



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Connaissance > Histoire > Renaissance > **La véritable soif des pirates**

La véritable soif des pirates

L'or, le sang, le rhum... ou une utopie ?

lundi 1er novembre 2004, par [ElvenHunter](#)

Les pirates ont souvent l'image d'êtres violents et avides uniquement d'or, de rhum et de pillage. Malgré tout le cinéma et la littérature les représentent aussi comme de grands aventuriers romantiques. Ces deux images ne sont que partiellement vraies. Laissez moi vous montrer comment vivaient réellement les pirates.

Quelques définitions

Il est bon de ne pas tout mélanger et de bien s'entendre quand on parle d'un sujet, je vais donc donner les définitions des différents matelots qu'on pouvait trouver sur les mers.

D'après le Petit Robert :

- corsaire, navire armé en course par des particuliers, avec l'autorisation du gouvernement. (ex : Surcouf, Jean Bart)
- boucanier, aventurier venu aux Antilles au XVIIe siècle pour chasser le bœuf sauvage et faire commerce de viande fumée et de peaux. Par extension, flibustier.
- flibustier, aventurier de l'une des associations de pirates qui, du XVIe au XVIIIe s., écumaient les côtes et dévastaient les possessions espagnoles en Amérique.
- pirate, aventurier qui courait les mers pour piller les navires de commerce.
- forban, pirate qui entreprenait à son profit une expédition armée sur mer sans autorisation.

Des personnes à la vie dure

On se représente les pirates comme des hommes à la vie dure, assoifés de sang, de femmes et d'or. Ceci n'est pas très éloigné de la réalité, mais malgré tout l'image est un peu accentuée.

En effet, beaucoup de légendes, concernant des massacres, ont été bâties uniquement par des pirates. L'idée était de faire se rendre les bateaux attaqués sans prendre le risque d'un combat incertain. En effet, les pirates étaient de très habiles navigateurs mais étaient souvent dépourvus de canons ou d'un équipage suffisant pour mener un abordage de front. Il fallait donc, pour les flibustiers, ruser et entretenir des légendes sur leurs compétences et le sort réservé à leurs victimes. On peut d'ailleurs citer l'exemple de Edward "Barbe Noire" Teach qui, lors des abordages, surgissait dans un réel nuage de fumée. L'effet était produit par de longues allumettes de soufre placées sous sa coiffe. Généralement, voyant ce beau diable surgir en hurlant, les équipages attaqués se rendaient sans offrir grande résistance.

Malgré tout, si le combat devenait nécessaire, les pirates déchaînaient alors toute leur fureur et ils n'hésitaient pas à massacrer leurs adversaires. Il fallait en effet que leur cruauté du moment fasse se rendre les futurs attaqués. La violence ne pouvait donc que leur servir, quand elle devenait nécessaire. On peut quand même noter que certains pirates devaient être de véritables sadiques qui n'ont fait qu'accroître la mauvaise réputation des flibustiers : Francis L'Olonais retirait le cœur vivant de la cage thoracique d'un prisonnier avant de le dévorer sous les yeux des autres prisonniers et Low Edward coupait les deux oreilles d'un prisonnier et le forçait à les manger, par exemple. Mais il ne faut pas

oublier que le sort réservé aux pirates n'aidait pas ces derniers à penser à la clémence pour leurs prisonniers.

Une partie de la réputation des pirates peut aussi provenir de l'alcoolisme dans lequel sombraient beaucoup de forbans. En effet, le rhum était très recherché par les loups de mer et coulait vraisemblablement à flot. Ainsi, John Rackam et son équipage furent-ils vaincus car trop saoul pour combattre, tout comme Roberts Bartholomew par exemple. Ceci devait être un élément supplémentaire qui nuisait à la réputation des forbans. Il était d'ailleurs indispensable pour un capitaine de fournir de l'alcool à ses hommes sans quoi le moral chutait grandement et les risques de révolte s'accroissaient d'autant plus.

