

Leur flotte est composée de navires puissamment armés et construits pour exécuter des raids décisifs et percutants.

Ils aiment se vanter d'être les plus sanguinaires des Frères de la Côte, et la simple vue de leur pavillon amène souvent l'ennemi à se rendre avant le combat. Ils sont souvent d'une apparence terrifiante (qu'ils cultivent) et apprécient les armes exotiques, l'alcool et la bagarre. C'est l'Escadre dans laquelle on recense le plus de pertes et de mutilés ! Mais c'est aussi une carte de visite pour ces baroudeurs sans foi ni loi, et leurs Quartiers-Maîtres sont les pires criminels qui soient. Leur honneur exacerbé est ce qui a le plus de valeur à leurs yeux, parfois même après l'or et les femmes, bien que personne n'ait jamais réellement compris en quoi il consistait vraiment. De fait, ils jouissent d'un très grand prestige car la valeur qu'ils accordent à leur parole est très importante... du moins pour leurs frères d'armes car pour les autres, ils frappent sans sommation ! Brutaux, redoutables et pleins d'audace, ils ont à leur actif les plus grands faits d'armes de la nation pirate.

Leur devise : « *Prêts à piller, pas de quartier !* ».

Leur drapeau : *le Drapeau Pirate surmonté d'un sabre d'abordage.*

## L'Escadre des Tonneliers

Trafiquants en tous genres issus en grande partie des Vents d'Est, leurs jonques sillonnent les mers pour entretenir un réseau relationnel puissant, avec une logistique sans faille. Ils sont souvent lettrés et leur connaissance des cartes et de la navigation est très avancée.

On compte parmi eux les meilleurs Maître-Cuistots, ainsi que les plus talentueux Timoniers.

Cela est lié à leur connaissance approfondie des éléments et des techniques de voilures ; cet avantage a provoqué plus d'une fois la jalousie des Harponneurs dont les vaisseaux, qui se distinguent par un carénage profilé et des voilures impeccables, se sont fait distancier par les Tonneliers. Une rancune tenace persiste encore, mais les connaissances magiques et techniques des Tonneliers n'ont jamais pu être égalées jusqu'à ce jour. Ils sont aussi les plus riches, et ne manquent pas une occasion de le rappeler à leurs compères qui voient d'un mauvais œil ces « prétentieux marchands » (une insulte assez grave pour qui a fait le choix de ne pas gagner sa vie honnêtement) préférer pratiquer l'enlèvement, les rançons, le chantage et la vente d'esclaves, plutôt qu'un bon combat. Ce sont des maîtres de la négociation et de la manipulation, car ils ont pu constater qu'elles sont souvent bien plus rentables.

Leur devise : « *L'argent ne fait pas le bonheur, l'or si !* ».

Leur drapeau : *le Drapeau Pirate surmonté d'un gros tonneau.*

## LES BOUCANIERS

Ce sont des indépendants qui ne respectent pas les Lois de la Flibuste. Crapules et assassins, parias au sein même de la nation pirate, ils agissent en marge de l'Archipel. Leur existence est très précaire et ce sont souvent d'anciens Flibustiers qui fuient une marque noire ou qui ont commis des actes infâmes condamnés par leurs pairs. Ils possèdent quelques comptoirs qu'ils font fructifier, ainsi qu'une flotte dispersée. Ils se font souvent attaquer par les Flibustiers qui croisent leurs navires s'ils n'ont pas noués d'accords préalables.

A peine tolérés par le Commandeur et les Escadres, les Boucaniers sont des pirates sans honneur. « Boucanier » est une insulte chez les fiers Flibustiers qui n'hésitent pourtant pas à leur confier de basses besognes en particulier lorsqu'ils sont tenus par leur parole de Flibustier.

Le fait est qu'ils sont considérés comme des charognards nécessaires à l'équilibre de l'Archipel et à sa réputation putride. Ils partagent le butin selon leurs propres lois et le meurtre entre eux est monnaie courante.

