

U t o p i e s

Le Fanzine des Mondes Imaginaires



Sous le drapeau des Pirates

n°3



L'Ezine des Monde Imaginaires
<http://utopies.zine.free.fr>

Uoici donc après une longue gestation, le troisième opus d'Utopies, consacré cette fois aux pirates, flibustiers et corsaires qui hantèrent toutes les mers du globes...

Un grand merci à celles et ceux qui ont participé de près ou de loin à bâtir cette nouvelle Utopies.

Merci aux rédacteurs et webmasters qui ont consacré de leur temps et de l'énergie pour élaborer ce présent numéro...

Merci aussi aux lecteurs de ce présent numéro. N'hésitez pas à embarquer avec nous pour le prochain!

► **Coordinateur**
Le Korrigan

► **Rédacteurs**
Keenethic
Le Korrigan
Raynald Laprise
Jean-Pierre Favard
Enro
William Blanc
Roger Cantin
Fr.-Xavier Cuende
Valérie Bordelais
Alain Decayeux
Laurent Ehrhardt
Cadwell le Boucanier
Marc Laumonier
Jérémie
Le Bouffon

► **Illustrateurs**
Ulric Maes
Michel Meslet
Romain Campioni
David Barbry
Steinz

► **Maquette**
Kahel

Partenaires



► **Le Diable Volant**
<http://www.geocities.com/trebutor/>



► **Les Sentiers de l'Imaginaire**
<http://chrysopee.net>



► **Le Site de Roger Cantin**
<http://www.kiss.qc.ca/>



► **La Cour d'Oberon**
<http://couroberon.free.fr/>



► **Pirates & Corsaires**
<http://www.pirates-corsaires.com/>



► **Planète BD**
<http://planetebd.com>



► **Enroweb**
<http://www.enroweb.com/>

Sommaire

■ Histoire ————— 4

La Piraterie à travers les ages	4
Les Frères de la côte	14
Utopies Pirates	22
Libertalia	36
Le code de la piraterie	39
J'ai vu la mort dans les yeux	44
Pirate au quotidien	49
Du sang et des larmes	56
L'or des conquistador	64
Piraterie en mer de chine	69
Le hollandaise Volant	72
La Mary Céleste	74
Le Cryptogramme de la Buse	76
Les Cartes Mystérieuses	80

■ Figures ————— 84

■ Jeux ————— 114

<u>JdR</u>	
Mille millions de mille sabords	114
Entretien avec Renaud Maroy	119
Pavillon Noir : Paroles de Joueurs	124
Vapitaine Vaudou	128
Pirates, corsaires & flibustiers (panorama ludique)	130
Critique : Pirate du nouveau monde	140
Critique : Sid Meier's Pirates	143
Critique : Seerauber	146
Dans la peau d'un pirate	148

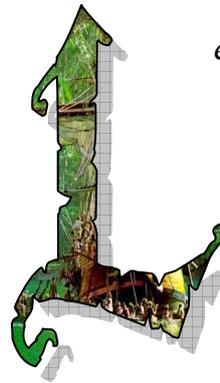
■ Inspis ————— 150

Entretien avec Marion Poinot	150
Chroniques	158
Les héritiers de l'Île au Trésor	184
Bibliographie commentée	190
Entretien avec Florence Magnin	192
Entretien avec Jacques Terpent	206
Une vie	214

La Piraterie à travers les âges

la Légende du Pavillon Noir

FOCUS



Le pavillon noir, symbole de la piraterie dans l'imaginaire collectif moderne, a toujours su flotter entre deux eaux, celle de la réalité et celle du mythe...

C'est que l'histoire de la piraterie naît dans les remous des bouleversements socio-économiques qui accompagnent l'apparition de la civilisation, et qu'elle prospère à l'abri d'un secret que peu de sources historiques nous auront finalement permis de dévoiler. Paradoxalement, c'est aussi sur les rares récits mettant en scène pirates, corsaires et trésors fabuleux que se développe le fantasme du pavillon à tête de mort, alors que nos imaginations auront pris plaisir à investir les vides qu'aura laissés l'histoire et à oublier le destin tragique ou pathétique de la majorité de ces aventuriers de la mer, plus poussés par la misère et l'oppression que par une réelle soif d'aventure. Le pirate ne s'appartient déjà plus : il est un symbole.

