

Code de la Piraterie

Chapitre I : Règles générales

Article I :

« Pirate un jour, pirate toujours »

Article II :

Un capitaine a tout droit sur son équipage, sauf s'il est en contradiction avec le code.

Article III :

Un capitaine sans équipage (moins de 3 matelots) et sans navire peut être destitué de son titre par l'unanimité moins une des voix du conseil

Article IV :

Il faut être capitaine ou représentant d'un capitaine pour siéger au conseil des capitaines. Un seul représentant par capitaine sera toléré au conseil.

Article V :

Sur terre, sans déclaration de guerre devant au moins 3 autres capitaines ou seconds (témoins), un capitaine ne peut envoyer son équipage contre un autre équipage dans un combat à mort.

Sur mer, le pavillon noir hissé vaut déclaration de guerre officielle.

Article VI :

Le gardien du code peut être requis à tout moment par un capitaine ou représentant pour trancher un litige.

Celui-ci peut, en apposant son sceau, certifier l'authenticité d'une copie du code, rendant le possesseur de cette copie gardien du code de son équipage.

Cette charge est nominative.

Chapitre II : Administratif

Article I :

Pour demander la tenue d'un conseil, un capitaine doit avoir l'accord d'un tiers des capitaines en présence. Ceux-ci ont la charge de prévenir ou faire prévenir les autres capitaines le plus vite possible.

Il faut que deux tiers des capitaines en présence soient présents au conseil pour atteindre le chorum.

Si le capitaine d'un équipage est introuvable, le plus gradé des personnes de son équipage est de facto représentant temporaire de son équipage.

Article II :

Un capitaine ou un représentant siégeant au conseil vaut pour une voix. Le gardien du Code peut siéger au conseil, mais ne peut prendre part au vote.

Article III :

Le capitaine qui a requis le conseil doit pouvoir proposer un ordre du jour. Chaque dirigeant a le droit de demander avant le conseil un ajout à l'ordre du jour.

Article IV :

Les capitaines ayant donné leur accord pour la tenue d'un conseil doivent fixer un délai : 1 heure, 1 jour, 1 semaine ou 1 mois.

Article V :

Chaque capitaine peut requérir un vote et dispose d'une occasion d'exprimer son avis avant le vote.

Article VI :

Une décision est validée par vote majoritaire.

En cas d'égalité, un nouveau débat est lancé, suivi d'un second vote. En cas de nouvelle égalité, le gardien du code en présence tranchera.

Article VII :

Il faut une trace écrite des discussions du conseil afin qu'elles ne soient pas contestées.

Article VIII :

Une décision du conseil fait loi tant qu'elle n'a pas été abrogé par le conseil.

Article IX :

Seul un vote du conseil peut interrompre un conseil. Les éléments extérieurs doivent passer par les conseillers des siégeants.

Article X :

Un siégeant est égal à un autre siégeant lors du conseil.

Article XI :

En cas de conflit, le commodore est le chef des armées de la Nation Pirate.

Le commodore est élu pour trois ans.

Une motion pour une nouvelle élection peut être demandées par tout capitaine pirate. Si la motion est votée à la majorité, une nouvelle élection est instaurée. Si l'ancien commodore est élu, c'est une re-confirmation.

Dans le cas contraire, l'ancien commodore est destitué à l'annonce du résultat.

Chapitre III : Judiciaire

Article I :

Sont considérées comme fautes légères les fautes n'ayant pas provoqué mort ou mutilation irréversible, ou n'ayant pas porté atteinte à l'intégrité d'un équipage.

Article II :

Sont considérées comme fautes graves toutes actions qui pourraient nuire à l'intégrité du peuple pirate en tant qu'entité (l'atteinte au gardien du Code est une faute grave).

Article III :

Sont fautes lourdes toutes les fautes qui ne sont ni légères, ni graves.

Article IV :

Les fautes sont au jugement du ou des capitaines des équipages concernés.

Article V :

Les fautes lourdes sont au jugement du ou des capitaines des équipages concernés.

Un capitaine peut néanmoins demander la décision du conseil.

Article VI :

Les fautes graves sont obligatoirement jugées par le conseil.

Chapitre IV : Sanctions

Article I :

Une sanction pour une faute légère ne doit pas entraîner la mort ou une mutilation irréversible.

Article II :

Une faute grave entraîne la formation d'une grande chasse contre les fautifs, ou leur traque et leur exécution.

La grande chasse est le fait que tous les pirates doivent rechercher cette ou ces personnes.

Article III :

Une faute lourde peut entraîner toutes sanctions que le, les capitaines ou le conseil jugeront appropriés à l'exception de la grande chasse.