## LES NAUFRAGES

Ainsi sont nommés ceux qui habitent l'archipel en tant que terriens. Ils sont au choix : Des marins sans bateau (rêvant de rejoindre un équipage de Flibustiers), des pirates en fin de carrière (faisant fructifier au soleil leur pécule), des exilés (réfugiés de toutes les nationalités qui cherchent à se faire oublier), des natifs (souvent des sang-mêlé et largement minoritaires).

Ils subviennent tout juste à leurs besoins alimentaires et comptent sur les prises des escadres pour améliorer l'ordinaire. Ils fournissent en échange l'approvisionnement et l'entretien dont ont besoin les Flibustiers et les Boucaniers. Ils peuplent les comptoirs et bénéficient de la protection des escadres selon le territoire couvert par celles-ci. Ils forment une catégorie très hétéroclite dont les habitudes et compétences varient beaucoup selon les comptoirs et l'escadre qui les protège. Ils sont sous protectorat d'une escadre, c'est-à-dire qu'ils sont soumis à ses lois (ou à l'absence de lois s'il s'agit des Boucaniers). Les Flibustiers se soucient assez peu de ce qui se passe dans les comptoirs, à partir du moment qu'ils reçoivent ce qu'ils demandent. La vie est même assez agréable pour ceux qui sont sous protectorat des Tonneliers.

# ORGANISATION DE LA NATION PIRATE

## L'Amiral de l'Escadre et les Capitaines d'équipage

Chaque Escadre détermine, par des moyens qui lui sont propres, un Amiral parmi ses Capitaines d'équipage. Celui-ci est chargé de mener de grands raids et de négocier ponctuellement au nom de l'Escadre. Il collecte pour le compte du Commandeur un impôt perçu auprès de chaque Capitaine représentant une part fixe du butin. Il est aussi un Capitaine comme les autres, avec des Officiers et un équipage à diriger, mais son rôle est décisif dans la stratégie et l'organisation de l'Escadre tout entière. Il n'est donc pas rare qu'il soit un vétéran aguerrri et rusé, bien que des exceptions notables aient pu exister par le passé, de jeunes Capitaines ambitieux et compétents ayant parfois menés leur Escadre vers le succès.

## Le Commandeur ou Commodore (c'est selon la tendance ou le taux d'alcoolémie)

Un Commandeur est déterminé par l'ensemble des Capitaines de toutes les Escadres, le plus souvent pour rallier les trois Escadres et ravager une contrée. Le poste de Commandeur est temporaire : il garde son poste un an. Il est le seul à pouvoir engager la nation Pirate dans son ensemble et parler en son nom. Il possède pour cela le sceau du Crâne qui valide les actes écrits. Son élection est particulière : chaque Capitaine possède la même somme de deniers spécialement créés pour l'occasion et chacun négocie jusqu'à ce qu'à la fin de la journée, le Capitaine possédant le plus de deniers soit nommé. La tricherie n'est pas permise et entraînerait la mort immédiate du Capitaine fautif et de son équipage.

Il faut noter qu'un Amiral d'escadre ne peut être aussi Commandeur, il doit laisser sa place à un autre Capitaine. Une fois le Commandeur élu, il donne des directives à chaque escadre, les Amiraux étant libres d'apprécier la mise en application pratique de ces directives.

L'impôt collecté par les Amiraux est sous sa responsabilité, il engage les dépenses du Trésor par vote lors d'une réunion du Conseil de la Flibuste.

## Le Conseil de la Flibuste

Il rassemble le Commandeur, le Gardien du Code de la Flibuste, les Amiraux d'escadre et les héros. Le Commandeur décide de la réunion du Conseil lorsque la situation le nécessite, ou pour que chacun puisse se tenir au courant de l'activité de la nation dans son ensemble.