► par Keenethic



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIRÉS

Les illustrations de cet article proviennent du court-métrage /Pyrats/ (1'27), œuvre de cinq élèves de l'École des Gobelins. Diffusé comme "virgule" au Festival du film d'animation d'Annecy 2006, il reprend une situation classique : un pirate est sur le point d'être pendu tandis que d'autres sont à la recherche du morceau manquant de leur carte au trésor. Sauf qu'ici, le traitement à la /Tigre et dragon/ ou janimation la plus moderne est astucieux et le lieu commun dépassé par beaucoup d'ironie. Le tout servi avec une beaucoup d'efficacité et des graphismes très réussis ! À découvrir immédiatement sur <http://www.pyrats.net>



Si les flux démographiques et la pauvreté sont alors les pourvoyeurs essentiels de la piraterie, celle-ci est aussi soumise au cycle des saisons, car la mer se révèle beaucoup moins praticable de l'automne jusqu'au printemps pour les embarcations d'alors. Cette rythmicité saisonnière se maintiendra jusqu'à l'apparition de navires plus solides, tel le voilier nordique au 16^{ème} siècle de notre ère.

► Une « antique » forme de criminalité

L'origine de la piraterie se perd dans les ombres de l'histoire, mais les témoignages concordent pour attester l'existence de cette forme maritime de « criminalité » dès l'Antiquité, à l'occasion du développement des techniques de construction et de navigation, et de l'accroissement des échanges commerciaux.

Plus encore, l'aventure des premiers pirates est de celle qui firent les légendes, comme en témoignent certains récits mythologiques étant parvenus jusqu'à nous, avant de se voir confirmer par l'archéologie. La guerre de Troie, parmi tant d'autres, était-elle seulement autre chose qu'une expédition pirate visant une riche cité orientale, et dont Homère aurait fait le socle de sa célèbre Iliade ?

Justement, vers le 13^{ème} siècle avant J.C et au-delà du mythe, plusieurs civilisations méditerranéennes mentionnent la menace des fameux « peuples de la mer ». Les pharaons Mérenptah et Ramsès III célèbrent leur victoire sur de mystérieuses ethnies : les Péléset, les Tyekker, les Shékélesh, les Sherden, les Denyen, les Weshesh et les Teresh. Déjà, dans certains de ses noms, on retrouve une intéressante correspondance avec la géographie moderne : les Shékélesh, qui furent aussi appelés Chakalaches et Sikalass, laissèrent sans doute leur nom à la Sicile, tandis que les Sherden firent de même pour la Sardaigne. Il existe d'autres peuples de la mer, qui recourent certainement à la piraterie pour faire face aux poussées démographiques plus que par appétit sanguinaire. De fait, le marin se fait opportunément pirate si l'occasion se présente, à l'encontre d'étrangers, essentiellement. Les conditions de vie en mer sont alors plus que jamais difficiles, et la faim comme la solitude ont tôt fait d'aiguiser les appétits des équipages. Et qui saura ?...

Mais si la piraterie est d'abord affaire d'aventuriers ou d'exilés, les exactions commises vont rapidement lui attirer les foudres des puissants, qui condamnent moralement l'acte pirate...sauf en temps de guerre et sous l'étendard du patriote ! Déjà, la distinction entre corsaire et pirate relève de la subjectivité, garantissant par là même la pérennité de l'acte pirate à travers les âges, comme nous le constaterons d'ailleurs.

Athènes, parmi les premières puissances politiques de l'Histoire, se dote d'une flotte armée conséquente pour faire face à l'ennemi, de Cilicie, de Crète ou d'ailleurs, pas seulement pour s'en protéger, mais aussi et surtout pour le dominer. C'est en effet sur mer que se consolidera l'hégémonie athénienne, comme pour Rome après elle.

