

## LES SUPERSTITIONS ET CROYANCES DES MARINS

### LA COQUE

Lors de la construction d'un bateau, dès que la coque est terminée, il est d'usage en Bretagne de l'asperger d'eau de mer en abondance pour l'habituer au futur milieu qui sera le sien. Ces gestes sont accompagnés de prières et de vœux.

### LA CORDE

Sur un bateau, le mot "corde" (ou "ficelle") est totalement prohibé. Les marins peuvent en revanche utiliser des mots similaires tels que "bout", "manœuvre", "filin", "cordage" (qui est un dérivé de corde, mais autorisé). Cette interdiction du mot "corde" viendrait du temps où les mutins étaient pendus hauts et courts.

### LA FICELLE

Comme la "corde", la ficelle par extension, fait partie du vocabulaire interdit à bord d'un bateau.

### LA FIGURE DE PROUE

Les figures de proue de bois sculpté et peints qui ornent l'avant des grands vaisseaux sont une puissante protection symbolique. Il s'agissait rarement de divinités masculines telles que Triton ou Poséidon, ou encore des animaux, mais souvent des femmes ou des sirènes. Ces formes féminines étaient un hommage aux dieux de la mer. Peut être aussi

qu'étant femmes et portant malheur, elles étaient utilisées en proue pour effrayer les mauvais esprits de la mer.

### PINCER UN MARIN

La vie d'un marin était tellement aléatoire, que durant des siècles, même ceux qui revenaient au port sains et saufs étaient soupçonnés de n'être plus du monde des vivants. Pour s'assurer donc que le marin était réel et non pas un fantôme, il fallait le pincer.

De nos jours, on touche leur pompon rouge, et chez les anglais, on touche leur col.

### LA NOYADE

Il y a fort longtemps, il ne fallait pas secourir les personnes en danger de noyade ou sortir un noyé de l'eau pour l'enterrer. En effet, les esprits de la mer réclamaient leur dû.

### L'ÂME

Les marins sont convaincus que le bateau est doté d'une âme.

Les anglais ont pour habitude dans leur propre langue de ne pas donner de masculin ni féminin pour des objets inanimés, or, pour les bateaux, ils disent "he" ou "she", comme d'une personne humaine.

## **L'APPEL DU MARIN**

N'appellez jamais un marin au moment de son départ, ne jamais l'interrompre sinon un grand malheur s'abattra sur lui en mer. Courrez plutôt à sa rencontre pour lui parler ou lui donner un objet face à face.

## **L'ARGENT**

Tout bateau d'époque a sous son grand mât une pièce d'or, ce qui a pour but d'éloigner la malchance et les encombres. Il était courant de jeter une pièce d'argent avant tout grand voyage afin de s'attirer les grâces de l'océan. Cette pratique était aussi utilisée en cas de calme plat, ce qui permettait de faire revenir le vent.

## **SOUHAITER BONNE CHANCE**

Il ne faut jamais souhaiter bonne chance à un marin en train de s'embarquer, cela attirerait la déveine durant toute la traversée.

## **LA CIGARETTE**

Quand on allume une cigarette à la flamme d'une bougie, on provoque au même instant la mort en mer d'un marin inconnu, par noyade ou par accident.

## **LE COUTEAU**

Tout objet en fer est le bienvenu à bord, et le couteau possède une charge de porte-bonheur. Les anglais plantaient un couteau dans le grand mât.

## **LES BOUCLES D'OREILLES**

Les marins portent des boucles d'oreilles depuis fort longtemps. Celles-ci sont sujettes à de nombreux symboles : Depuis l'antiquité, porter un anneau d'or à l'oreille préserve de la noyade et des naufrages.

Le marin doit obligatoirement se percer l'oreille et ne pas utiliser des boucles à pinces. Le trou dans le lobe procure une bonne vue et éloigne les maux ophtalmiques. Le marin aura une assez bonne vue pour repérer de loin des écueils, navires ennemis, etc.

L'anneau d'or à l'oreille est aussi un trésor pour le marin, principalement destiné au curé pour payer ses obsèques si le marin venait à mourir loin de son pays.

La boucle d'oreille était le symbole des fiançailles entre le marin et la mer.

La boucle d'oreille du marin doit être en or, ce qui a des vertus protectrices que les autres matériaux n'ont pas. L'or guérit la vue et prévient des maladies des yeux.

## **LE CHARBON**

Le charbon est un matériau très bénéfique et protecteur. Quand vous en trouvez un morceau au bord de la mer, il faut le donner à un marin qui le mettra dans sa poche et qui lui évitera la noyade.

Si la femme d'un marin, en attisant le feu, retourne un morceau de charbon, elle retourne également le bateau sur lequel vogue son mari, le conduisant ainsi à la mort.

#### LE MOUSSE

En cas de calme plat, si on fouettait le mousse, le vent revenait.

### LES SUPERSTITIONS ET CROYANCES DES MARINS - LES ANIMAUX

#### L'ALBATROS

Le marin montre peu de sympathie envers l'albatros. Il est réputé annoncer le mauvais temps et les tempêtes lorsqu'il se pose sur l'eau. Il est en revanche de bonne augure de le voir planer, signe de bon vent.