Avant de produire une directive ou de signer un accord important, le Commandeur doit demander conseil auprès de ses Amiraux, et ensuite il porte l'accord au vote. Le Gardien du Code et les Héros n'ont pas le droit de vote, aussi en cas d'égalité la voix du Commandeur l'emporte. Les Amiraux sont tenus de faire savoir au Commandeur les doléances des Capitaines dont ils ont la charge. Les Capitaines peuvent faire ce qui leur semble approprié dans la mesure où cela ne rentre pas en contradiction avec les directives du Commandeur.

## Le Gardien du Code

Le rôle du Commandeur est indissociable de celui du Gardien du Code, cet ouvrage nébuleux est basé sur le bon sens et la sagesse particulière des Pirates, et fait office de référence lorsqu'une affaire controversée apparaît. Bizarrement, tous les Flibustiers semblent s'y soumettre sans discussion... même les Boucaniers respectent un certain nombre de ces lois, mais s'ils ne peuvent avoir recours au Gardien du Code, souvent leur interprétation des Lois est libre.

Le gardien du Code est soutenu dans ses longues actions judiciaires par un Procureur et un Greffier, chargés de mener les enquêtes et d'enregistrer ce qui doit l'être.

Le Gardien du Code, le Procureur et le Greffier ne peuvent appartenir à aucun équipage et il est sous la protection des Héros de la Nation Pirate et du Code lui-même. Le Commandeur sait qu'il peut s'appuyer sur la sagesse du Gardien en cas de problème : autour d'une bonne bouteille, la solitude des grands hommes s'efface !

## COMPOSITION D'UN EQUIPAGE

Un équipage se compose des matelots, mousses et gabiers, dirigés par des Officiers au service du Capitaine.

Ces Officiers sont : le Second, le Timonier, le Maître-Charpentier, le Maître-Cuistot et le Quartier-Maître.

Le **Capitaine** : il a la responsabilité de son équipage et il est jugé sur sa capacité à accroître le butin et à mener ses hommes. Ses ordres sont indiscutables, il est le maître à bord, mais un Capitaine intelligent sait augmenter son espérance de vie en consultant fréquemment ses Officiers.

Le **Second** est l'âme damnée du Capitaine, il est à la fois un conseiller politique, un espion et homme de main de confiance. Il sait parfois agir dans l'ombre ou faire parler les ennemis, recueillant des renseignements utiles tout en veillant au moral de l'équipage. Ses compétences sont souvent complémentaires de celles du Capitaine et un lien particulier l'unit à ce dernier.

Le **Bosco**: On l'appelle aussi « maître d'équipage », c'est un ancien gabier. Il assure le lien entre les hommes et le commandement. Il est chargé de la mise en œuvre des ordres du second. C'est aussi lui qui motive les hommes, organise les groupes et coordonne leurs actions. Le Bosco doit souvent faire appel aux coups de triques pour faire régner la discipline et son poste est occupé par des matelots qui en ont les épaules. Si il existe un homme plus compétent, il lui prend sa place, y compris dans l'assemblée.

Le **Timonier** est le barreur et le navigateur, il possède des capacités magiques car sa compréhension des éléments doit être irréprochable pour assurer la survie de l'équipage et la bonne route du navire.

Le **Maître-Charpentier** est l'artisan et le barbier du navire, il est responsable de la santé du navire et de l'équipage. Il faut noter qu'il est souvent meilleur charpentier que médecin...

Le **Maître-Coc** est chargé de concocter ce qui sert de nourriture à l'équipage, qui se résume souvent à des alcools de toutes sortes. Son rôle est capital car il est celui qui négocie les denrées et tient le livre de compte du navire. Il peut aussi s'y connaître dans les potions et poisons.

Le **Quartier-maître** est celui qui est chargé de la manœuvre au combat. C'est un combattant et un meneur d'homme hors pair, ce qui est souvent attesté par de nombreuses cicatrices, et des récits de combats passés rarement crédibles.

