

CARNET DE VOYAGE

LETRE D'ACCUEIL...

« Ohé hardis matelots, c'est ce soir qu'on mets les voiles ! Sur le pont et hissez haut ! »

Enfin, pas vraiment ce soir mais dans quelques semaines ! Grâce à la machine à remonter le temps que vous avez créée pour la finale de **Scoutopia**, nous allons pouvoir vivre une aventure magique ! Et quelle meilleure époque d'aventure que l'âge d'Or de la Piraterie !

Chers apprentis pirates, votre aventure vous mènera en 1586 à la recherche de la mystérieuse Fontaine de Jouvence, cette source d'eau qui est sensée apporter jeunesse éternelle...

Préparez vous à vous mettre dans la peau de vrais pirates... Ne parlez plus de patrouilles mais d'équipage ! Chaque équipage s'est vu attribué un type de piraterie bien spécifique : les Boucaniers, les Flibustiers, les Naufrageurs et les Corsaires ! Pour savoir de quel bateau vous êtes, et avoir plus d'informations sur votre nouvelle identité, rendez vous à la fin de ce carnet.

Tout au long de votre voyage, vous vivrez mille dangers, affronterez de redoutables ennemis, connaîtrez la franche camaraderie de la piraterie et surtout graverez pas mal de souvenirs dans vos têtes de marins d'eaux douces !

Vous serez guidé dans votre aventure par un trio de choc : les capitaines de la flotte du Grand Veneur !

A la tête de la « Licorne de Feu », un descendant de conquistador espagnol qui a appris la magie auprès du Nouveau Monde appelé Bassaris le Terrible ! Il revient d'entre les morts, rien que pour vous, donc méfiez vous de son côté obscur...

A la tête du « Hollandais Volant », un étrange pirate dont on connaît bien peu de chose... cet immigré hollandais a en effet perdu la mémoire et se remémore des souvenirs chaque jour... Son nom ? Koala le Mystérieux ! Qui est est-il vraiment ? Nul ne le sait...

A la tête du « Black Ramp », un jeune pirate écossais, terriblement marqué par l'assassinat de sa famille, au sein même de leur distillerie de rhum... Cet assoiffé de vengeance répond au doux nom de Garrano l'Intrépide ! Car il ne reculera devant rien pour se venger...

Vous êtes toujours sans peur et sans reproche ? Prêt à affronter tout cela ? Alors RDV dans quelques semaines, sur l'île d'Or...

Bassaris le Terrible

Garrano l'Intrépide

Koala le Mystérieux

LES DETAILS DE NOTRE VOYAGE !

Où ?

Notre aventure se déroulera sur l'île d'Or, sur une parcelle de terre nommée « Plaine de la Prôle ». Celle-ci appartenait autrefois au Commodore de la Motte mais nous en avons fait la nouvelle Tortuga !

Voici sa localisation : *Rue de la Fontaine, 1 - 5530 Dorinne (Yvoir)*

Quand ?

Le bateau des « Lions Volants » est attendu à partir du mercredi 29 juin 2011, vers 19h00.

Il est demandé à leurs pères et mères de bien vouloir les amener directement à notre repaire.

Pour le reste des équipages, ils seront attendus le samedi 2 juillet 2011 à 9h15 au grand port terrestre appelé « Gare Centrale ». Nous quitterons celui-ci par le BGV (Bateau à Grande Vitesse) de 9h25 !

Comment se passe le voyage ?

Un navire de la Commanderie du Bois Fort se chargera de transporter le matériel ainsi que les sacs à dos de nos chers éclaireurs. Pour ce faire, il est demandé que les sacs à dos de chaque moussaillon soit déposé le dimanche 26 juin au local, entre 18h00 et 19h00. Ainsi pendant le trajet en train, il n'y aura plus qu'à prendre un petit sac à dos !

La fin de périple ?

A la fin du camp, pour terminer en beauté, nous avons décidé d'organiser un verre de l'amitié pour tout le monde et ce... avec toute l'unité ! Ce verre de l'amitié aura lieu sur le camp de la Seeonee, là où nous avons passé notre week-end de troupe ! Rendez vous donc pour la fin du camp, le vendredi 15 juillet vers 18h00 à la Spirale (Chaussée de Namur, 22 - 5360 Natoye)

L'Or nécessaire à la réussite de notre aventure ?

Le prix du camp s'élève à 160 € pour les Lions et 145 € pour les autres éclaireurs.

Il est à piller euh payer sur le compte TGV (068-8893516-01) **pour le 5 juin 2011 au plus tard.**

CONTACTS

Vous pouvez joindre les capitaines via leurs numéros personnels (indiqués plus loin).



Pour information, la charmante doctoresse **DACHY** est le médecin de cabine qui sera à notre disposition sur place. En cas de problème nous vous communiquerons son numéro de téléphone.

Vous trouverez également à la fin de ce dossier, une liste des noms et numéros des parents de chaque éclaireur présent au camp. En effet, en cas de problème grave (naufrage, pique d'araignée géante, éboulement d'un temple profané ou encore attaque de cannibale), il vous sera demandé de faire suivre les informations en suivant l'ordre indiqué. (voir Annexe 2)

LES CAPITAINES-PIRATES



Nom : Sébastien Bours
Age : 23 ans
Totem : Bassaris
Numéro de GSM : 0475/45.55.85



Nom : Florian Bernard
Age : 20 ans
Totem : Garrano
Numéro de GSM : 0495/74.23.81



Nom : Matthieu Gregoire
Age : 20 ans
Totem : Koala
Numéro de GSM : 0488/04.07.29

LES QUARTIERS-MAÎTRES (INTENDANTS)



Nom : Van den Brent

Prénom : Dimitri

Age : 20 ans

Totem : Pika



Nom : Van Acker

Prénom : Laurance

Age : 17 ans

Totem : Bengali

LES VOYAGEURS ET VOYAGEUSES



Nom : Minjauw

Prénom : Sophie

Age : 22 ans

Totem : Haflinger



Et d'autres

mystérieuses

personnes...

LA VIE SUR L'ÎLE D'OR...

Voici un horaire-type sur le déroulement de ces 14 à 16 jours... Cet horaire sera bien sûr variable en fonction d'une série de choses telles que la météo, le timing, la motivation des éclaireurs, leurs envies,...

9h00 : Lever

9h05 : Gym du réveil

9h30 : Petit-déjeuner

10h15 : Activité 1

Vers 12h30 : Repas de midi + Temps libres

14h00 : Activité 2

Vers 16h30 : Goûter

18h00 : Préparation du repas du soir + Temps libres

Vers 19h00 : Repas du soir

20h30 : Activité 3

23h00 : Respect du sommeil d'autrui... Bonne nuit !

POUR LES PIGEONS VOYAGEURS JUSQU'À NOTRE REPAIRE

N'hésitez pas à envoyer des lettres aux scouts ! Voici l'adresse où leur écrire :

TROUPE DU GRAND VENEUR 124

c/ Monsieur Henri De Witte

Rue de l'Etat, 2

5530 Dorinne (Yvoir)

LE SCOUTISME AU TEMPS DES PIRATES...

Malgré ce voyage dans le temps, plusieurs grands événements seront à vivre pour nos chers petits éclaireurs...

Pour les premières années (ou autres ne l'ayant pas réalisé lors d'une première année chez les éclaireurs), la **Totémisation** sera sans nul doute l'événement du camp. Afin d'apaiser certaines craintes, un petit rappel de ce qu'est pour nous la totémisation : c'est un moyen d'intégration de l'éclaireur à la Troupe. Pour ce faire, il va montrer le meilleur de lui-même aux autres éclaireurs : au travers d'épreuves physiques et intellectuelles et exerçant son autodérision, sa solidarité, sa confiance et son respect des consignes. Vous l'aurez compris, il n'est pas ici question d'humiliation, de violence, ou de mise en danger !