C'est que l'une des premières impulsions du développement de la civilisation occidentale se trouve être la Méditerranée, la « Mare Nostrum » des romains, et donc des grecs avant eux, car elle est le cœur dans lequel bat le pouls de l'économie et des échanges culturels. Le mot même de « pirate » proviendrait du grec « peiratês ».

La Confédération étolienne, au 3^{ème} siècle av. JC, regroupe des marins de plusieurs peuples en une véritable hégémonie pirate, qui rançonne les cités et les personnes contre leur « protection ». Le traité d'asylie préserve du pillage, celui d'*asphaleia* garantit la liberté et la survie des personnes dans un monde où l'esclavage reste l'un des piliers du système socio-économique... Les imprudents se retrouvent dans une *doulopolis*, une cité habitée par des captifs attendant le paiement de leur rançon...ou leur nouveau maître. Le système se stabilise quelques décennies, garantissant la prospérité de tous et le malheur de cer-



tains, mais les querelles intestines abattent finalement la Confédération, dont l'héritage est perpétué néanmoins par les crétois, que la misère pousse à la piraterie, habilement contrôlés en cela par les élites locales.

Seule Rhodes tente de s'opposer pendant près d'un demi-siècle aux redoutables marins-archers crétois. Affaiblie, elle se résout au secours de Rome.

Cette dernière est confrontée depuis plusieurs siècles aux pirates corses et sardes, qui utilisent la géographie de leurs îles pour échapper aux poursuites. Istriens, Dalmates et Ligures de la côte illyrienne ne se privent plus non plus de picorer la fortune romaine. Si la cité tente de déraciner la piraterie à sa base en installant des garnisons sur les territoires refuges des pirates, ces derniers restent l'épée de Damoclès des convois romains. Le jeune César lui-même sera capturé dans les Sporades. Les élites elles-mêmes sont donc insuffisamment protégées contre ces pillards, redoutablement aguerris sur mer. Finalement, en 67 av. JC, le sénat confie à Pompée 5000 galères et 120000 hommes pour éradiquer la piraterie de la mer méditerranée.

► Le croissant, la croix et la tête de mort...

Lorsque décline définitivement l'Empire Romain d'Occident, au 4^{ème} siècle de notre ère, Byzance reste seule maîtresse de la méditerranée, source de sa richesse et instrument de sa cohésion. Avec la montée en puissance du monde musulman, à partir du 8^{ème} siècle notamment, les souverains de l'Empire Romain d'Orient et toutes les terres du pourtour méditerranéen apprennent à craindre les maures esclavagistes, qui drainent l'or chrétien destiné à payer les rançons. L'Europe doit alors résister aux coups de boutoir des « courses » (attaques corsaires) des états musulmans, qui permettent au califat de s'emparer de la Sicile vers 827, des Baléares en 902, coupant par exemple de fait la Corse et la Sardaigne du reste de l'Occident par leurs attaques incessantes. En Gaule, ils s'implantent dans le Massif qui porte leur nom aujourd'hui (Massif des Maures). Seule la solidité de l'empire carolingien stoppe la poussée musulmane, qui reflue peu à peu une fois l'Espagne intégrée au gigantesque édifice sociopolitique maure. Les cités états italiennes tirent aussi leur épingle du jeu, et la piraterie permet à



Pirates



HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS





plus ou moins pérennes, à l'exemple de la Normandie (pays des « north men ») qui prend le nom de ses conquérants, cédée au chef viking Rollon par Charles le Simple en 911. Paris elle-même tremble devant la menace scandinave, lorsque l'île de la cité est assiégée pendant treize mois (en 885). C'est d'ailleurs à cette occasion que le Comte Eudes de Paris s'illustre dans la défense de la ville, renforçant son rôle de symbole de résistance, et donc d'unité culturelle. Hugues Capet choisira la ville comme centre du pouvoir royal et féodal français, avec le destin que l'on sait.

leurs ports de prospérer allègrement, malgré la menace constante du califat (Gênes est prise en 932).