La **Vigie**: Choisi parmi les gabiers, il est installé sur la hune et inspecte avec une vue l'horizon en quête de terres, voiles, bancs de sables ou récifs. Sur les navires, ce poste est prisé car il permet d'obtenir les plus beaux pistolets des prises. La vigie doit déterminer la nature, nationalité, allure, nombre de canons et importance de la cargaison de l'ennemi, ceci avant la longue-vue du capitaine. La Vigie souvent charge du recueil des informations sensibles et difficiles à obtenir à terre

### **Les Capitaines et Officiers de bord « naufragés »**

Si le Capitaine a montré de graves lacunes dans l'exercice de son commandement, un Officier de bord peut être amené à quitter son équipage (« débarqué »). Si le Capitaine n'a plus auprès de lui au moins 6 officiers de bord, il doit se présenter comme « Capitaine naufragé ». Il a 6 mois pour recruter et présenter son nouvel équipage au Gardien du Code.

De la même manière, des Officiers de bord orphelins de leur Capitaine sont des « naufragés ». Il ne leur reste plus qu'à trouver un nouvel équipage dans les 6 mois et le faire valider auprès du Gardien du Code.

## LE PARTAGE DU BUTIN ET LES LOIS DE LA FLIBUSTE

Le Grand Code de la Flibuste prévoit la « **Loi des Tiers** » pour ce qui concerne le partage du butin.

- 1/3 pour la Nation
- 1/3 pour les Officiers
- 1/3 pour le Capitaine

Le tiers pour la Nation représente le Trésor que possède le Commandeur pour mener à bien les affaires de la nation. Le tiers pour les Officiers est partagé librement par le Capitaine auprès de ses hommes. Le tiers pour le capitaine est ce qui lui revient afin de se constituer un pécule et veiller sur la bonne conduite de son équipage.

**Il faut distinguer la part du Butin du pécule de chaque pirate** : libre à chacun de faire fructifier sa part du Butin en diverses rapines, et la part réelle de chacun est souvent réaménagée par le hasard d'un jeu de cartes ou de dés arrosés d'un bon tonneau de rhum. La majorité des pirates aime dépenser de façon frivole ou tape-à-l'œil la part du Butin qu'il a si durement acquis. La mort est si fréquente qu'ils profitent de chaque moment de leur aventureuse existence.

**De plus, un grand respect est porté au Partage et à la Fraternité au sein de l'Escadre.** Ces valeurs fondamentales font que chaque membre d'équipage peut compter sur l'autre pour le soutenir en cas de coup dur, et dissimuler une partie du Butin est très mal vu et le plus souvent très sévèrement châtié. Les dissensions existent, mais elles sont tempérées par cette obéissance stricte à quelques règles communautaires.

**Le meurtre et la trahison grave sont considérés comme des actes intolérables au sein des Flibustiers**, bien que l'assassinat motivé puisse être accepté, mais c'est chose rare et son interprétation finale repose entre les mains du Gardien du Code et des Héros pour éviter toute vendetta sanguinaire et fratricide. Les punitions corporelles n'entraînant pas la mort sont à la discrétion des Capitaines mais il y a toujours un ultime recours possible devant le Gardien du Code pour demander réparation ou vengeance. Les rixes sont aussi

subites que rapidement oubliées autour d'une bonne bouteille.

**Un Flibustier qui donne sa parole à un de ses frères y est tenu...** mais les termes exacts de cette parole sont souvent sujets à des interprétations très personnelles. Les Tonneliers excellent dans cet art, et les Abordeurs sont ceux qui y accordent le plus de valeur. La parole donnée par un Flibustier à un non-Flibustier a uniquement la valeur qu'il veut bien lui donner, il peut revenir sur celle-ci à tout moment. Cependant, un Flibustier sans honneur est rapidement mis au ban de la Fraternité, si bien qu'il est parfois contraint de devenir un Boucanier. De la même manière un Boucanier peut avoir à cœur de regagner son honneur perdu et rejoindre à nouveau ses Frères Flibustiers.