#### L'ÂNE

Il était de bon augure pour les malouins (les gens habitant la ville corsaire Saint-Malo) de voir un âne avant de prendre la mer, car l'animal était réputé bête, borné, mais courageux.

#### LE CORBEAU

Si un corbeau proche du bord de mer croasse pendant la nuit ou au petit matin, c'est le présage d'une tempête.

#### LE GOÉLAND

Le goéland représente l'âme d'un mort. Il abrite l'âme d'un noyé dont on n'a jamais retrouvé le corps. Il ne faut donc pas toucher au goéland pour ne pas léser le pauvre mort.



#### LE LAPIN

Le lapin est l'animal le plus détesté des hommes de la mer. Cela paraît étonnant pour une si gentille bête. Mais le lapin adore le chanvre et le grignote. Tout ce qui est cordage sur un navire est fait en chanvre, donc le navire est à la merci du lapin ! Le lapin ronge l'étoupe qui empêche les infiltrations d'eau. Les marins nomment ce mammifère « la bête aux grandes oreilles » pour ne pas prononcer son nom.

#### LA MOUETTE

La mouette, tout comme le goéland, porte l'âme d'un marin mort en mer.

#### LES RATS

Les rats sur un navire véhiculent des parasites et maladies, ils dévorent tout, c'est un fléau. En revanche, un bateau privé de rat est dans une mauvaise passe, car les rats l'auront quitté pressentant quelque malheur ; un don que seuls ont les rats.

## LA LÉGENDE D'Is (VERSION 2)



Les hommes avaient construit une ville sur une longue roche au large de la baie de Douarnenez. Elle était si basse qu'il avait fallu la protéger de digues et de hauts murs, seulement ouverts par une double porte à système d'écluses.

L'île se nommait Is et avait pour roi Gradlon le Grand, souverain de Cornouaille. Il avait renié les anciennes croyances et s'était converti au christianisme avec un tel fanatisme qu'il jurait de massacrer tous ceux qui refuseraient le baptême. Il gardait juste vivants quelques uns de ces pauvres hères afin qu'ils lui servent d'esclaves dans sa belle cité d'Is. Il était conseillé par Corentin, et par son neveu Guénolé. A eux trois, ils firent d'Is une si belle ville que la capitale de la France en devint jalouse et fit tout pour avoir sa grâce et sa richesse, Lutèce voulut être pareil à Is, et bien plus tard, prendra jusqu'à son nom : Par Is devint Paris. Les églises surtout étaient belles, leurs décorations étaient travaillées par de grands artistes de tous les arts, de la sculpture, à la peinture, en passant par le travail du verre ou du fer et du bois. Dieu était partout, majestueux, riche, omniprésent.

Pour éteindre la flamme des druides dans les mémoires de ses sujets, Gradlon avait fait abattre nombre de menhirs et tailler des croix au sommet d'autres. Il avait fait arracher la langue de toutes les femmes du pays afin qu'esclaves et muettes, elles ne puissent pas enseigner les anciens noms

sacrés à leurs progénitures. Ainsi était Gradlon le Grand pour l'immense gloire de Dieu.

Alors qu'il était sur le continent, son chemin croisa celui de trois prêtresses de l'ancien dieu. Il fit massacrer deux d'entre elles, mais tomba amoureux de l'extraordinaire beauté de la troisième, Malgwen la Noire, qu'il ramena à Is. En signe de soutien pour ses sœurs mutilées, elle refusa de lui parler et mourut en donnant le jour à une petite fille prénommée Dahut la Belle. Au moment où Malgwen rendit son dernier soupir, Gradlon entendit sa douce voix résonner dans sa tête le condamner en malédiction à mourir sans descendance.

Dahut fut élevée dans la cité, adulée par son père et instruite dans la nouvelle religion. Pourtant, au fond d'elle-même, elle rejetait un dieu si cruel envers les pauvres, et si impitoyable envers les anciennes croyances de son peuple. Elle sentait au fond d'elle que Dieu devait se trouver dans tout chose de la nature et pas seulement dans les églises. Elle accusa Corentin et Guénolé de se servir de Gradlon pour s'enrichir et asseoir leurs pouvoirs. Elle refusa d'incliner sa tête dans les chapelles et les églises.

Il advint que Dahut fut grosse sans avoir d'époux. Gradlon offrit devant Dieu la main de sa fille et son royaume à tout homme qui passerait sous sa couronne tenue par trois fils, si la couronne tombait sur sa tête. Tous les seigneurs tentèrent leur chance car Dahut avait la beauté de sa mère et la richesse de son père, mais la couronne du roi resta attachée aux trois ficelles. Les hommes du peuple furent donc admis à avancer à leur tour sans succès. Il ne restait que le plus pauvre d'entre les pauvres, un jeune homme roux qui n'avait

même pas de domicile et possédait seulement un corbeau noir. Il s'avança sous la couronne qui se détacha et vint doucement se fixer sur sa tête rouge. Celui-ci offrit sa couronne à Dahut et lui dit s'appeler Bran Ruz (corbeau rouge). Il lui déclara être la vague qui l'avait engrossée et être le père de l'enfant à naître.