Les croisés, censés être le remède des maux (maures ?) de la chrétienté, se révèlent être plus barbares encore, attaquant leurs frères de foi pour s'acaparier leurs richesses, lorsqu'il ne s'agit pas de leurs femmes et de leurs vies. En 1204, à l'occasion de la 4^{ème} croisade, les croisés se détournent de l'Égypte, siège du califat, pour se tourner vers Byzance et prendre la ville, en proie à des troubles de succession internes. Les chefs des expéditions sont en effet tenus de payer leur dette de voyage à leur armateur (Venise), ce qu'ils font en saccageant l'ennemi politique de la sérénissime (comme la ville de Zara, en Adriatique, quelques semaines plus tôt). Les dégâts sont terribles, l'acte vécu comme une trahison.

► Vikings !...

Pendant ce temps, dans la Baltique et jusque sur les côtes atlantiques de l'Europe (Séville brûlée en 844 !), les hommes du Nord, encore une fois poussés par les flux démographiques et paradoxalement par la prospérité, pillent les côtes à la recherche des richesses occidentales et chrétiennes. A bord de leurs embarcations à fond plat -les drakars (tel que nous les appelons)- ils remontent les fleuves dès la fin du 8^{ème} siècle pour piller villages et abbayes, essentiellement. Fixant des têtes de pont à l'embouchure des grands cours d'eaux, les norvégiens et danois parviennent à établir des royaumes

Les suédois, quant à eux, tracent leurs routes vers l'Orient à travers l'Europe de l'Est et la Russie, en habiles commerçants qu'ils sont. Le trône byzantin bénéficie d'ailleurs des loyaux services d'une garde « Varègue », ainsi que les suédois sont alors appelés en Orient. Les Varègues participent également, en tant que mercenaires, aux guerres que mène Byzance, de la Syrie à la Sicile. La boucle est bouclée. Vikings et maures se combattent en Méditerranée.

Plus tard, la croissance économique de l'Europe va assurer l'augmentation du trafic maritime, des côtes atlantiques de la France à la mer Baltique. Londres, Anvers, Bruges ou Lubeck sont alors des pôles économiques de première importance. Au 14^{ème} siècle, les *Vitalienbrüder*, une fraternité de pirates basé dans l'île de Gotland, fait office de prédateur pour ces dernières. Parfois même, les pirates sont protégés et mandatés par telle ou telle puissance jalouse, naviguant habilement entre les rivalités pour survivre, comme par exemple en profitant des problèmes de succession au Danemark. Leur efficacité est telle que le trafic entre Suède et Europe du Nord est complètement coupé en 1392 ! Même une puissante organisation comme la « Hanse des dix-sept villes » ne parvient pas à les faire disparaître. Il lui faut s'allier avec l'ordre des chevaliers teutoniques en 1397 pour sonner le glas des *Vitalienbrüder*, dont l'un des derniers grands capitaines, Klaus Störtebeker, est décapité à Hambourg en 1400.



► La Mare aux pirates...

Plus au sud, la mer Méditerranée connaît à nouveau un regain de piraterie suite au sac de Constantinople, et la Crète devient encore une fois le jardin des esclavagistes, ou Orient et Occident s'échangent cette force de travail, en même temps qu'épices et soieries. Ces échanges fructueux ne manquent pas d'attirer les pauvres paysans siciliens ou catalans sur les mers, à la recherche de la fortune qui leur fait chroniquement défaut. La Sicile devient un havre pirate dans la deuxième moitié du 14^{ème} siècle, alors qu'elle est elle-même constamment menacée par les pirates musulmans.

Malte devient le port d'attache des forbans méditerranéens, car l'Ordre préfère fermer les yeux sur le lucratif profit que l'île dégage de l'écoulement des prises. Génois et Vénitiens en viendront même à lancer des expéditions sur l'île en 1381. Sans grand succès.

Le *corso* (la course pirate) devient le remède à la pauvreté des uns au 15^{ème} siècle, et fait la richesse de certains ports opportunistes.