Pour les deuxièmes années (ou autres ne l'ayant pas réalisé lors de leur deuxième année chez les éclaireurs), deux grands moments seront à vivre : la **Qualification** et la **Promesse** scout ! La qualification consiste en une recherche sur soi-même et ce qui nous caractérise vraiment. La promesse quant à elle est une réflexion sur les valeurs du scoutisme et un engagement envers celles-ci.

Pour les troisièmes et quatrièmes années, la **Responsabilisation** de fin de camp viendra désigner les futurs CP/SP de l'année prochaine.

Enfin pour nos cinquièmes années, il sera temps pour eux de vivre leur **Passage**. Un moment qui marque la fin de leur vie à la troupe, mais le début de nouvelles aventures...

LES REGLES D'OR DANS NOTRE REPAIRE :

Il est toujours utile de préciser quelques règles...

Alcool, drogue, cigarette,... : Il est strictement interdit pour les animés de consommer ces substances que ce soit sur plaine ou durant le hike. Il est évident que s'il arrive à nos oreilles que cela s'est produit, des sanctions seront prises dont le renvoi sur Bruxelles par le premier train. Nous attirons l'attention sur le rôle des CP qui est de veiller à ce que cela n'arrive pas...

GSM et autres appareils électroniques : Être en camp scout c'est vivre une aventure humaine, loin de notre vie habituelle... C'est pourquoi nous avons décidé de créer un système concernant les GSM. Ceux-ci seront réquisitionnés dans une caisse. Les éclaireurs qui le souhaitent ne pourront l'utiliser qu'après la fin des activités et ce jusqu'au lever. Les GSM leur seront donc remis grosso modo entre 23h00 et 9h00 du matin le lendemain. En ce qui concerne les autres appareils électroniques, ils n'ont pas leur place sur le camp, à l'exception des lecteurs MP3, qui ne pourront pas être utilisés durant les activités.

LE CONCOURS CUISINE

Le concours cuisine se déroulera de la manière suivante : il s'agit pour chaque patrouille de réaliser une entrée, un plat et un dessert.

Une petite réunion en patrouille pour se concerter serait la bienvenue... ☺

Afin de déterminer le grand vainqueur, le repas sera dégusté par les 3 capitaines pirates ainsi que par un représentant de chaque patrouille appelé « le Gouteur ». Pour les 3 capitaines, la dégustation se fera à l'aveugle. Pour les Gouteurs, ils ne pourront bien sûr pas voter pour leur propre patrouille.

Plusieurs critères seront pris en compte :

- le goût
- l'originalité du menu
- la décoration/présentation des plats
- une mise en scène agrémentant notre repas

LA MARCHÉ DE LA MORT (AUTREMENT APPELE « HIKE »)

Celui ci se fera en patrouille et durera 3 jours. Le trajet sera d'une longueur de +/- 75 km.

Les patrouilles recevront leur argent de patrouille excédant les 400 euros nécessaires pour le camp. Cet argent peut être utilisé pour s'acheter quelques extras de nourriture et pourquoi pas pour une activité de patrouille (kayak par exemple).

Enfin en ce qui concerne le logement, les patrouilles devront se débrouiller pour trouver un emplacement. S'ils ne trouvent pas un emplacement qui leur convient pour leur trajet, ils auront toujours les adresses des autres camps de l'unité mais qui ne seront pas forcément sur le chemin et impliqueront donc quelques kilomètres en plus ^^

LE SAC D'UN VRAI PIRATE !

Il n'y a pas que l'intérieur du sac qui compte ! En effet, pendant le hike, c'est toujours sympa d'avoir un bon sac à dos qui ne fait pas mal ☺ Veillez donc à cela !

En plus des vêtements « classiques », nous attirons votre attention sur les éléments suivants :

- 0 **le foulard de l'unité et l'uniforme impeccable**
- 0 un gel douche **écologique** (et oui c'est aussi ça le scoutisme !)
- 0 1 maillot de bain et un bonnet de bain
- 0 1 K-Way ou 1 veste de pluie
- 0 une gourde
- 0 les objets de l'éclaireur : opinel, bic, mouchoir, allumette, code morse
- 0 1 essuie de vaisselle
- 0 Un costume lié à la thématique des pirates
- 0 1 lampe de poche avec plusieurs piles
- 0 matelas + sac de couchage

- 0 1 tenue que vous ne comptez pas récupérer après !
- 0 1 paire de bottes
- 0 1 crème solaire
- 0 l'anti-moustique
- 0 1 couverture
- 0 1 fusil à eau (si vous en avez un)
- 0 papier à lettre + enveloppes (avec l'adresse) + timbres (si volonté d'écrire)
- 0 de quoi écrire

LORS DU DÉPART...

A remettre à Bassaris, une enveloppe fermée contenant :

- 0 La fiche médicale complétée et à jour
- 0 L'autorisation parentale
- 0 La carte SIS (ou équivalent)
- 0 Les médicaments si nécessaire (allez pour ça, c'est pas obligé d'être dans l'enveloppe ^^)

Nous insistons sur le fait que si nous n'avons pas l'ensemble des documents nécessaires, l'éclaireur ne pourra pas partir avec nous le jour du départ. C'est une question d'assurance et de responsabilité civile et pénale en cas de soucis.

PETIT MOT POUR CONCLURE...

Si vous avez des questions, quelles qu'elles soient, n'hésitez pas à les nous les poser ! Toutes les questions sont les bienvenues.

Nous sommes tous très impatients de vous retrouver pour clôturer cette année riche en rebondissements ! La motivation est énorme, la joie d'y participer est grande, et le cœur y est.

Merci de votre accueil, de votre investissement et de votre confiance tout au long de cette année, et pour le camp à venir. Rendez-vous le 29 juin pour certains, le 2 juillet pour les autres, pour le début de cette merveilleuse aventure qu'est le scoutisme... à la sauce « pirate » !

LE STAFF TGV

ANNEXE I : CARTE JUSQU'À L'ÎLE D'OR

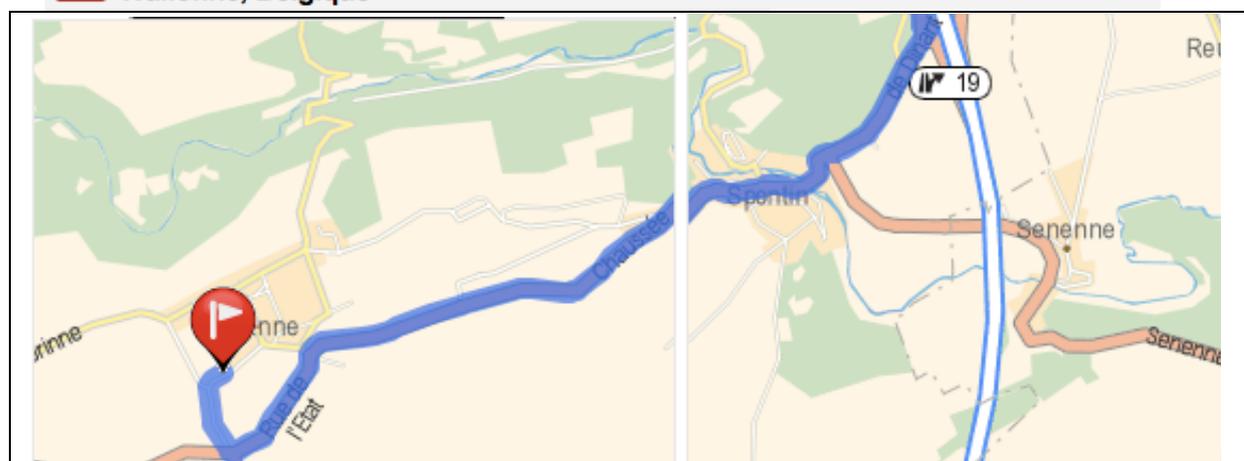
Trajet : 79 km

Durée : 49 minutes

📍 Rue de l'Elan, Watermael-Boitsfort à Rue de la Fontaine, Dorinne

Feuille de route

1		Prendre à droite Dries et continuer sur 478 m	0h00	
2		Continuer tout droit Avenue des Taillis sur 384 m	0h01	478 m
3		Prendre à droite Avenue de Visé et continuer sur 46 m	0h02	862 m
4		Continuer tout droit Avenue du Martin Pêcheur sur 471 m	0h02	908 m
5		Au rond-point, continuer tout droit Rue des Pêcheries et continuer sur 868 m	0h03	1,4 km
AUDERGHEM				
6		Au rond-point, prendre à gauche Chaussée de Watermael et continuer sur 406 m	0h05	2,2 km
7		Rejoindre A4/E411 et continuer sur 71 km	0h06	2,7 km
8		Prendre la sortie 19 et continuer sur Chaussée de Dinant et continuer sur 555 m	0h43	74 km
9		Prendre à droite Chaussée de Dinant (N946) et continuer sur 4,7 km	0h44	75 km
	Arrivée: Rue de la Fontaine, 5530, Dorinne, Région Wallonne, Belgique		0h49	79 km