Gradlon ne pouvait admettre un tel scandale, pas plus qu'il ne pouvait revenir sur sa parole de crainte d'être parjure devant Dieu. Il demanda le Jugement de Dieu, fit attacher sa fille, son gendre et son tout nouveau né petit fils dans une barque qu'il lança dans les flots déchaînés d'une tempête.

Mais il ignorait que Bran Ruz était l'ami du Roi Poisson et que Dahut avait hérité des connaissances de sa mère. Le nouveau couple et son enfant arrivèrent sains et saufs sur une plage.

Le Rouge décida alors de défier Gradlon, désormais roi usurpateur, en un combat singulier. Une grande bataille s'en suivit, mais en perdant celle-ci, Gradlon fut obligé d'accepter le défi imposé par son gendre. Le combat fut fait dans les règles, et le trop vieux roi dut s'agenouiller devant le nouveau souverain d'Is.

La première mesure que prirent Bran Ruz et Dahut la Belle fut de libérer tous les esclaves et de leur permettre la liberté du culte. C'était sans compter sans Guénolé qui était encore à Is. Grandlon, laissé libre dans la cité, possédait toujours la clé des écluses. Avec l'aide de Guénolé et d'une poignée d'hommes lui étant restés fidèles, il fit assassiner le Rouge et Dahut et enleva l'enfant nouveau né, puis il ouvrit

les portes, libérant l'eau dans la cité, noyant gens et animaux, écroulant les maisons et dévastant toute l'île.

Gradlon et Guénolé purent fuir à bord du navire qu'ils avaient pris soin de préparer avant leur méfait. Ils partirent à l'Abbaye de Landevennec. Mais l'âme de Dahut vint la nuit ravir celle de son fils et l'enfant mourut, sans que Gradlon n'ait d'autre descendance. La malédiction de Malgwen était complète.

D'Is, il ne reste rien. Pourtant, les pêcheurs entendent encore régulièrement les cloches des églises sonner sous la mer. Ils savent bien qu'ils n'est qu'endormie sous l'eau et qu'elle resurgira de nouveau des flots lorsque sa sœur, Paris sera à son tour engloutie.

## LA LÉGENDE D'Ys



Depuis longtemps déjà, en Armorique, les hommes voulaient construire une ville qui défierait la mer. Elle devait être à la gloire de Dieu, et montrer sa supériorité sur les choses de la nature de l'ancienne religion. Il y avait, au large une très longue bande de rochers qui émergeaient à marée basse et qui s'éloignaient loin dans la mer. Il s'y formait comme une petite colline de granit et où travaillaient d'humbles Bretons et leur capitaine pour leur seigneur Gradlon.

Sur la partie basse du rocher effleurant l'eau, on bâtit des digues suffisamment hautes pour empêcher la mer de le recouvrir. On mit une grande porte à écluses bien solide afin de permettre le passage des navires au port. La clé de cette porte fut offerte au roi de l'île qui avait commandé l'ouvrage, le roi de Cornouaille, Gradlon.

Une ville y fut bâtie. Elle était si basse sur la mer qu'on la nomma Ker Ys, la ville basse, inférieure, souterraine. Et c'était vrai que suivant les marées, Ys était si basse qu'elle semblait posée sur l'eau.

Gradlon le Grand régnait en bon roi chrétien et sa bonne ville d'Ys dans ses remparts rendait grâce à Dieu, sous la protection spirituelle de Saint Corentin, l'évêque de Kemper et de sa cité. Puis Gradlon eut une fille qu'il nomma Dahut. Elle était la joie de son cœur et il l'aimait tendrement. Elle était si belle que Gradlon lui vanta sa beauté, rendant son cœur orgueilleux, futile et frivole. La belle devint jeune fille et s'ennuyait dans la ville où les garçons travaillaient et priaient à longueur de temps au lieu de la divertir.

Alors, elle fit venir des jeunes du continent qui amenèrent avec eux de la musique, des danses, des fêtes. Et les jeunes d'Ys suivirent Dahut dans son désir frénétique de plaisir et de liberté. Ys devint la cité de la perversion et de la prostitution, une Sodome et Gomorrhe d'Armorique.

Dieu était déçu de voir ce qu'il était advenu de sa bonne ville posée sur l'eau. Il décida d'y envoyer le Diable pour punir la ville pécheresse.

Dahut vit arriver un bel étranger vêtu de rouge, libre de ses mœurs et prodigue de ses câlins. Dahut tomba aussitôt amoureuse de lui, dansant avec lui toute la nuit et se livrant à des orgies sans fin. Toute la ville suivait son exemple, au grand désespoir de Gradlon et de Corentin. Celui-ci, ne connaissant pas les desseins de Dieu, envoya chercher Saint Guénolé pour lui venir en aide.