C'est aussi au 15^{ème} siècle qu'apparaît la définition du pirate, par rapport à celle du corsaire. Charles VIII de France et Alphonse V du Portugal s'accordent pour qualifier de pirate «des gens qui se mettent en armes pour faire la guerre sur mer à tous ceux qu'ils rencontrent, amis ou ennemis du Roi». Même l'Angleterre de Richard III accepte cette définition de la piraterie, et donc cet engagement commun pour lutter contre. Pourtant, la conquête du Nouveau Monde, et la confiscation de ses richesses par l'Espagne, va inciter les royaumes à plus de mansuétude envers ceux qui, avec plus ou moins de réussite, vont dériver une partie de ces trésors dans leurs ports d'attache... La tolérance s'installe bien volontiers, avant que le sys-

tème soit assimilé juridiquement. Le corsaire fait alors ses premières armes.

Paradoxalement, c'est l'accord des deux grands puissances d'alors, Espagne et Empire ottoman, qui va permettre à la piraterie de se relancer en Méditerranée, puisque ces dernières s'accordent en 1571 sur le non-interventionnisme en Mer Méditerranée afin de se tourner vers leurs objectifs respectifs : Nouveau Monde et Perse, respectivement. Les pirates s'en donnent à cœur joie, tant et si bien que par, par exemple, Venise perd au cours du 16^{ème} siècle entre 25 et 30% de ses navires ! Les cités font ce qu'elles peuvent pour limiter l'hémorragie. Si Gênes choisit de rembourser une partie des pertes engendrées par ses propres pirates aux victimes maritimes, Venise s'accorde quant à elle avec l'Empire ottoman pour favoriser leurs échanges, en assurant l'accueil et la protection des bateaux turcs dans ses eaux.

L'aisance turque en Méditerranée n'est cependant pas du goût de la puissante famille des Habsbourg, qui cautionne très largement la piraterie à l'encontre de l'ottoman. Les Uscoques (« réfugiés » en croate) sont des slaves que l'avancée musulmane a privé de leurs terres, et parfois de leurs familles. La côte Nord de l'adriatique devient leur terre d'exil, les opprimés leurs frères d'arme et les bateaux vénitiens leurs



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

moyens de subsistance. Pendant plus de 60 ans, à partir de 1540, la menace des réfugiés va vampiriser le commerce vénitien, sans que la sérénissime puisse y faire quoi que ce soit, malgré une répression sanglante jusque sur les côtes dalmates. Seul un accord avec les Habsbourg en 1617 met fin à la menace uscoque, par la déportation massive des pirates autodidactes à l'intérieur des terres.

Pour autant, les autres puissances maritimes méditerranéennes ne sont pas sorties d'affaire, puisque dès le 14^{ème} siècle s'est constituée une puissante course pirate musulmane en Algérie, qui se voit confier par l'Empire ottoman la tâche de servir la cause de l'Islam. Seul le déclin de l'empire, à partir du 17^{ème} siècle, poussent les états barbaresques à entretenir de meilleures relations avec les états européens, au premier rang desquels la France.

Le développement du commerce, associé à la stabilisation des régimes européens, permet aux puissants d'armer désormais de redoutables flottes, conduites par des marins de métier. La Méditerranée, par le jeu des alliances politiques et du fait de la proximité des ports et de leurs flottes secourables, devient trop petite pour les pirates. Au-delà de Gibraltar, l'océan leur tend les bras.

► Sur la route de l'or

L'essor démographique continu, associé aux progrès de la technologie navale, conduit une population d'extraction simple aux origines souvent rurales à s'embarquer par delà l'horizon. L'espace océanique et les aléas climatiques sont les meilleurs alliés de ces pirates que la misère pousse à chercher fortune.