ANNEXE II : LISTING CONTACTS

N°	NOM	PRENOM	Tel. 1	Tel. 2
1	BERNAERTS	François	0476/796398	0475/454540
2	BOUDRU	Félix	02/6754266(M)	02/6605571 (P)
3	CORNET	Arthur	0474/421355 (M)	
4	DE BROUWER	Amadéo	02/6755827	
5	DEMANET	Quentin	02/6477135	0495/418267
6	DETRY	Tom	0477/927116 (P)	0477/712510 (M)
7	DU BRULLE	Arthur	0475/831741 (P)	0485/851054 (M)
8	DUMONT	Robin	0475/230715 (P)	0474/878150 (M)
9	GOULET	Antoine	0479/369050	
10	GREGOIRE	Emile	0472/963626 (P)	0477/672592 (M)
11	GREGOIRE	Gilles	0472/963626 (P)	0477/672592 (M)
12	HOFFMAN	Benoit	02/6600729	
13	HUGONNEAUX	Frédéric	0479/465440	
14	KOCH	Adrian	02/6759237	0485/169796
15	LONGUICH	Cédric	0479/558182	
16	MELCHIOR	François	0473/517249 (P)	0475/424831(M)
17	NYS	Charly	02/6734613	0479/682780
18	NYS	Eliott	02/6734613	0479/682780
19	PLETSER	Tigran	0475/663369 (M)	0475/940100 (P)
20	QUINTIN	Antoine	02/6739231	0498/698927
21	RENARD	Augustin	0475/467089	0473/234628
22	STRUYS	Basil	0475/268215 (P)	0475/564350 (M)
23	VANDERLINDEN	Martin	02/6756061 (P)	0477/976913 (M)

ANNEXE III : LES CHANTS SCOUTS

La Brabançonne (en Français, version complète)

*Ô Belgique! Ô Mère chérie!
A toi nos coeurs, à toi nos bras
A toi notre sang, ô Patrie
Nous le jurons, tous, tu vivras
Tu vivras, toujours grande et belle
Et ton invincible unité
Aura pour devise immortelle
Le Roi, la Loi, la Liberté
Aura pour devise immortelle
Le Roi, la Loi, la Liberté
Le Roi, la Loi, la Liberté (Bis)*

Après des siècles, des siècles d'esclavage,
Le belge sortant du tombeau
A reconquis par son courage
Son nom ses droits et son drapeau.
Et ta main souveraine et fière,
Peuple désormais indompté,
Grava sur ta vieille bannière :
"Le Roi, la Loi, la Liberté"
Grava sur ta vieille bannière : "
Le Roi, la Loi, la Liberté" (Bis)

Marche de ton pas énergique,
Marche de progrès en progrès!
Dieu qui protège la Belgique
Souris à tes maux succès.
Travaillons! Notre labeur donne
A nos champs la fécondité
Et la splendeur des arts couronne
Le Roi, la Loi, la Liberté
Et la splendeur des arts couronne
Le Roi, la Loi, la Liberté (Bis)

*Ô Belgique! Ô Mère chérie!
A toi nos coeurs, à toi nos bras
A toi notre sang, ô Patrie
Nous le jurons, tous, tu vivras
Tu vivras, toujours grande et belle
Et ton invincible unité
Aura pour devise immortelle : Le Roi, la Loi, la Liberté
Aura pour devise immortelle : Le Roi, la Loi, la Liberté,
Le Roi, la Loi, la Liberté (Bis)*

La Brabançonne (Néerlandais)

*O dierbaar België, o heilig land der vaad'ren,
Onze ziel en ons hart zijn U gewijd,
Aanvaard ons kracht en het bloed van ons aad'ren,
Wees ons doel in arbeid en in strijd,
Bloei, o land, in eendracht niet te breken,
Wees immer u zelf, en ongeknecht,
Het woord getrouw dat g' onbevreesd moogt spreken.
Voor Vorst, voor Vrijheid en voor Recht.
Het woord getrouw dat g' onbevreesd moogt spreken.
Voor Vorst, voor Vrijheid en voor Recht,
Voor Vorst, voor Vrijheid en voor Recht. (Bis)*

La Brabançonne (Allemand)

*O liebes Land, o Belgiens Erde,
Dir unser Herz, Dir unsere Hand,
Dir unser Blut, dem Heimatherde,
Wir schwören's Dir, o Vaterland!
So blühe froh in voller Schöne,
Zu der die Freiheit Dich erzog,
Und fortan singen Deine Söhne;
Gesetz und König und die Freiheit hoch!
Und fortan singen Deine Söhne;
Gesetz und König und die Freiheit hoch!
Gesetz und König und die Freiheit hoch! (bis)*

La Brabançonne (Catholique)

*Pays d'honneur ô Belgique ô Patrie !
Pour t'aimer tous nos coeurs sont unis.
A toi nos bras notre effort et notre vie.
C'est ton nom qu'on chante et qu'on bénit.
Tu vivras toujours fière et belle,
Plus grande en ta forte unité
Gardant pour devise immortelle :
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Gardant pour devise immortelle :
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Le Roi, la Loi, la Liberté !*

Chant de la promesse (Catholique)

1. Devant tous je m'engage
Sur mon honneur
Et je te fais hommage
A toi, Seigneur.

Refrain :

Je veux t'aimer sans cesse, de plus en plus
Protège ma Promesse , Seigneur Jésus.

2. Je jure de te suivre
En fier chrétien
Et tout entier je livre
Mon coeur au tien

3. Je suis de tes apôtres
Et chaque jour Je veux aider les autres
Pour ton amour

4. Fidèle à ma Patrie
Je le serai
Tous les jours de ma vie
Je servirai.

Chant de la promesse (laïque)

1. Devant tous je m'engage, sur mon honneur
Et je vous fais hommage, chers frères de cœur

Refrain :

Je veux la vivre sans cesse, de jour en jour
Protégez ma promesse et pour toujours

2. Je promets de vous suivre sur tous les chemins
Mon amitié je livre entre vos mains

3. Fidèle à ma patrouille, je le serai
Tous les jours de ma vie, je m'y tiendrai

4. Content d'être des vôtres et chaque jour
Je veux aider les autres pour notre amour

5. Avec vous je m'engage, sur ce chemin
Merci à vous mes frères de votre soutien

Cantique des patrouilles

Seigneur, rassemblés près des tentes
Pour saluer la fin du jour,
Tes fils laissent leurs voix chantantes
Voler vers Toi, pleines d'amour :
Tu dois aimer l'humble prière
Qui de ce camp s'en va monter,
O Toi, qui n'avait sur la terre
Pas de maison pour t'abriter !

Refrain :

Nous venons toutes les patrouilles,
Te prier pour Te servir mieux,
Vois au bois silencieux,
Tes scouts qui s'agenouillent!
Bénis les, ô Jésus dans les Cieux !