Dahut continuait sa folle vie et lorsque son bel amant lui demanda la clé de la porte écluses de la cité, elle s'arrangea pour la prendre au cou de son père endormi dans un sommeil peuplé de cauchemars. En gage d'amour, elle l'offrit à l'étranger vêtu de rouge en échange de son nom. Alors le Diable se nomma, et volant jusqu'aux portes écluses, il les ouvrit en grand, laissant entrer un flot purificateur dans la ville pervertie.

Dahut, comprenant son erreur, se précipita pour prévenir son père de l'arrivée de la mer furieuse, et à son tour il réveilla Saint Guénolé. Celui-ci comprit alors le projet de Dieu, et le louant, il alla chercher deux chevaux marins, capables d'aller à travers les vagues, galopant sur l'eau pour rejoindre Douarnenez.

Mais le cheval de Gradlon peinait et n'arrivait que difficilement à avancer, se laissant submerger par les flots. Guénolé comprit le signe de Dieu et somma Gradlon d'abandonner sa fille qu'il avait en croupe. Le roi, comprenant qu'il en allait de son salut, fit tomber Dahut de son cheval et celui-ci libéré, se lança par-dessus les vagues à la suite de son frère monté par Guénolé.

Le roi et le saint furent ainsi sauvés, mais le reste de la ville qui avait choisi la perversité était désormais sous la mer.

De la ville d'Ys et de ses habitants, il ne restait rien. Mais quelques fois, les pêcheurs entendent les cloches de l'église d'Ys, sous la mer, se plaindre doucement de la folie de Dahut la malfaisante.

### LA MARQUE NOIRE



Popularisée par Robert Louis Stevenson dans *"L'île au trésor"*, la marque noire est une sentence de mort. Il s'agit d'un morceau de papier ou une carte avec une marque noire circulaire placée au centre. La marque est déposée dans la main de l'accusé. Les traîtres et les informateurs sont particulièrement visés.

Dans *"L'île au trésor"*, Billy Bones est tellement effrayé par la marque noire qu'il a une attaque et meurt.

Il est d'usage chez tous les frères de la côte (pirate, corsaire, flibustier, boucanier, contrebandier) qui ont un grief qui ne peut être réglé que par la mort de son ennemi, d'envoyer une marque noire sur un papier, souvent anonymement quelques temps avant de passer à l'exécution. Le temps minimum étant de 3 ou 4 heures. Cette coutume est très respectée. Quiconque serait pris à assassiner ou a

achever un des frères de la côte sans qu'il ait reçu la marque noire sera alors jugé immédiatement. Le jugement sera alors sans appel pour ce renégat : la mort. Si de plus l'assassin n'était pas un frère de la côte (car même les étrangers en territoire de la flibuste doivent respecter cette règle), ses bourreaux auraient loisirs de s'amuser longuement avec cette charogne emplumée avant de l'occire.

### PASSE-TEMPS

Pour substituer les hommes perdus suite à une maladie ou une blessure, le nombre d'homme à bord était le triple du nombre nécessaire pour faire naviguer un bateau. Il y avait donc beaucoup de temps libre.

Boire était le loisir favori et il était souvent accompagné de chants tapageurs et de danses. L'organisation de faux procès était un autre passe-temps des pirates. Les captures et les exécutions étaient une constante menace pour la piraterie, ces jeux de rôle étaient donc un bon moyen de prendre les choses à légère.

Le reste du temps, les pirates se comportaient en simples marins : ils sculptaient le bois, les os et les morceaux de fromage trop durs ou bien ils créaient des décorations complexes faites de nœuds marins sur leurs biens personnels.

Les jeux de cartes ou de dés étaient très populaires. Les dés étaient réalisés à partir de plombs de mousquet et le tapis de jeu fabriqué dans de vieux bout de toile.

## CHÂTIMENTS ET TORTURE PIRATES

Les punitions étaient nombreuses et variées...

Un châtiment ordinaire pour homicide était d'attacher le meurtrier au cadavre et de les jeter par dessus bord.

Etre trainé sous la quille du bateau : il s'agissait de lier le transgresseur à la grande vergue et de lui attacher des poids aux pieds. Un chiffon trempé d'huile enfoncé dans la bouche empêchait la noyade car il était traîné par-dessous la coque et ressorti de l'autre côté, mais il avait la peau de son dos arrachée par les patelles collées à la coque. Le procédé était répété trois fois et était souvent fatal.

Être abandonné sur une île déserte était un châtiment moins cruel mais pas plus souhaitable. Être déposé à terre sur une île déserte éloignée des routes normales de commerce était presque une condamnation à mort.

Obliger un homme à courir à perdre haleine de haut en bas du pont ou sur le gréement jusqu'à ce qu'il s'écroule ou que la mort le terrasse.

L'usage exécrable du fouet dans la marine se faisait uniquement sur un bateau pirate dans les cas les plus sévères.

Le supplice de la planche était le plus souvent réservé aux captifs. Toutefois, comme peu de pirates savaient nager, donc le simple fait d'être poussés par-dessus bord leur était fatal.

## KUZULS, VOUS AVEZ DIT KUZULS ?

On prétend qu'il existe un peuple qui vit retranché sous les montagnes, vivant dans des profondes grottes souterraines aménagées.