Dans un premier temps, la piraterie se pratique principalement près des côtes, ou des familles et des ports complaisants se chargent encore une

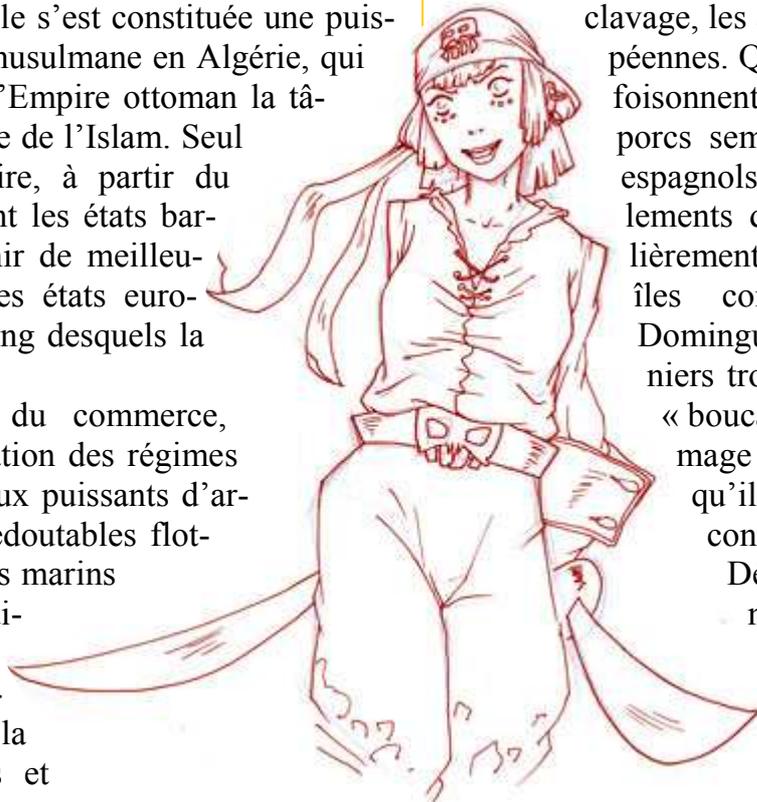
fois d'écouler les prises, à l'avantage de l'économie locale. Puis, c'est la haute mer que commencent à hanter les forbans, pour parasiter le commerce international.

Les récits faisant état des trésors du Nouveau Monde parviennent aux oreilles des pirates, qui, pourchassés en Europe par les flottes royales, préfèrent risquer la colère espagnole de l'autre côté de l'Atlantique, où les îles des Caraïbes sont encore leurs meilleur atout, innombrables et

pourtant vidées de leurs occupants par l'esclavage, les armes et les maladies européennes. Qui plus est, ces mêmes îles foisonnent souvent de bétail et de porcs semés et abandonnés par les espagnols, pour assurer les ravitaillements des navires. C'est particulièrement le cas pour les grandes îles comme Cuba ou Saint-Domingue, où les premiers boucaniers trouvent refuge en vivant du « boucan », la technique de fumage au bois vert de la viande qu'ils chassent et échangent contre du rhum ou des armes.

Déjà, bien sûr, ces marginaux n'hésitent pas à piller les navires échoués ou à rançonner les infortunés qui croisent leur route.

Accueillant les désœuvrés, les parias comme les déserteurs, les rangs des boucaniers comptent de rudes gaillards, endurants et combattifs. Lorsqu'ils se décident à embarquer pour chercher fortune, ces chasseurs changent résolument de proie : ce sera l'or. Boucaniers et filibustiers (du hollandais *vrijbuiters*, libre butineur) font bientôt cause commune, envers et contre l'espagnol. C'est que la Hollande puis l'Angleterre ne peuvent se résoudre à abandonner l'Amérique à l'appétit espagnol, et se livrent avec assiduité à la contrebande et à la piraterie dans les Antilles. Même si les nations se retirent, les hommes restent, et passent de corsaires à pirates. La piraterie caraïbe devra beaucoup à l'Angleterre et la Hollande. A la première pour leur tradition mari-



time et pirate remontant à l'Antiquité ; la seconde parce qu'elle naquit en tant que nation grâce à l'action des corsaires « Gueux » qui se rebellèrent contre l'Espagne alors maîtresse des Pays-Bas.