Ronde des totems

Quels sont donc les totems du Grand Manitou
Que nos braves sachems ont choisi pour nous ?
Autour du feu qui danse
Nommons les en cadence
Ils disent la vaillance
De chacun de nous ou-hou-ou-hou !

Quels sont donc les totems du Grand Manitou ?

..... Chacun dit son totem et son quali

Voilà donc les totems du Grand Manitou, hou !

ANNEXE IV : LES CHANTS PIRATES

Refrain de la chanson du camp (Les couplets, on les créera sur l'île !)

Oh hé hardis matelots !
C'est ce soir qu'on met les voiles !

Oh hé hardis matelots !
Sur le pont et hisse et haut !

Qui peut faire de la voile sans vent

Qui peut faire de la voile sans vent
Qui peut ramer sans rames
Et qui peut quitter son ami
Sans verser de larmes

Je peux faire de la voile sans vent
Je peux ramer sans rames
Mais ne peux quitter mon ami
Sans verser de larmes

Qui peut faire du pain sans levain
Qui peut faire du vin sans raisin
Et qui peut quitter son ami
Sans verser de larmes

Je peux faire du pain sans levain
Je peux faire du vin sans raisin
Mais ne peux quitter mon ami,
Sans verser de larmes

Qui peut voir le soleil la nuit
Qui peut voir sans étoile
Et qui peut quitter son ami
Sans verser de larmes

Je peux voir le soleil la nuit
Je peux voir la nuit sans étoile
Mais ne peux quitter mon ami
Sans verser de larmes

Santiano

1. C'est un fameux trois-mâts, fin comme un oiseau,
Hisse et ho, Santiano
Dix-huits noeuds, quatre cents tonneaux,
Je suis fier d'y être matelot.

Refrain :

Tiens bon la barre et tiens bon le vent,
Hisse et ho, Santiano
Si Dieu veut, toujours droit devant,
Nous irons jusqu'à San Francisco.

2. Je pars pour de longs mois en laissant Margot
Hisse et ho, Santiano
D'y penser, j'avais le coeur gros
En doublant les feux de Saint Malo.

3. On prétend que là-bas, l'argent coule à flots
Hisse et ho, Santiano
On trouve l'or au fond des ruisseaux,
J'en rapporterai plusieurs lingots.

4. Un jour je reviendrai, chargé de cadeaux
Hisse et ho, Santiano
Au pays, j'irai voir Margot,
À son doigt, je passerai l'anneau.

Final :

Tiens bon la barre et tiens bon le vent,
Hisse et ho, Santiano
Sur la mer qui fait le gros dos
Nous irons jusqu'à San Francisco.

Vive la piraterie !

Yo ho yo ho Vive la piraterie !

On pique on saccage, on monte à l'abordage
Buvons mes amis yo ho
Nous sommes des fripouilles, qui pillent et qui dépouillent
Buvons mes amis yo ho

Yo ho, yo ho vive la piraterie !

On carotte on escroque, on traque les coques
Buvons mes amis yo ho
Remplissons nos timbales et vidons les calles
Buvons mes amis yo ho

Yoho yoho, viv' la piraterie !

On pille les villes et puis on les grille
Buvons mes amis yoho
Nous sommes des canailles, les rois de la racaille
Buvons mes amis yoho

Yoho yoho, viv' la piraterie !

Hissons nos couleurs

Le roi et ses pairs
Ont enfermé la Paix
A bord d'un bateau de plomb.
Nous naviguons, et par ses pouvoirs
Moi et mes frères vogueront.

Yo ho sur l'heure
Hissons nos couleurs.
Hissez ho, l'âme des pirates
Jamais ne mourra.

Yo ho quand sonne l'heure
Hissons nos couleurs.
Hissez ho, l'âme des pirates
Jamais ne mourra.

Il y a les morts il y a les vivants,
On ne peut fuir le temps.
Grâce au clé de la cage
Il faut payer le diable

Et piller le levant
Les morts ne peuvent pas faire voile vers les mystères
Du funèbre océan.
Mais nous sommes et soyons forts,
Et rentrons au port.

Yo ho quand sonne l'heure
Hissons nos couleurs.
Hissez ho, l'âme des pirates
Jamais ne mourra.

Le port de Tacoma

1. C'est dans la cale qu'on met les rats, houla la houla,
C'est dans la cale qu'on met les rats, houla houla.

Refrain :

Parés à virer,
Les gars, faudrait halier.
On se reposera quand on arrivera
Dans le port de Tacoma.

2. C'est dans la mer qu'on met les mâts, houla la houla,
C'est dans la mer qu'on met les mâts, houla houlala.
3. C'est dans la pipe qu'on met le tabac, houla la houla,
C'est dans la pipe qu'on met le tabac, houla houlala.
4. C'est dans la gueule qu'on se met le tafia, houla la houla,
C'est dans la gueule qu'on se met le tafia, houla houlala.
5. Mais les filles, ça se met dans les bras, houla la houla,
Mais les filles, ça se met dans les bras, houla houlala.

Le Forban

Moi forban, que m'importe la gloire
Les lois du monde et qu'importe la mort !
Sur l'océan j'ai planté ma victoire
Et j'bois mon vin dans une coupe d'or
Vivre d'orgie est ma seule espérance,
Le seul bonheur que j'ai pu conquérir ;

Refrain:

Vin qui pétille,
Femme gentille,
Sous tes baisers brûlants d'amour,
Plaisirs, bataille,
Vive la canaille !
Je bois, je chante et je tue tour à tour

Peut-être au mâât d'une barque étrangère,
Mon corps un jour servira d'étendard;
Et tout mon sang rougira la galère :
Aujourd'hui fête et, demain, le hasard...

Allons esclave, allons, debout mon brave !
Buvons la vie et le vin à grands pots !
Aujourd'hui fête et, demain, peut-être,
Ma tête ira faire son trou dans les flots.

Peut-être un jour, par un coup de fortune,
Je capturerai l'or d'un riche galion.
Et riche, alors, à vous acheter la lune,
Je m'en irai vers d'autres horizons...
Là, respecté tout comme un gentilhomme,
Moi, qui ne fus qu'un forban, qu'un bandit,
Je pourrai comme le fils d'un roi, tout comme,
Comme un bourgeois mourir dans un vrai lit

ANNEXE V : UN PEU DE CULTURE...

1. La Piraterie

Introduction

Le mot **pirate** provient à la fois du terme grec πειρατής (peiratês), lui même dérivé du verbe πειράω (peiraô) signifiant « s'efforcer de », « essayer de », « tenter sa chance à l'aventure » , et du latin *pirata* : celui qui tente la fortune, « qui est entreprenant ». Cicéron déclare les pirates de l'Antiquité « ennemis communs à tous » (communis hostis omnium) car ils échappent aux catégories habituelles du droit. Au Moyen Âge, la signification du terme « pirate » se restreint pour désigner plus spécifiquement des bandits qui parcourent les mers pour piller des navires de commerce.

La piraterie connut plusieurs périodes fastes, à la fin du i^{er} siècle av. J.-C. en Méditerranée, et au xviii^e siècle dans les Antilles et l'Océan Indien puis peu à peu disparut de ces régions, du fait du quadrillage des mers d'État.

Organisation sociale

Contrairement à l'image répandue par les fictions cinématographiques, du fait même de leur mode de vie, peu de pirates mangeaient à leur faim ou devenaient riches, la plupart mouraient jeunes en combat, luttés intestines ou pendus.

De nombreux clans de pirates élisaient les dirigeants. Le chef s'imposait par son savoir-faire marin, son audace, son autorité naturelle. On élisait le capitaine ainsi que le quartier-maître qui détenait un contre-pouvoir, secondait le chef auprès de l'équipage pour faire régner l'ordre et était le seul à pouvoir convoquer l'Assemblée.

Dans cette assemblée, chaque homme avait le droit à la parole et chaque membre de l'équipage, hormis les mousses et les marins pas encore totalement intégrés, avait une voix dans le vote tout comme le capitaine.