Ils vivent en autarcie et rare sont ceux qui ont pu voir leurs cités. On raconte même qu'ils dévorent tous ceux qui viennent déranger leur tranquillité sans y avoir été invités.

Dans les montagnes, les parents font peur aux garnements en leur disant que les kuzuls viendront les prendre s'ils ne sont pas sages. On dit aussi qu'ils aiment tellement les métaux précieux que leur sang est d'argent pur.

Mais la vérité c'est que personne ne sait la part de vérité que recèlent ces contes de bonne femme.

## CHRONOLOGIE RAPIDE

-4000 Premières cités états au proche orient, débuts de Troie

-3000 Première dynastie de l'Egypte des pharaons

-2000 Les olmèques apparaissent dans le golfe du Mexique

Première vague de migration celtique vers les îles britanniques

-1000 Invasion par les Celtes de la Gaule l'Espagne, l'Italie les Balkans l'Asie Mineure



-509 Début de la république romaine

-323 Mort d'Alexandre le Grand

0 Naissance du Christ

33 Crucifixion de Jésus

313 Édikt de tolérance du christianisme dans l'Empire romain

498 Baptême de Clovis

1095 Appel d'Urbain II à Clermont : première croisade

1149 Echec de la deuxième croisade

1189 Richard Cœur de Lion devient roi d'Angleterre.

Début de la troisième

1202 Quatrième croisade

1209 Croisade contre les Albigeois (hérétiques cathares) dans le Languedoc

1228 Sixième croisade (1228-1229) : récupération de Jérusalem

1231 Grégoire IX crée l'Inquisition

1248 Départ de Saint-Louis pour la croisade d'Égypte.

1270 Départ de Saint-Louis pour la VIIIe croisade.

1481 Par la bulle Aeterni Regis, le pape alloue au Portugal toutes les terres situées au sud des Canaries. En 1493, un amendement à cette bulle accorde au Portugal toutes les terres situées à l'est du méridien passant par le 38e degré de longitude ouest, et à l'Espagne toutes les terres situées à l'ouest de ce méridien pour profiter des découvertes de Colomb. Mais, dès l'année suivante (1494), le traité de Tordesillas reporte cette ligne au 46° 37' ouest, ce qui permettra par la suite au Portugal de revendiquer le Brésil.

1492 Christophe Colomb débarque sur les côtes des Bahamas

1497 Vasco de Gama double le cap de bonne espérance

1498 IXème croisade. Deuxième croisade contre les Kuzuls. C'est essentiellement le Saint Office qui monte cette croisade. Suite à un échec retentissant, une bulle papale déclare les Kuzuls non croyants, mais non hérétiques.

1501 Amerigo Vespucci explore les côtes de terres inconnues dans l'hémisphère sud

1504 Léonard de Vinci peint la Joconde.

1519 Magellan entreprend un tour du monde. Seul un des 5 bateaux rentrera 3 ans plus tard, conduit par son lieutenant. Lui a été assassiné en route.

1519 Cortes débarque au Yucatan. En moins de 2 ans, il conquiert le centre du Mexique.

1521 Début du conflit Franco-Espagnol entre Charles Quint et François Ier

1522 Moins d'un an après la prise de Mexico, Cortés dépêcha en Espagne à l'attention de Charles Quint, un vaisseau chargé d'une bonne partie du trésor personnel du défunt Moctezuma. En arrivant à la hauteur des Açores le navire et ses deux conserves rencontrèrent une flotte de huit bâtiments corsaires, commandée par le capitaine Jean Fleury. Fleury et ses capitaines s'emparèrent de deux des navires espagnols. Avec cette prise, Fleury ramena à Dieppe, à son armateur Jean Ango, un imposant butin en perles, en or et en pierres précieuses.

1533 Henri VIII épouse Anne Boleyn, il est excommunié par le pape Clément VII, début de l'anglicanisme

1577 La reine Elisabeth soutient financièrement les raids pirates contre les espagnols

1596 Mort de Francis Drake, corsaire Anglais et explorateur

1598 Edit de Nantes rendu par Henri IV (liberté de culte pour les protestants)

1600 Invention du Rhum à la Barbade

1610 sacre de Louis XIII, régence de Marie de Médicis jusqu'en 1617

1643 sacre de Louis XIV sous la régence de sa mère Anne d'Autriche et de Mazarin jusqu'en 1661

1661- 1715 Règne de Louis XIV, le roi-soleil.

1682 Cavelier de La Salle descend le Mississippi. Il nomme cette région, au nom du roi de France, la Louisiane.

1685 Révocation de l'édit de Nantes par Louis XIV : démolition des temples protestants, interdiction des assemblées et répression policière (dragonnades).

1694 Exploits de Jean Bart qui est anobli par le roi.

1700 Mort de Charles II d'Espagne. Louis XIV accepte le testament de Charles II. Son petit-fils devient roi d'Espagne sous le nom de Philippe V.