**La « Marque Noire » est remise par le Gardien du Code pour le cas très particulier (et il faut l'espérer très rare) d'un litige grave opposant un Flibustier à un autre de ses frères,**

Une attaque entre équipage étant interdite par le Code la Flibuste. Le seul recours est que le plaignant se présente devant le Gardien du Code pour lui exposer son problème. Si le Gardien du Code admet la vengeance, il lui remet une « marque noire » (comportant les noms du plaignant et de l'homme à défier), signifiant qu'il est autorisé à aller défier son adversaire. Le plaignant fait remettre la marque noire à son adversaire pour l'avertir, et ensuite l'océan est seul juge de l'issue du conflit. Cela sera validé auprès du Gardien du Code, devant lequel sera mené le défi. Un défi ainsi réglé ne peut amener une vengeance par les armes, une simple rancœur à la limite, car le Code a été respecté.

Le Gardien du Code n'est pas là pour régler les différents légers comme les bagarres pour une femme ou une bouteille de rhum...

De nombreuses autres Lois sont entre les mains du Gardien du Code, mais il est impossible de déterminer la composition et la cohérence exactes de cet ouvrage qui représente l'âme de la nation toute entière.

### **Le code de la Flibuste**

- Le Gardien du Code ou un Héros est garant du Code et eux seuls peuvent rendre une décision de justice directement ou indirectement par le biais d'une marque noire.
- Tout membre, quel que soit son sexe, a voix au chapitre s'agissant des présentes matières.
- Chaque membre d'équipage a égal accès aux provisions fraîches et aux alcools forts et peut en consommer à satiété, à moins que la pénurie rende nécessaire, pour le bien de tous, de les rationner.

- Chaque membre d'équipage devra s'acquitter de la tâche qui lui sera confié. On octroiera à chacun des vêtements de rechange, mais celui qui volera à l'équipage pour la valeur d'une couronne sera abandonné sur une île déserte en guise de châtement. Si le vol n'a pas été commis en préjudice à l'équipage dans son entier mais à un seul membre, le coupable aura le nez et les oreilles coupés et on le débarquera non pas dans un endroit inhabité mais dans un lieu où il est sûr qu'il souffrira.
- Nul n'est autorisé à jouer aux cartes ou aux dés à bord du vaisseau lors d'une mission ou d'une expédition.
- Chacun s'engage à nettoyer ses outils et armes afin d'être toujours en mesure d'en faire usage.
- Celui qui abandonnera le navire ou son poste au combat sera mis à mort ou abandonné sur une île déserte en guise de châtement.
- Il ne sera toléré aucune rixe à bord du navire, les querelles doivent vidées à terre à l'arme, au poing, à la magie ou aux mots. En aucun cas elle ne devra entraîner la mort. Une fois la querelle vidée il n'en sera plus jamais fait mention.

## Gardien du Code et Héros

### Gardien du Code

Un Gardien du Code abandonne tout équipage lorsqu'il est désigné pour se consacrer aux arbitrages et à la sauvegarde de l'esprit de la Nation Pirate.

Un gardien du Code peut trouver refuge chez tout pirate et voyager avec n'importe quel équipage, sa sécurité sera toujours assurée et aucune contrainte ne pourra lui être faite.

Un gardien du Code ne pourra jamais se mêler d'affaires auxquelles il n'a pas été convié, ne pourra pas disputer l'autorité d'un pirate sur ses droits et privilèges (capitaine, bosco...) et ne prendra jamais part à un vote.

Ses décisions sont réputées équitables et ses jugements sont sans appel.

Le Gardien du Code est choisi par le Code. Cet ouvrage séculier écrit par quelques pirates héroïques particulièrement louches semble animé de sa propre conscience et il vient dans les mains de celui ou de ceux qu'il choisit pour être son gardien pour une heure, un jour ou un siècle. Le choix du Code ne saurait être remis en question pas quiconque et l'intéressé doit se mettre au service du Code.