Dans certains équipages pirates, il y avait un conseil : une assemblée où uniquement les officiers et artisans pouvaient siéger avec quelques marins expérimentés. Le quartier maître élu pouvait aussi faire entamer un procès contre le capitaine. Si le capitaine refusait le procès, il était reconnu coupable et était marronné sur une île le plus souvent.

De nombreux groupes de pirates partageaient les butins obtenus en suivant un schéma préalable. Les pirates blessés au cours d'une bataille recevaient parfois une prime spéciale⁹. Le butin pouvait être partagé de manière à ce que le capitaine reçoive tout au plus 1,5 fois ou 2 fois plus que les autres, mais jamais plus. Cependant, ces pratiques égalitaires ne se limitaient qu'à très peu des aspects de la vie des pirates, et n'atténuaient pas réellement la rudesse de leur mœurs.

Imagerie populaire

C'est la littérature du XIX^e siècle (notamment *L'Île au trésor* de Robert Louis Stevenson) qui met en place les stéréotypes actuels : pirate buvant du rhum et maniant le sabre marin, à l'œil borgne caché par un bandeau noir et le perroquet sur l'épaule, au crochet à la main et la jambe de bois, à l'anneau dans l'oreille et pratiquant la torture (cette brutalité provient de l'unique source narrative du XVIII^e siècle *Histoire des pirates anglais* du Capitaine Charles Johnson(**en**), nom de plume du romancier Daniel Defoe). Par contre, il est avéré que la vie à bord du bateau pirate est plus aisée que sur un bateau marchand : l'équipage est nombreux, sans contraintes horaires, avec une hiérarchie moins pesante car il obéit à un « code d'honneur » et à des règles démocratiques. De même est attesté le pavillon de pirates noir orné d'une tête de mort surmontant deux tibias entrecroisés.

Contexte sociologique

Aux XVII^e et xviii^e siècles, la condition de marin était la plus dure qui soit. Le métier était physiquement très éprouvant, l'espace de vie très réduit et nauséabond et la nourriture très insuffisante. Les jeunes qui avaient subi un enrôlement de force (ce que l'on nommait *la presse*, une spécialité britannique) n'avaient pas choisi de monter à bord et d'endurer toutes les peines que cela représentait. Une discipline de fer qui comprenait notamment des châtiments corporels et qui pouvait aller jusqu'à la peine de mort s'appliquait à eux. La plupart des équipages pirates ont eu une carrière de moins d'un an, il s'agissait d'hommes qui n'avaient rien à perdre, se sachant condamnés à mort en cas de capture ce qui les rendait particulièrement redoutables au combat.

Stratégie

Généralement, ils préféraient des petites embarcations légères, rapides et manœuvrables aux lourds galions marchands ou bâtiments militaires fortement pourvus en canons. Le but n'étant pas d'endommager le navire convoité, les pirates embarquaient peu de canons au profit d'un maximum d'hommes afin de mener des attaques éclairs et de pouvoir disparaître aussi vite avec le butin. Une célèbre stratégie était de prendre une cible au dépourvu: Les pirates approchaient leur proie en feignant d'être des marchands en péril et endormaient ainsi la méfiance de l'équipage visé pour pouvoir s'approcher sans craindre le feu des canons marchands. Une fois assez proches du navire visé, ils hissaient alors le pavillon noir, s'amarraient à la proie pour éviter qu'elle ne s'enfuit et la prenaient d'abordage. Risquant la mort en cas de capture, les pirates se révélaient être de redoutables combattants. Ainsi, la surprise, le nombre et la redoutable aptitude au combat rapproché des pirates leur permettaient de se rendre rapidement maîtres du navire abordé.

Par ailleurs, les pirates étaient capables de réunir de véritables armées et flottes pour s'attaquer à de puissantes villes comme Carthagène (Cartagena de Indias en Colombie) où les Espagnols entreposaient l'or du nouveau-monde pendant un an. Ainsi L'Olonnais met à sac les villes de Maracaïbo et Gibraltar.

N'obéissant pas à une stratégie concertée, agissant en petites unités, le pirate était donc imprévisible et constituait une menace pour des puissances autrement plus fortes que lui.

Petit bout d'histoire...

La grande époque de la **piraterie dans les Caraïbes** commence aux alentours de 1520 et s'étend jusqu'aux années 1720. La période la plus faste pour les pirates se situe entre 1640 et 1680. La « capitale pirate » est alors l'Île de la Tortue (Haïti).

Le traité de Tordesillas (1494) partage le Nouveau Monde entre les Espagnols et les Portugais le long d'une ligne Nord-Sud située à 370 lieues (1 770 km) à l'Ouest des îles du Cap-Vert. Ceci donnait à l'Espagne le contrôle des Amériques, une position qu'elle renforça avec l'obtention d'un décret papal. Le continent autour des Caraïbes était alors appelé Nouvelle Espagne. Les premiers ports furent Carthagène, Panama, Santiago, Porto Bello et Saint-Domingue.

Les cargaisons d'argent attirèrent les pirates et en temps de guerre, les corsaires français tant dans la Caraïbe qu'à travers l'Atlantique, jusqu'à Séville. Pour éviter cela, à partir de 1560, les Espagnols adoptèrent le système du convoi : « la flota ». Ce convoi rassemblait de très nombreux vaisseaux marchands ainsi que des navires de guerre en nombre afin de contrer toute attaque pirate. La flottille, chaque année, prenait le départ de Séville (et plus tard de Cadix), prenant en charge passagers, troupes et marchandises de l'Ancien monde pour les colonies du Nouveau Monde. D'une certaine manière, ces cargaisons du trajet *aller* ne servaient que de lest car le but principal était de ramener un an de production d'argent et de pièces de monnaie en Europe. Ce voyage de retour était une cible de choix pour les pirates, ils suivaient discrètement la flottille et attaquaient les navires qui prenaient du retard sur les autres. La route classique des Caraïbes commençait dans les Petites Antilles près de la Nouvelle Espagne, puis vers le nord et à travers le canal du Yucatan (entre le Mexique et Cuba) afin de pouvoir profiter des grands vents de l'ouest (les westerlies) pour revenir en Europe.

Sous les petits-fils de François Ier, surtout Charles IX, les tentatives de colonisation furent principalement le fait des huguenots (protestants), comme Villegaignon au Brésil, et au sud des actuels États-Unis, d'où peut-être le nom de "Caroline". Les Français, appuyés par la flotte du Ponant, furent les premiers non-Espagnols à posséder une colonie dans les Caraïbes, en l'occurrence à Saint Augustine (Floride), bien que son existence ait été de courte durée. Aidés par leurs gouvernements respectifs, les marchands et les colons anglais, français et hollandais ignorèrent le traité pour envahir le territoire espagnol : « *Pas de paix au-delà du méridien* ». Les Espagnols n'avaient pas les moyens d'une présence militaire suffisante pour contrôler la zone ou pour imposer leurs lois commerciales. Ceci mena à une contrebande permanente à la colonisation espagnole en temps de paix et en temps de guerre, à la guerre de course dans toutes les Caraïbes. Certains voyaient les fins des hostilités avec regret et continuant leurs attaques, devinrent pirates. La course ponantaise et la course antillaise débutent à la faveur des guerres opposant la France et l'Espagne, dès la première moitié du XVIème siècle. De la fin du XVIème siècle aux années 1660, l'essor du mouvement est essentiellement dû aux entreprises anglaises et hollandaises. L'Angleterre, en froid avec l'Espagne à partir des années soixante du XVIème siècle, les Provinces-Unies, en rébellion contre l'Espagne depuis 1566, étaient décidées à remettre en cause l'exclusivité ibérique sur le Nouveau Monde.