1701-1714 Guerre de la Succession d'Espagne

1714 George Ier, électeur de Hanovre, devient Roi d'Angleterre et d'Irlande. Il n'apprendra jamais l'anglais.

1715 Louis XV, âgé de 5 ans succède à son arrière-grand-père sous la régence de Philippe d'Orléans

1717 Triple-alliance de la Haye (France, Angleterre, Pays-Bas).

1718 Bataille de Saint-Domingue

1718 fin juillet : GN !

## QUELQUES PERSONNAGES CONNUS

Peter Macfern : le Capitaine de la « *Marie-galante* ».

Saskia : Surnommée la Noire, elle est la Capitaine du « *Blue King* ».

Arnoul : Surnommé le Balafré, il est le capitaine du « *Belzébuth* ».

Erwan de Lanvelen : le Capitaine de la « *Danaïde* ».

James Lorne : le Capitaine du « *Bloody Shark* »

Conrad Seahawk : le capitaine de la « *Murène* ».

Blake: Surnommé « The Lord », il est le Capitaine du « *Black Russian* ».

Bartholomew Roberts : dit « Black Barth », le capitaine du « *Royal Fortune* ».

Juan Alphonso Del Elsin De Lopez : le Capitaine de la « *Pinta Colada* ».

Vidéric : Surnommé l'Enclume, il est le capitaine de feu « *L'Intrépide* ».

Tobias de la Vergue : le Capitaine du « *Libertinage* ».

Woods Rogers : le pire ennemi des frères de la côte, l'Amiral de la Flotte Anglaise.

Mina O'sullivan : Héroriste de renom.

Bondrame Fortune : Héroriste de renom, c'est un nom de plume.

El Padre : Penseur idéaliste du mouvement « Libertalia »

Ecrits de Matt le Héroriste

## "JOLLY ROGERS"

Infâmes pirates !

C'est encore moi ! Aujourd'hui, je viens vous parler du drapeau noir... de la tête de mort et des deux tibias croisés... ce drapeau que nous arborons fièrement lors de nos expéditions sanguinaires !

Mais connaissez-vous son histoire ? Tout d'abord, il faut savoir que les anglais le nomment « Jolly Rogers » qui serait selon certaines histoires la déformation du mot « Joli Rouge ». Le rouge étant la couleur initiale des premiers pirates français. Ce nom apparaît la première fois en 1724.

Le premier drapeau noir est signalé en 1700 par un navire anglais le « His Majesty's Ship Pool », attaqué par le pirate français Emmanuel Wynne, au large de Cuba.

La plupart du temps, on retrouve sur un navire pirate les pavillons des grandes nations européennes. Les pirates s'arrangeaient pour hisser le même pavillon que le navire qu'ils allaient piller. Le navire, proie des pirates était donc confiant et ne s'enfuyait pas et laissait les pirates s'approcher.

Puis ils hissaient le drapeau noir pour indiquer au bateau ennemi de se rendre sans combattre. Il faut savoir que les pirates ne recherchaient pas la bataille en général, ils préféraient s'emparer d'un navire par la ruse plutôt que par

la force. En effet, ils n'avaient aucune raison de risquer leur vie pour des trésors dont ils ne pourraient profiter s'ils mourraient !

Si l'ennemi ne se rendait pas, les pirates hissaient alors le drapeau rouge (toujours avec la tête de mort et les deux tibias) pour signaler que le combat serait sans pitié. D'autres pirates sanguinaires, eux, hissaient directement le drapeau rouge... mais ils étaient peu nombreux dans ce cas et ne vécurent pas longtemps !

Mais les pavillons pirates ne se restreignent pas au simple crâne et aux deux tibias... ils ont pris toutes sortes de forme au cours de l'histoire. Les pirates souhaitant certainement se démarquer les uns des autres...

Voici quelques exemples des pavillons les plus célèbres de la piraterie :

Edward Teach dit « Barbe Noire » :



Christopher Moody :





Bartholomew Roberts :



Stede Bonnet :

Dans le cas des corsaires, le « Jelly Rogers » n'est pas utilisé. Ils portent la flamme de l'autorité qui leur a donné la lettre de marque. Leur navire peut notamment avoir deux drapeaux, le pavillon royal, mais aussi celui d'un noble (le corsaire).

Enfin pour conclure, vous vous devez de savoir que la couleur d'un drapeau et son usage est, au XVIIIe siècle, réglementé et doté de normes acceptées par toutes les nations :

La marine ne porte pas de drapeau mais un pavillon national

-un navire vaincu baisse son pavillon

- un commandant qui veut se battre jusqu'au bout sans que son équipage se rebelle pour se rendre va clouer son pavillon au mât afin qu'il ne puisse pas être baissé

- un pavillon à mi-drise (à mi-distance du mât) est signe de deuil

- le pavillon rouge est signe de combat

- le pavillon blanc est signe de paix

- le pavillon noir pour signal de mutinerie

- le pavillon noir et tête de mort appartient aux pirates pour indiquer aux navires de se rendre sans combattre

- le pavillon rouge et tête de mort appartient aux pirates pour indiquer aux navires que le combat serait sans merci

- un salut entre navires se fait en abaissant le pavillon et en le hissant ensuite (usage ordonné par Louis XIV).