Un autre élément jouant pour une réputation assez néfaste pour les pirates, et souvent de l'image qu'on peut avoir des bateaux fantômes, est le fait que les forbans se servaient du mauvais temps comme d'un allié. En effet, les tempêtes séparaient souvent les convois et il ne restait plus alors aux pirates qu'à poursuivre, parfois durant plusieurs jours, certains bâtiments isolés pour terroriser l'équipage et attendre qu'il se rende sans coup férir.

Les communautés de pirate

A côté de cette réputation de brute, on peut constater que l'organisation des pirates était assez exemplaire. Il faut tout d'abord se rappeler qu'aux XVI^e et XVII^e siècles, la vie des matelots était loin d'être plaisante. Nombre d'entre eux étaient embrigadés de force, voire traités comme des esclaves par des capitaines tyranniques. On comprend mieux pourquoi des mutineries éclataient et pourquoi lors d'abordages de flibustiers, l'équipage s'alliait aux pirates pour prendre le contrôle du bateau. Certains marins affirmaient même que

"mieux vaut être pendu que de vivre ainsi".

Ce n'est donc pas un hasard si les forbans anglais et français battaient pavillon vert (signe de rébellion) au XVIII^e siècle, avant d'adopter le pavillon noir à

tête de mort au XVIII^e. La société des pirates des Caraïbes rassemble en effet des hommes en opposition avec la hiérarchie de leur siècle et recherchant avant tout la vie dans une communauté où l'égalitarisme, le collectivisme et la fraternité existent. Les pirates devaient aussi mal être vus des autorités à cause de ces idées et ternir leur image devenait nécessaire.

Ainsi, les pirates choisissent leur capitaine qui ne saurait prendre aucune décision sans en avoir référé avant à son équipage. Soit, un pirate comme Barbe Noire a tué certains hommes de son équipage qui s'opposaient à lui, mais c'est aussi parce que le statut était défini, sur les bateaux pirates à partir du talent et du mérite.

Malgré tout, il existait un moment où le capitaine était seul maître à bord et où l'idéal de démocratie qui pouvait exister sur les navires n'était plus de mise. Ce moment était celui de la fuite et de l'attaque. Il devenait en effet nécessaire que des décisions soient prises rapidement et réunir une assemblée pour décider de telle ou telle chose devenait totalement impensable. Dans ces moments là, tous les pirates étaient guidés par la seule voix de leur capitaine. Même s'ils ne comprenaient pas le bien fondé des ordres, ils devaient les appliquer et seul ceci comptait. De leur côté, les capitaines continuaient de parler à leurs hommes et de mettre en place leurs stratégies quelles que soient les blessures qu'ils aient pu recevoir. Si le capitaine ne disait plus rien, la panique se saisissait immédiatement de l'équipage.

Les prises de décision

A l'intérieur du navire, il existait un conseil qui devait permettre la prise de décision rapide (mais pas autant que celles qui devaient être tranchées lors d'une bataille). Ce conseil était constitué du capitaine, du quartier maître (garant du respect des lois sur le navire) et de marins choisis par l'équipage. Être officier ne signifiait pas forcément être membre de ce conseil et y appartenir signifiait que les autres marins vous estimaient beaucoup. Les décisions prises par ce conseil devaient obtenir l'unanimité et étaient donc souvent objet de compromis. Si ce compromis n'était pas obtenu,

alors le quartier maître se devait de réunir l'assemblée de l'équipage pour prendre une décision irrévocable. Il est à noter que les membres du conseil, avant de donner leur avis, se présentaient et rappelaient leurs divers faits d'arme (pour tenter de conforter leur aptitude à prendre une décision sur ce cas précis). Si le conseil se réunissait pour juger d'un crime et qu'un membre défendait avec force l'accusé, alors ce dernier pouvait être acquitté... mais attention s'il récidivait, la responsabilité retombait sur le membre du conseil qui avait pris sa défense.