Dans les années 1620, après le début de la guerre de Trente Ans (1618-1648), la présence espagnole dans les Caraïbes déclina rapidement. Les Espagnols devinrent de plus en plus dépendants du travail des esclaves africains et ne maintinrent qu'une faible présence militaire. Pendant ce temps, d'autres pays commencèrent à établir des colonies sur les territoires libérés par l'Espagne.

En 1609, le traité de Tordesillas est remis en cause par le juriste Hugo Grotius. Dans son livre *Mare Liberum (De la liberté des mers)*, il a formulé le nouveau principe selon lequel la mer était un territoire international et que toutes les nations étaient libres de l'utiliser pour le commerce maritime. La loi conduisit en conséquence à la Première guerre anglo-hollandaise (1652 - 1654), offrant là aussi des opportunités pour les pirates.

Une colonie établie sur l'île de New Providence devint rapidement un refuge pour les pirates. D'autres suivent et forment les 13 paradis des frères de la côte, dont la fameuse île de la Tortue.

La Barbade fut la première colonie anglaise vraiment viable, pour la culture du tabac. La culture du sucre s'y implante en 1643, puis gagne la Martinique en 1654 et la Jamaïque en 1672. Alors que les nombreux petits planteurs de tabac sont souvent alliés des pirates, les grandes plantations de sucre nécessitent de déboiser, investir, et importer des esclaves. Charles François d'Angennes, marquis de Maintenon, pour les flibustiers français, et Henry Morgan pour les flibustiers anglais sont alors "achetés" par les pouvoirs royaux pour chasser les flibustiers et les inciter à cultiver le sucre.

Tandis que la guerre continuait en Europe, vers la fin du xvii^e siècle, la situation dans les Caraïbes s'était stabilisée. Les colonies étaient plus importantes et les effets économiques défavorables de la piraterie plus apparents. Par le Traité de Madrid en 1670, l'Espagne et l'Angleterre légitimèrent leurs possessions respectives dans les Caraïbes et décidèrent d'un commun accord de mettre fin à la piraterie dans leurs territoires respectifs. L'Angleterre dont la présence était devenue beaucoup plus importante, stationna un escadron naval à Port Royal (Jamaïque) dès les années 1680 et appliqua ce traité immédiatement : les flibustiers anglais choisirent alors d'aller couper du bois de teinture dans le golfe de Campeche, se mettre au service des français, se tourner vers la piraterie dans les mers du Sud (où ils sont rejoints par les flibustes

français lorsque Louis XIV arrête de donner des lettres de marque lors de la Trêve de Ratisbonne en 1684) ou se retirer. Les actes de piraterie devinrent donc plus rares et la chasse aux pirates fut plus intense, bien que l'Espagne ait établi une garde côtière (*Costa Guarda*) corsaire. Deux hommes ont joué un rôle important dans ce processus dès les années 1676 à 1678 : Charles François d'Angennes, marquis de Maintenon, pour les flibustiers français, et Henry Morgan pour les flibustiers anglais. Morgan est arrêté en 1672. Il achète sa liberté et une retraite dorée de gouverneur de la Jamaïque contre une renonciation à son statut de flibustier. Dès lors, les flibustiers perdent leur principale base qu'était la Jamaïque.

Quatre ans plus tard, les Français font de même avec Charles François d'Angennes, qui désarme plusieurs flibustiers au nom du Roi et devient le plus riche planteur de sucre de la Martinique.

La flibuste décline, s'embourgeoise mais ressuscite lors de la Guerre de la Ligue d'Augsbourg (1688-1697) et la guerre de Succession d'Espagne (1701-1714 marquant l'« âge d'or de la piraterie »), les puissances maritimes d'Angleterre et des Provinces-Unies voulant éviter aussi bien une hégémonie française que la reconstitution de l'empire de Charles Quint.

Plus le pouvoir des États s'est étendu, plus les armées ont été codifiées et contrôlées par le pouvoir central. Les marines nationales ont été étendues, leur nouvelle mission comprenant la lutte contre la piraterie. La fin de la guerre de Succession d'Espagne a pour effet que les effectifs de la Royal Navy passent de 40 000 à 10 000 hommes. Beaucoup d'entre eux, désœuvrés, passent dans la flibusterie, entraînant l'âge d'or de la grande piraterie (1713-1722). Un nouveau gouverneur des Bahamas plus ferme que les précédents, Woodes Rogers, éradique la piraterie dans les Caraïbes grâce à l'utilisation combinée de pardons royaux et de forces militaires, ce qui entraîne le déplacement de la piraterie dans l'océan Indien.

L'élimination de la piraterie dans les eaux européennes s'est étendue à l'Afrique occidentale et à l'Amérique du Nord avant 1710, et avant 1720, même l'Océan Indien était devenu un endroit inhospitalier pour les pirates.

2. La Fontaine de Jouvence

La **fontaine de Jouvence**, *fontaine de vie*, ou *fontaine d'immortalité* est un symbole d'immortalité ou de perpétuel rajeunissement.

Cette fontaine mythique semble dériver de la mythologie biblique et classique et évoque les notions de purification et de régénération.

Cette légende a probablement des origines anciennes liées à la fascination de l'homme pour l'eau et à son importance pour sa survie. Une de ses origines connues serait l'histoire biblique du jardin d'Éden, cette fontaine pouvant être la source d'eau émergeant aux pieds de l'arbre de la connaissance, au centre du paradis, réputée alimenter les quatre fleuves du paradis coulant vers les points cardinaux.

Cette légende évoque d'autres mythes liés à des liquides considérés comme sources d'immortalité à certaines époques (ambrosie, soma, hydromel sacrés ou sacrificiels), qui veut que quiconque boit de son eau ou s'y baigne est guéri de ses maladies, rajeunit ou ne vieillit plus.

Chez les anciens germains, l'*eau du savoir*, de la connaissance et de la prophétie coulait dans la fontaine de Mímir. Pour pouvoir en boire, le Dieu Odin a consenti à perdre un œil.

Dans la mythologie celtique irlandaise, le *Cath Maighe Tuireadh* (récit de la Bataille de Mag Tured) évoque une fontaine où les Tuatha Dé Danann (gens de la déesse Dana, ce sont les dieux des Celtes d'Irlande) pouvaient tremper les blessés. Ils guérissaient grâce à un plant de chacune des nombreuses plantes médicinales poussant en Irlande, placés là par le Dieu-médecin *Diancecht*. Les blessés - dit le mythe - pouvaient ainsi dès le lendemain à nouveau combattre.

C'est Khizr (*l'Homme vert*, *Khawaja Khadir*, ou *Al-Khadir*), qui aurait trouvé sans chercher, ce qu'Alexandre le Grand a cherché sans trouver. Cette image présente Alexandre le

Grand (à gauche), dans un autre monde (car il est mort à 33 ans) assis en face de Khizr. Il est émerveillé de voir revenir à la vie des poissons séchés et salés trempés dans l'eau de la *fontaine de vie* (Sikandar Nâma, romance perse d'Alexandre, LXIX.75).

La tradition moyen-orientale pré-islamique évoque aussi une « fontaine de vie », qui aurait été trouvée dans les régions polaires (hyperboréennes ; un des emplacements supposé du paradis à certaines époques). Alexandre le Grand l'aurait cherché, sans pouvoir la trouver, par manque de patience. Il en serait mort à 33 ans.

Plus tard, c'est l'élixir de longue vie alchimique qui sera censé conférer l'immortalité (symboliquement ou réellement selon les interprétations qu'on en a fait).