## Les Héros :

« Tous les peuples ont les héros qu'ils méritent et les Pirates ont pris gros »

Capitaine Rakham le Poulpe un soir où il avait perdu aux dés un deuxième rubis contre 3 Mâts Il est des héros dans tous les royaumes et les pirates ne font pas exception à la règle. Un héros est une personne qui s'est illustrée de faits exceptionnels et flagrants qui ne sauraient être remis en cause et qui ont bouleversé le cours de l'histoire.

Toute personne qui devient un Héros de la Nation Pirate est et reste capitaine quoiqu'il advienne et ses privilèges ne peuvent être remis en question que par le Gardien du Code ou par la Mort.

Le dernier héros vivant est 3 Mâts, un personnage assez fantasque qui parle souvent en rimes, à l'haleine chargée et aux discours embrumés de rhum.

Son origine n'est pas très claire et il faut bien admettre que l'on ne sait pas comment il est devenu pirate. D'aucuns prétendent qu'il est le fils d'une noble femme des Vents d'Ouest séduite par un redoutable flibustier mais le mystère s'épaissit lorsqu'il parle de son frère, Bragen de Valls avec lequel ils n'ont aucun point commun si ce n'est des hauts faits accomplis.

Parmi les actions qui valent sa renommée à 3 Mâts il a (ou aurait) :

- Dérobé le trésor d'un dragon en lui arrachant des écailles dont il a fait son tricorne
- Détruit avec son frère et d'autres héros une nécropole dans le désert d'Orya et abattu les plus puissantes liches jamais vues
- Conquis le cœur des 3 filles d'un roi, les aurait épousées et déflorées la même nuit et aurait depuis sa tête à prix contre un tonneau d'or.
- Trouvé la recette du rhum qui ne donne pas mal à la tête
- A conquis le cœur de la Mort elle-même qui le fait tuer 1 fois l'an pour le garder avec elle une semaine avant de rendre aux vivants

## *Petites phrases :*

- *Lune cernée d'un anneau, pluies ou grêle pour bientôt*
- *Pluie avant sept heures s'arrête avant onze heures*
- *Arc en ciel le matin, orage qui vient*
- *Nuit claire, gelée d'hiver*
- *Ciel rouge le matin, prends garde marin*
- *Avis de Tempête, reste à la buvette (3 Mâts)*
- *Goéland qui se gratte le gland, mauvais temps (3 Mâts)*

### **Les morts :**

Les navires ne transportent que très rarement des hommes morts, cela porte malheur. Quand un homme meurt en mer, son corps est lavé, habillé de vêtements propres, enveloppé dans un drap, puis on lui lie les pieds avec des chaînes et après lecture d'une prière à Père Océan pour que celui-ci recueille le frère marin et ne devienne pas un mort vivant, il est jeté par-dessus bord aussi vite que possible. De même, si un homme est porté disparu en mer, aucune tombe ne sera creusée sur la terre ferme, aucune pierre tombale ne sera érigée, on n'osera pas même parler de lui au passé, pendant au moins sept ans après sa disparition. Creuser une tombe s'il n'est pas mort lui portera malheur. Les pirates ne parlent jamais de ceux qui sont morts mais s'ils le font ils ne diront pas « **Jack** » mais « **Pauvre Jack** ».

On respecte profondément les morts sur les navires pirates, en grande partie parce que les marins ne connaissent que trop bien les histoires de revenants et de vaisseaux fantômes. Des bruits courent sur des esprits vengeurs abandonnés, agitant une lampe sur les rivages des îles pour attirer les bateaux sur les récifs.

### **Père Océan alias Nérée Océnaos :**

Tel est le nom que les pirates donnent à celui qui incarne le dieu de la mer, le protecteur des flots, le maître des eaux.