Naturellement, les pirates outre-atlantique finissent par se regrouper en une communauté spirituelle : les Frères de la Côte ; dont le symbole restera l'île de la Tortue, havre de vilenie et plaque tournante des trafics dans les Caraïbes. Située au nord de Saint-Domingue, l'île est incontournable au milieu du 17^{ème} siècle. Elle présente des caractéristiques géographiques qui font d'elle une forteresse naturelle accessible presque uniquement par le sud, alors que la hanse est elle-même sise en face des Bahamas.

Or, justement, les Bahamas sont le point de passage obligé des flottes espagnoles allant à La Havane, et de là jusqu'à Cadix en Espagne. Venus de Carthagène, Porto Bello ou Vera Cruz, les galions ibériques sont gorgés des trésors du nouveau monde, en particulier, de métaux précieux.

En fait, si les bateaux traversaient seuls l'Atlantique avant 1530, les incessantes attaques pirates et les colères de la mer et du ciel incitent très largement la couronne espagnole à mettre en place des convois pour assu-

rer la *vuelta*, la liaison entre le Nouveau Monde et l'Espagne. Ces *flota* sont biennuelles le plus souvent et comptent en général de dix à vingt navires, mais il n'est pas rare que les convois s'effilochent au gré des humeurs de l'Atlantique, voire disparaissent complètement, engloutis par l'Océan. Par exemple, en 1715, onze galions chargés d'or sont jetés contre les côtes floridiennes (Cap Canaveral) par un cyclone, donnant lieu à une course contre la montre entre les pirates du Capitaine Henry Jennings et les espagnols, pour faire main basse sur le trésor. Le pirate est sur les lieux le premier, remonte quelques caisses à l'ide pêcheurs locaux, mais doit bien vite céder la place aux espagnols, qui établissent un camp pour tout remonter, essuyant attaque pirate après attaque pirate.

Justement, les vaisseaux des flibustiers sont plutôt légers ; maniables et rapides, donc. De fait, ils ne peuvent espérer rivaliser avec les galions espagnols pour ce qui est de l'armement embarqué. Mais sitôt à bord, la force et l'endurance des forbans fait la différence presque à coup sûr, en face d'une minorité d'hommes en armes (nobles et soldats, mais pas marins) et largement épaulé de leur réputation de cruauté exagérée. Aussi, le principal écueil que rencontre le pirate dans son activité reste l'abordage, moment cri-



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS





tique qu'il lui faut dépasser à l'aide de tous les stratagèmes possibles et imaginables : dissimulation des hommes, faux pavillon, déguisement, approche de nuit en barque, etc.

Pour autant, d'autres difficultés sont encore à venir, puisqu'il s'agit ensuite de partager le butin, ce qui se fait de manière relativement ordonné la plupart du temps, et surtout de l'écouler ! Or et argent se dépense facilement dans tous les ports que fréquentent les Frères de la Côte ; mais pour ce qui est des denrées ou des produits manufacturés, il faut encore trouver preneur...et à bon prix. Or, sans prise de risques, les marchands ne se gênent pas pour dicter leur loi du marché, au détriment des besogneux pirates.

► **La piraterie : une affaire d'audace**

Menacé de plus en plus en mer où les navires se renforcent en nombre, en hommes et en armes, certains pirates n'hésitent pas non plus à monter de véritables expéditions de pillage à la source même des richesses dont se couvre l'Espagne. Là où sont groupés les minerais d'or et d'argent des Andes en vue d'être expédiés: Carthagène, Maracaïbo, Vera Cruz. François l'Olonnois, Henry Morgan, Francis Drake bien avant eux, tous ont laissé dans l'histoire le souvenir d'incroyables prises de butin par voie fluviale et terrestre.

Peu nombreux, moins armés, les pirates sont d'abord des audacieux. Il leur faut déployer des

« trésors » d'ingéniosité et faire preuve de témérité -voire de folie- pour reprendre à l'appétit des puissants ce que eux convoitent. Opportunistes, miséreux, fous furieux, fous de Dieu...toutes les motivations se télescopent et parfois se croisent, mais la signature reste la même : la piraterie est un acte inspiré et incisif, risqué et furtif.