Selon une légende populaire, l'explorateur espagnol Juan Ponce de León, qui fit le voyage vers le Nouveau Monde avec Christophe Colomb, découvrit la Floride alors qu'il était à la recherche de la fontaine de Jouvence. Bien que les légendes d'une eau régénérante aient existé des deux côtés de l'Atlantique bien avant Ponce de León, l'histoire qu'il recherchait une telle eau n'apparut qu'après sa mort. Dans son *Historia General y Natural de las Indias* de 1535, Gonzalo Fernández de Oviedo y Valdés écrivit que Ponce de León cherchait les eaux de Bimini pour guérir son impuissance sexuelle. Des propos similaires apparurent dans l'*Historia General de las Indias* de 1551 de Francisco López de Gómara. Puis en 1575, Hernando de Escalante Fontaneda, un rescapé d'un naufrage qui avait vécu 17 ans avec des Amérindiens en Floride, publia ses mémoires dans lesquelles il situait la fontaine de Jouvence en Floride, et déclarait que Ponce de León était supposé être là pour la découvrir. Bien que Fontaneda doutait que León soit réellement allé en Floride pour rechercher cette fontaine, il lui en fut fait crédit dans *Historia general de los hechos de los Castellanos* d'Antonio de Herrera y Tordesillas en 1615. Certains historiens ont indiqué que la recherche d'or ou l'expansion de l'empire Espagnol était largement plus impératif que la recherche d'une fontaine ou d'esclaves. L'emplacement mythique de cette fontaine de Jouvence se situerait d'ailleurs plus à l'est, dans le golfe du Honduras, plutôt qu'en Floride ou aux Bahamas.

ANNEXE VI : VOTRE EQUIPAGE !



La patrouille des Cobras est composée des pirates appelés les « **CORSAIRES LIBRES** ».

Qui sont ils ?

Les Corsaires libres sont membres de l'équipage d'un navire civil armé, autorisé par une lettre de marque (également appelée « lettre de commission » ou « lettre de course ») à attaquer en temps de guerre, tout navire battant pavillon d'États ennemis, et particulièrement son trafic marchand, laissant à la flotte de guerre le soin de s'attaquer aux objectifs militaires. Les corsaires ne doivent donc pas être confondus avec les pirates puisqu'ils exercent leur activité selon les lois de la guerre, uniquement en temps de guerre et avec l'autorisation de leur gouvernement. Capturés, ils ont droit au statut de prisonnier de guerre.

Néanmoins derrière ces obligations de corsaire, se trouve le qualificatif « libre ». Ainsi, les corsaires ne sont pas liés ici à un gouvernement précis et ont donc une plus grande marge d'appréciation.

Leurs caractéristiques ?

Philosophie de vie : La discipline et le respect des ordres

Technique de combat : Leur entraînement de combattants royaux et l'usage de leurs armes de pointes

Apparence : Leurs costumes sont relativement nobles et flamboyant de part leurs connivences avec les marines royales de différents pays

Défaut : Ils ont peu d'alliés car ils se sont affranchis de toutes marines royales.

Voici la composition de cet équipage :

Capitaine : Margay (Martin Vanderlinden - 0474/63.95.32)

Vigie : Tarin (Robin Dumont - 0472/30.16.98)

Marin : Colibri (François Melchior - 0471/29.26.07)

Moussaillons : Tigran (Pletser - 0470/82.48.86) et Augustin (Renard - 0471/08.64.41)

Petit bout d'histoire...

La confusion résulte de plusieurs faits : jusqu'à la fin du Moyen Âge, les termes de corsaire et pirate, synonymes, étaient employés indifféremment (pour les distinguer, il faut qu'un Etat souverain délivre une lettre de marque - or l'Etat souverain n'apparaît en Europe qu'au cours des 16ème et 17ème siècle) ; les Corsaires faisaient la guerre aux nations ennemies en s'attaquant à leur commerce mais, sans ressources en temps de paix, ils devenaient pirates (comme Francis Drake ou Jean Ango).

Cette apparence ne doit pas faire oublier qu'ils respectaient en général les vies et les biens personnels ; seul le navire et le fret faisaient l'objet de la prise, une enquête établissait si la prise avait été légitime et le bien était rendu si tel n'avait pas été le cas. Notons toutefois qu'un corsaire autorisé par un Etat particulier était qualifié de pirate par les Etats ennemis. Tout corsaire, donc, est un pirate du point de vue d'un Etat tiers.

L'épisode de la prise du navire portugais Santa Catarina en 1603 par un corsaire hollandais, accusé de piraterie par les Portugais, illustre bien l'ambiguïté de la distinction entre corsaire et pirate - cet incident diplomatique est d'ailleurs à l'origine de la rédaction par le célèbre juriste Hugo Grotius du traité sur « La Liberté des Mers ». Anne Pérotin-Dumont résume bien la situation en écrivant que « savoir si quelqu'un ou non doit être qualifié de pirate est une question dont la réponse appartient à celui qui a le pouvoir ».

Corsaires célèbres

Thomas Cavendish, Francis Drake, Woodes Rogers, Robert Delacre, Erasme de Brouwer,...

ANNEXE VI : VOTRE EQUIPAGE !



La patrouille des Jaguars est composée des pirates appelés les « **NAUFRAGEURS** ».

Qui sont ils ?

Les Naufrageurs sont des pirates qui provoquent volontairement le naufrage d'un navire. Il se place le plus souvent le long des côtes, et cherche à tromper le navire suivant le rivage pour l'attirer sur des récifs (en mettant des feux paraissant de faux phares), afin de s'enrichir en s'emparant de sa cargaison.

Au XIIIème siècle, en Bretagne, le droit de bris attribuait au seigneur du lieu les épaves rejetées sur le rivage, ce qui poussa certains d'entre eux à provoquer ces naufrages. La fréquence de ces naufrages provoqués poussa Henri II d'Angleterre à intervenir dans la province en 1166.

Leurs caractéristiques ?

Philosophie de vie : La ruse et le subterfuge

Technique de combat : La stratégie et le camouflage

Apparence : Leurs costumes sont semblables à ceux de naufragés, avec beaucoup de récupération d'éléments des îles (noix de coco, feuilles, bambous,...)

Défaut : Ils sont très cruels car ils pillent après avoir fait croire qu'ils étaient là pour aider !

Voici la composition de cet équipage :

Capitaines : Daguet (Arthur Du Brulle - 0485/13.85.23) et Koala (Eliott Nys - 0476/50.85.88)

Vigie : /

Marin : Sewell (Frédéric Hugonneaux - 0485/36.03.51)

Moussaillons : Antoine (Goulet - 0479/34.76.40), Gilles (Grégoire) et Félix (Boudru - 0475/61.77.37)

Petit bout d'histoire...

La légende rapporte que, dans des temps reculés, il y avait en Bretagne des peuples terriblement cruels. Ils étaient si pauvres qu'ils allumaient, dit-on, des feux sur le sentier des douaniers pour tromper les navires, pour provoquer la perdition des bateaux qui voguaient au large. Lorsque ceux-ci coulaient, ils tuaient d'une mort atroce tous les éventuels survivants et rejetaient leurs cadavres à la mer pour mieux s'approprier leurs biens...

Ces légendes sinistres, associées notamment aux côtes du Finistère Nord ou à Ouessant, ne semblent pourtant n'avoir aucune réalité tangible. Aucun document historique, de quelque nature qu'il soit, ne vient confirmer ces légendes. Ainsi, dans l'ensemble des compte-rendus et rapports de naufrages épluchés par les historiens, jamais un capitaine de navire ne dénonce la présence d'un feu découvert au loin pour expliquer la tragédie... Cette légende des naufrageurs bretons n'a donc aucun fondement historique.

Pas de naufrageurs donc sur les côtes bretonnes. Mais cela n'empêche pas les naufrages d'avoir lieu. Les cotes du Finistère, et particulièrement le Cap Sizun, l'île d'Ouessant, et les côtes bordant l'entrée dans la Manche, ont connu leurs lots de catastrophes maritimes.

Il semble que dans la majorité des cas les terriens aient plutôt tenté de porter secours aux rescapés (on estime qu'un naufrage sur deux ne faisait aucune victime). Globalement, pas d'hostilité de la part des riverains. Moins d'un naufrage sur quatre donnait lieu à des tensions entre les survivants et les habitants, allant d'un simple petit accrochage sans gravité à des faits de grande violence : cela se produisait quand l'équipage cherchait à protéger sa marchandise, et à conserver ses effets personnels. Car sauvetage ne signifie pas absence de pillage : un tiers des cas où des secours ont été portés aux rescapés se sont poursuivis par une mise à sac de l'épave... Et là la cruauté pouvait ressurgir.