S'il n'a pas de prêtre au sens strict du terme dans l'archipel squalé, les capitaines de vaisseaux ont la responsabilité de conduire les prières à Père Océan et que ce dernier soit respecté et craint par son équipage. Les marins ne doivent pas dire à leur proches combien de temps ils seront partis ni où ils vont et quand ils reviendront. Leur vie et leur parcours dépend du bon vouloir de l'Océan et lorsque le bateau quitte le port il ne leur appartient plus de répondre à ces questions. C'est à Père Océan de décider.

### **La légende des pleureuses:**

il existe une vieille légende qui explique à dire que les fleuves qui traversent les terres et qui sont suffisamment larges pour laisser y pénétrer un navire furent créés par des entes touchées par la grâce de Père océan, de leurs larmes seraient nées ces fleuves. Protectrices et bienveillantes, les pleureuses, offrent aux pirates en détresse, refuges et favorisent les embuscades sur les navires marchands.

### « Ce qui appartient à la Mer retourne à la Mer »

Les marins n'utilisent jamais les produits de la mer pour teindre leurs vêtements, ni ses pierres pour lester un navire car il est arrivé trop souvent, quand ses règles n'étaient pas respectées, que la mer se déchaîne pour récupérer ce qui lui avait appartenu.

### « Jack Porte Poisse »

« Jack Porte Poisse » est le nom donné aux marins qui portent malheur aux navires. Si la majorité de l'équipage est blond, « Jack » sera le seul marin aux cheveux bruns. « Jack » est l'homme qui louche ou dont l'un des yeux est dépigmenté, c'est celui qui ne respecte pas la mer.

### La Bonne Fortune

Il existe une multitude de façons de porter chance à un navire. Voici la liste de quelques-unes d'entre elles :

Les yeux bleus portent bonheur et sont synonymes de bonne vue.

Les marins se percent les oreilles pour améliorer leur vue ; les capitaines ne se percent qu'une oreille, celle opposée à l'œil utilisé pour regarder à travers la longue vue.

La peau de loutre porte chance, surtout celle dont on se sert pour confectionner des sacs.

Le contenu des poches d'un marin peut lui porter bonheur : une poignée de terre provenant de la tombe d'un parent marin est un signe de bonne fortune tout comme les ossements de doigts.

Les couteaux à manches noirs, la pièce d'argent offerte par un ami ou les amulettes à fortes odeur (ail...) portent bonheur.

Ce que mange le marin est primordial. Un marin mâche des dents de requins pour s'assurer de ne pas perdre les siennes, il mange des tortues pour allonger son espérance de vie, se frotte la plante des pieds avec de l'huile de poisson pour se réchauffer. Il ne mange jamais de tête de poissons car ils sont trop bêtes pour se sortir d'un filet de pêche.

Les marins savent que lorsqu'on a attrapé le premier poisson de la journée il faut le rejeter aussitôt à la mer après avoir craché dessus ; C'est la garantie de pêcher 10 poissons de plus dans la journée.

Les oiseaux sont toujours un signe de bonne fortune aussi le marin en prends soin.

## La mauvaise Fortune

« Les cartes, les dés et les femmes ne causent que des ennuis »

Capitaine Toby, un soir où la chance l'avait abandonné au jeu.

Un marin doit se tenir à l'écart des lièvres, des renards et des chats.

Les lièvres sont inoffensifs jusqu'à l'arrivée de l'automne où ils perdent la raison ; les renards sont bien connus pour leur roublardise ; quant aux chats, leurs poils dégagent de l'électricité statique, signe manifeste d'ensorcellement.

## Lexique

A la dérive : avancer en l'absence de vent, se dit aussi d'un marin absent.

A moitié abattu : à moitié saoul

Amure : côté du bateau contre lequel souffle le vent

Avaler l'ancre : se débarrasser d'un marin

Bâbord : le côté gauche du navire

Basta : stop, arrêter

Beaupré : petit mât d'angle à l'avant du navire, portant une voile de petite taille.