## L'ARMEMENT DES NAVIRES

Confrères canonniers, Amis marins,

Je vais aujourd'hui vous parler de l'armement des navires au XVIIe et au XVIIIe siècle. Je veux bien entendu parler des canons !

On parlera de « pièces » pour les canons et on les distinguera par le calibre de leurs boulets, calibre qui est exprimé en livres. Les canons les plus courants sur les navires sont les « Pièces de six », « Pièces de huit », « Pièces de 12 », « Pièces de 18 » et « Pièces de 24 » (mais on peut trouver aussi des pièces de 32 et de 42).

Ainsi lorsque l'on parle d'une « pièce de dix-huit », il s'agit d'un canon d'un calibre de 18 livres.

Lorsque l'on parle de l'armement d'un navire on peut rester vague en parlant du nombre total de canons à son bord. Mais les maîtres canonniers et capitaines auront à cœur de rentrer dans les détails et d'exprimer le nombre de canons par bordée, « en chasse » et « en fuite ».

Les canons dits « en chasse » sont les canons postés à l'avant du navire. Leur nombre ne dépassent pas un ou deux canons. Ils ont pour but de casser le gouvernail du navire ennemi.

Les canons dits « en fuite » sont les canons postés à l'arrière du navire. Ils ont généralement pour but de démâter ou tout simplement d'endommager le navire ennemi qui est en poursuite.

On pourra ainsi dire par exemple pour une frégate : « notre frégate est équipé de 24 canons » ou alors « notre frégate est équipée de 11 pièces de douze en bordée, d'un douze en chasse et d'un huit en fuite ».

Les experts, eux, ne rentreront pas dans tous ces détails. Connaissant l'équipement standard de tous les bateaux, ils parleront du type de bateau et de son « type d'armement ». On entend ici par « type d'armement » la fonction première du navire. Par exemple : le commerce, la chasse, l'escorte ou la guerre.

On parlera donc par exemple d'un « Sloop armé pour la chasse » ou d'un « brick armé pour le commerce ».

Sans rentrer dans tous les détails, un navire armé pour le commerce aura moins de canons qu'un navire armé pour la chasse qui lui aura moins de canons qu'un navire armé pour la guerre.

## LES NAVIRES DE L'ÉPOQUE

Frères de la côte,

Aujourd'hui je reprends ma plume pour vous parler des navires de l'époque. Je vais vous épargner les détails sur les « Tartanes » ou les « Poon » et me concentrer sur les vaisseaux les plus courants :

### Le sloop :



Petit navire avec un mât et un foc (voile triangulaire de l'avant). Les sloops sont trop petits pour s'aventurer longuement en haute mer. Leur petite taille et leur gréement leur confèrent une manœuvrabilité excellente. Ils sont par ailleurs très bon marcheur.

Ce type de navire accompagne parfois les flottes de la Royale mais est surtout affrété par les gouverneurs des caraïbes pour la chasse aux pirates.

Un navire idéal pour la chasse et donc pour les flibustiers et pirates.

### ***Le brick :***

Le brick est un grand bâtiment à deux mâts, qui ne portent que des voiles carrées (à l'exception de la « brigantine » et des « bonnettes »). Les bricks de commerce peuvent être énormes, bien plus gros que les navires de la Royale. Ceux-ci peuvent porter jusqu'à 20 canons de dix-huit, ce qui en fait des adversaires non négligeables.

Les Brick sont les navires corsaires les plus gros que l'on puisse trouver car ils restent encore suffisamment maniables et disposent d'une artillerie conséquente.

Les pirates apprécient aussi ce navire.

### ***Le brigantin :***

Le brigantin est l'ancêtre du brick (en plus petit). Comme le brick c'est un navire à deux mâts, gréé en carré à l'avant et à voile aurique (Voile de forme trapézoïdale) ou carrée à l'arrière et il n'a qu'un pont.



On trouve des brigantins de commerce, mais le brigantin est avant tout le navire pirate par excellence. Certains pirates transforment d'ailleurs leurs prises en brigantins et les équipent d'avirons pour rattraper leurs proies en cas de calme plat.

### ***Le galion :***

Grand bâtiment de charge du XVII<sup>e</sup> siècle, à trois ou quatre-mâts à voiles carrées, lourd, armé de 60 à 70 canons. C'est le navire qui transportait les trésors, l'or et l'argent des colonies espagnoles et portugaises d'Amérique.

50 à 60 mètres de longueur, 20 à 25 mètres de largeur, avec un château de quatre à cinq étages à l'arrière.



La goélette à huniers aussi appelée « Schooner » :

Navire léger à voiles, gréé à voiles auriques (en forme de trapèze) sur cornes, où le mât principal est le mât arrière. C'est un navire de transport rapide mais aussi un navire de guerre redoutable. Les goélettes à huniers servent de frégate dans la marine Royale et sont pour cela construites pour supporter le feu ennemi.

Le schooner est rapide et maniable et dispose d'une bonne puissance de feu ! Les pirates en sont donc très friands.

### ***La frégate :***

La frégate fait partie des "vaisseaux de ligne" de la Royale.