L'assemblée, donc, était réunie uniquement à la demande du quartier maître, afin de prendre des décisions stratégiques pour l'avenir de l'équipage et si le conseil ne parvenait pas à trancher un cas particulier. Tous les hommes d'équipage étaient concernés et ces assemblées duraient donc assez longtemps. Lorsqu'elles avaient lieu, tous les hommes avaient la même valeur, que ce soit le capitaine, ses officiers ou le reste des matelots.

L'assemblée se réunissait aussi pour juger les commandants d'une prise. Mais dans ce cas, les pirates ne sont que des arbitres dans le jugement. C'est en effet l'ancien équipage qui juge ceux sous les ordres de qui ils étaient.

Lors des assemblées plus traditionnelles, chacun est libre de prendre la parole. Puis le quartier maître, qui avait initialement énoncé le pourquoi de l'assemblée, fait une synthèse de ce qui a été dit et demande un vote. Ce vote se déroulera à main levée et, si la majorité n'est pas écrasante, le quartier maître tentera d'expliquer aux personnes neutres ou non convaincues le bien fondé de la décision de la majorité. Un nouveau vote aura alors lieu.

Le quartier maître apparaît donc comme un réel contre pouvoir au capitaine. Il est celui qui se porte garant de la bonne vie à bord et du respect de chacun sur le navire. Il peut ainsi demander un jugement du capitaine.

sociales et nationales ne formaient plus une barrière infranchissable. On était avant tout membre d'un navire sous les ordres d'un capitaine qu'on avait choisi (et qu'on pouvait révoquer, voire abandonner sur une île s'il faisait preuve de couardise ou s'il refusait de s'attaquer à un navire) et on partageait le butin de manière égale entre tous (bien que le capitaine eut droit à une ou deux parts de plus). Ce sont sûrement ces éléments qui expliquent aussi pourquoi les capitaines n'avaient pas de grande difficulté à recruter un équipage.

Pour ce qui est du salaire, il se composait de parts du butin. Chaque poste correspondait à un nombre de parts, mais d'autres éléments pouvaient être pris en compte lors du partage. Tout d'abord, un fond était mis de côté sur chaque prise pour dédommager les mutilés. Ces derniers recevaient alors une partie de ce fond en plus de leur salaire normal. On pouvait aussi gagner plus en menant une action heureuse (comme capturer ou tuer le capitaine ennemi), si cette action n'allait pas à l'encontre d'un ordre du capitaine. Les vigies avaient elles aussi droit à des primes quand elles voyaient la terre après une vie sur l'eau trop longue.

Les pirates rejetaient l'ordre de la société dans laquelle ils vivaient et ils tentaient de bâtir un idéal de société plus juste. Ainsi, chacun se devait de témoigner de son attachement pour la communauté et de prouver qu'il était là pour permettre la bonne mise en oeuvre de cette dernière. On gagnait donc beaucoup en reconnaissance lorsqu'on se portait volontaire pour des missions décidées par le capitaine. Il était, de plus, inconcevable, lors des assemblées, de s'attaquer directement à un autre membre d'équipage plutôt que de réfléchir aux idées qu'il proposait.

L'individualisme semblait donc devoir disparaître quand on rejoignait un bateau de pirates. Il fallait, avant d'entrer dans un équipage, être certain d'être en accord avec la communauté dont on devenait membre et pouvoir le prouver à tout instant. De plus, avoir un poste à responsabilité ne devait pas être un privilège mais une reconnaissance concédée par le reste de l'équipage. Il fallait, bien entendu, demeurer proche des "hommes d'en bas" pour conserver son poste.

Salaires et vie en communauté

La solidarité entre pirates était telle que les origines



Les pirates ne sont donc pas que des brutes avides de sang, d'or et d'alcool comme on le voit souvent, mais ils sont aussi avant tout des idéalistes en butte

face à la société dans laquelle ils vivaient et qu'ils rejettent. Ce sont des êtres violents, mais aussi guidés par une utopie qui leur permet de survivre.