ANNEXE VI : VOTRE EQUIPAGE !



La patrouille des Panthères est composée des pirates appelés les « **FLIBUSTIERS** ».

Qui sont ils ?

Les Flibustiers trouvent leur nom dans le mot néerlandais « vrijbuiten » (« qui fait du butin librement ») Le mot apparaît lorsque les Hollandais révoltés contre la domination espagnole avaient armé des navires corsaires pour lutter contre l'Espagne. Mais les Pays Bas n'existant pas en tant qu'État indépendant reconnu avant 1648, leur statut de corsaire n'était pas reconnu. Les Espagnols les considéraient comme pirates pendant que les alliés des Hollandais les voyaient comme des corsaires. Toute une population va naître à mi-chemin entre piraterie, aventure, guerre de course. Le flibustier est un aventurier qui peut se louer en tant que corsaire au plus offrant en temps de guerre, qui peut naviguer comme marin de commerce comme s'adonner à la piraterie.

Leurs caractéristiques ?

Philosophie de vie : La recherche éternelle de trésors

Technique de combat : L'instinct

Apparence : Leurs costumes sont totalement liés aux faits qu'ils vivent pratiquement tout le temps sur leurs bateaux, dans un style très marin

Défaut : Ils sont énormément superstitieux (peur du noir, du Kraken, de la Dame Blanche des Mers,...)

Voici la composition de cet équipage :

Capitaine : Bouvreuil (Quentin Demanet - 0485/28.44.33)

Vigie : Dingo (Emile Grégoire - 0470/80.57.30)

Marins : Auroch (Cédric Longuich - 0470/52.48.89), Baribal (Charly Nys - 0478/74.10.03)

Moussaillons : Adrian (Koch - 0471/03.03.56), Basil (Struys)

Petit bout d'histoire...

Dans les équipages pirates le capitaine était élu et l'équipage pouvait voter son remplacement. Le capitaine devait être un chef et un combattant : dans une attaque, tous s'attendent à ce qu'il se batte au côté de ses hommes et non pas qu'il donne des ordres à distance. Les gains étaient divisés en part égales, et si les officiers recevaient un nombre plus élevé de parts, c'est qu'ils prenaient plus de risques ou possédaient des compétences particulières. Les équipages naviguaient souvent sans salaire, leurs captures s'accumulant au cours des mois avant d'être réparties. Ils avaient, pendant quelque temps, mis au point un système garantissant une compensation en argent, or ou esclaves pour les blessures reçues pendant une bataille. Il arrivait quelquefois que les pirates libèrent les esclaves quand ils capturaient un bateau négrier car hors-la-loi, ils ne pouvaient se rendre dans un port pour les revendre. Une part non négligeable des équipages pirates était constituée d'esclaves libérés, en fuite ou plus ou moins enrôlés de force. Les pirates forçaient parfois des spécialistes, des charpentiers de marine par exemple, à naviguer avec eux.

Pour les Européens de la fin du XVIIe siècle, les flibustiers représentaient l'image de l'aventure elle-même. Desperados de tout acabit, aventuriers sans foi ni loi, mais qui obéissent à un code d'honneur qui leur est propre, «les flibustiers sont les chasseurs des mers.» Ils portent des noms évocateurs et épiques, que leur vaut leur courage et leur férocité !

Flibustiers célèbres :

Alexandre, surnommé Bras de fer ; Pierre le Grand ; Daniel Monbars, dit L'exterminateur; Morgan le Gallois ; le capitaine Mautauban ; François L'Olonnais dit le cruel ou L'Olonois.

ANNEXE VI : VOTRE EQUIPAGE !



La patrouille des Paons est composée des pirates appelés les « **BOUCANIERS** ».

Qui sont ils ?

Les Boucaniers sont des pirates qui sévissaient dans la mer des Caraïbes. À l'origine soit aventuriers, soit déserteurs des différentes nations européennes, les boucaniers vivaient sans chef, et s'occupaient surtout du ravitaillement en viande fumée ("boucanées", d'où leur nom) des équipages de passage quels qu'ils soient. Ils élevaient des bœufs et chassaient les petits cochons sauvages. Ils se trouvaient au nord-ouest de Saint-Domingue et dans la baie de Campeche, mais ils avaient souvent leurs comptoirs à la Tortue. À l'occasion, il leur arrivait de se mêler à une expédition, mais ce n'était pas leur activité principale. Ils préféraient rester sur leur île et profiter de la vie, du rhum et des jolies femmes.

Leurs caractéristiques ?

Philosophie de vie : La cool attitude

Technique de combat : L'assaut

Apparence : Leurs costumes sont assez « Peace&Love » dans une logique presque « hawaïenne » de la piraterie

Défaut : Ils ont un sérieux problème avec l'alcool (surtout les bouteilles de rhum)

Voici la composition de cet équipage :

Capitaine : Caracal (François Beernaerts – 0478/81.76.23)

Vigie : Sika (Antoine Quintin – 0476/83.37.89)

Marin : Caouanne (Tom Detry - 0492/85.20.66)

Moussaillons : Benoit (Hofmann), Amadéo (De Brouwer - 0473/20.93.47) et Arthur (Cornet – 0492/87.98.45)

Petit bout d'histoire...

Les premiers boucaniers étaient souvent des évadés des colonies. À l'origine coureurs de bois sur l'île d'Hispaniola (actuellement Saint-Domingue et Haïti), ils chassaient les bœufs sauvages. La viande était préparée à la manière indigène, c'est-à-dire séchée et fumée sur une sorte de grill en bois : le boucan (barbacoa en espagnol, d'après barbicoa en langue indienne arawak, qui donne barbecue). D'où les termes boucaner et boucanier. Cette viande ainsi conservée permettait de faire du trafic avec des navires de passage ou des colonies isolées. Après avoir été chassés d'Hispaniola par les Espagnols, les boucaniers trouvèrent refuge sur l'île de la Tortue (Tortuga en espagnol), à l'époque possession française, située au nord-ouest d'Hispaniola, à partir de 1663. Ils opéraient avec le soutien partiel des colonies non-espagnoles et leur activité est demeurée légale ou partiellement légale jusque dans les années 1700.

Obligés de survivre avec peu de ressources, ils étaient habiles en construction navale, en navigation et en chasse. On les considérait comme des combattants féroces et ils étaient réputés experts dans l'utilisation de fusils à silex (inventé en 1615). Toutefois, le fonctionnement de ces armes était si incertain que leur utilisation en combat n'était pas très courante avant 1670. Ils furent engagés dans des expéditions à terre organisées par des pirates comme Henry Morgan.

Une grande solidarité régnait entre eux et les décisions étaient prises en commun pour le profit de la communauté. Ceci est en partie à l'origine des règles démocratiques en vigueur à bord des navires pirates.

À la manière des boucaniers, des communautés de bûcherons s'étaient établies au Honduras pour abattre et vendre des bois précieux au nez et à la barbe des Espagnols. Avec les boucaniers et les flibustiers, ils constituaient la communauté des Frères la Côte et non "Frères de la Côte" comme on voit toujours non dans les textes mais dans les romans⁴. On passait facilement d'une profession à l'autre ce qui explique que le terme boucanier est souvent synonyme à tort de pirate.

Remarque : la confusion provient également de l'anglais où le terme employé pour désigner les pirates des caraïbes est « bucaner » ou éventuellement « freebooter », tandis que le terme flibustier désigne des aventuriers mercenaires anglo-américains du XIX^e siècle engagés dans des actions de colonisation sauvage avec l'intention de renverser le gouvernement en place (la colonisation du Texas par exemple).

Boucaniers célèbres :

Henry Morgan, Jean David Nau, Rock Braziliano,...