Bâtiment de guerre très rapide, fin, à trois mâts entièrement gréés à traits carrés, comportant un gaillard à l'avant et à l'arrière. Equipage de 300 à 600 hommes, armement de 30 à 60 canons.

Bons marcheurs, les frégates, trop lourdes, sont incapables de rattraper des navires comme les sloops taillés pour la course.

### ***Les catégories de navires :***

C'est Louis XIV qui a mis en place un système de catégories pour les navires. Les navires sont donc classés depuis en 5 catégories :

1ère catégorie : vaisseaux de ligne 1400 à 2400 tonneaux armés de 68 à 120 canons

2ème catégorie : navires de 1100 à 1300 tonneaux armés de 64 à 68 canons

3ème catégorie : navires de 800 à 1050 tonneaux armés 48 à 60 canons

4ème catégorie : navires de 550 à 800 tonneaux armés de 36 à 44 canons

5è catégorie : navires de 300 à 550 tonneaux armés de 28 à 34 canons.

Les navires plus petits sont considérés comme négligeables et donc non répertoriés. On entend par le tonnage la capacité de charge d'un navire.

### **LA « CHASSE-PARTIE »**

Vous qui allez vous engager, comme moi, dans cette formidable aventure fin Juillet, vous devez de connaître ce qu'est la « charte-partie » ou comme on le dit plus couramment la « chasse-partie ».

Il s'agit tout simplement d'un contrat passé entre le capitaine et l'équipage avant le départ en mer ou avant une expédition terrestre. Il définit les parts du butin qui sera attribué à chaque homme en fonction de leurs postes sur le navire, de leurs actions et de leurs blessures. Il définit aussi les règles et les punitions pour manquement à la discipline à bord du navire.

La charte était signée en jurant sur le pavillon du bateau

La « charte-partie » est donc un élément essentiel au fonctionnement d'un équipage de boucanier ! C'est un véritable contrat de travail.

!Une chasse-partie est généralement définie pour une expédition et réécrite ou modifiée au départ d'une nouvelle. Elle peut être très simple définissant uniquement le partage du butin et les indemnités ou très détaillée en allant jusqu'à définir les parts supplémentaires pour les actions dites d'éclat (comme « une part supplémentaire pour être le premier à aborder le navire ennemi »).

Voici un extrait de la chasse-partie conclue entre Bartholomew Roberts et son équipage :



I. Chaque pirate pourra donner sa voix dans les affaires d'importance et aura un pouvoir de se servir quand il voudra des provisions et des liqueurs fortes nouvellement prises, à moins que la disette n'oblige le public d'en disposer autrement, la décision étant prise par vote.

II. Les pirates iront tour à tour, suivant la liste qui en sera faite, à bord des prises et recevront pour récompense, outre leur portion ordinaire de butin : une chemise de toile. Mais, s'ils cherchent à dérober à la compagnie de argenterie, des bijoux ou de d'argent d'une valeur d'un dollar, ils Seront abandonnés sur une île déserte. Si un homme en vole un autre, on lui coupera le nez et les oreilles et on le déposera à terre en quelque endroit inhabité et désert.

III. Il est interdit de jouer de l'argent aux dés ou aux cartes.

[...]

V. Les hommes doivent avoir leur fusil, leur sabre et leurs pistolets toujours propres et en état de marche.

[...]

VII. Quiconque déserterait le navire ou son poste d'équipage pendant un combat serait puni de mort ou abandonné sur une île déserte.

VIII. Personne ne doit frapper quelqu'un d'autre à bord du navire ; les querelles seront vidées à terre de la manière qui suit, à l'épée ou au pistolet. Les hommes étant préalablement placés dos à dos feront volte-face au

commandement du quartier-maître et feront feu aussitôt. Si l'un d'eux ne tire pas, le quartier-maître fera tomber son arme. Si tous deux manquent leur cible, ils prendront leur sabre et celui qui fait couler le sang le premier sera déclaré vainqueur.

IX. Nul ne parlera de changer de vie avant que la part de chacun ait atteint 1000 livres. Celui qui devient infirme ou perd un membre en service recevra 800 pièces de huit sur la caisse commune et, en cas de blessure moins grave, touchera une somme proportionnelle.

X. Le capitaine et le quartier-maître recevront chacun deux parts de butin, le canonnier et le maître d'équipage, une part et demie, les autres officiers une part et un quart, les flibustiers une part chacun.

XI. Les musiciens auront le droit de se reposer le jour du sabbat. Les autres jours de repos ne leur seront accordés que par faveur.

Voici le barème établi en cas de mutilation dans les Caraïbes au XVII<sup>e</sup> siècle :

Perte des 2 yeux = 2000 piastres ou 20 esclaves

Perte des 2 jambes = 1500 piastres ou 15 esclaves

Perte du bras droit = 600 piastres ou 6 esclaves

Perte du bras gauche = 500 piastres ou 5 esclaves

Perte d'un oeil = 100 piastres

Perte d'un doigt = 100 piastres

1 piastre (monnaie espagnole) = 8 reaux = 1 pièce de huit