Ainsi, Drake est peut-être le premier à oser sérieusement passer par le même chemin que Magellan pour contourner l'Amérique du Sud et prendre à revers les espagnols sur la côte pacifique de leur « eldorado », là où ils ne s'y attendent pas. Ce faisant, il fut le second homme à passer par là, après la navigateur pionnier. D'un anglais, on n'en attendait pas tant. Pour cette entreprise folle, Drake parvint à convaincre les membres de la plus haute noblesse anglaise, dont la Reine Elisabeth elle-même à titre personnel, de participer au financement de l'expédition en vue de récupérer leur mise au centuple. Plusieurs convois de lamas furent alpagués sur les côtes du Pérou, qui amenaient leurs chargements de minerais d'or et d'argent depuis les mines andines jusqu'aux navires espagnols. Point d'orgue de ce projet démesuré, la prise de *La Nuestra Señora de la Concepcion*, transportant les richesses sud-américaines jusqu'à Panama : « Fruits, conserves, sucre, une grande quantité de bijoux et de pierres précieuses, treize coffres de monnaie d'argent, quatre-vingts livres de lingots d'or, et trente-six tonnes d'argent, en mille trois cents barres ». 362.000 pesos de valeur estimée à l'époque, 75 millions de nos dollars actuels. Six jours pour tout transborder, et remplacer le ballast par des barres d'argent ! Une catastrophe pour l'Espagne, qui plus qu'un trésor, perd son aura d'invulnérabilité sur ses propres terres, et pourra désormais s'attendre à d'autres audacieuses expéditions. Après bien d'autres péripéties, revenant vers sa terre natale par le Pacifique et la route des Indes Orientales, Drake est anobli par la Reine, autant pour s'attacher les talents d'un tel ma-



rin que pour justifier la conservation du trésor, réclamé par l'ambassadeur d'Espagne. Pensez donc, la Reine y engrangea un bénéfice aussi important qu'une année de revenus de l'état, tandis que les investisseurs profitaient d'un retour sur investissement de 4700% ! En ayant forgé sa légende de ses propres mains, souvent dans le sang, Francis Drake passait de pirate à corsaire, de brute sanguinaire à Vice-Amiral de la flotte anglaise... Destin hors-norme, mais qui préfigure déjà ce que les pirates apprendront tôt ou tard : qu'il vaut mieux s'allier avec un état que les affronter tous.

► La fin de l'aventure ?

Si les premiers pirates à arpenter les Caraïbes sont assurément européens, les générations suivantes font de plus en plus appel aux enfants de ceux qui se sont installés en Amérique du Nord. Il s'agit d'anglo-américains pour la plupart, de fils de colon désoeuvrés et abandonnés sur un continent qu'il s'agit de coloniser. Déjà, il faudra survivre, et peu à peu l'économie nord-américaine s'ingère dans la piraterie caraïbe, pour en devenir le principal débouché et le principal pourvoyeur. Esclaves, ivoire, or et argent circulent encore bien.

Dans les Antilles, la mainmise des états s'est raffermie, et dès la fin du 17^{ème} siècle par exemple, les flibustiers de l'île de la Tortue sont contraints de reconnaître l'autorité du Roi de France. Les anglais, eux aussi, renforcent leur présence dans la région, pour accompagner le développement de leur colonie nord-américaine. Aussi, peu à peu, des pirates choisissent, surtout à partir du 18^{ème} siècle, de naviguer sans cesse, d'un bout à l'autre des océans. Le « tour des pirates » démarre des Caraïbes pour s'achever dans les Indes en passant par le cap de Bonne-Espérance, la pointe sud de

l'Afrique. Ceci permet aux pirates d'esquiver les foudres de nations en maintenant un mouvement permanent, le temps d'être oublié. Certains se fixent à Madagascar et dans les Comores, à mi-chemin de cette route commerciale essentielle à l'époque coloniale et au cœur d'un Océan Indien encore très faiblement policé. Mais même là, ils finiront par être rattrapés, quitte pour les nations à engager des actions spécifiques envers telle ou telle figure emblématique de la piraterie. Des spécialistes de la chasse aux pirates font leur apparition, et contribuent largement à désamorcer le phénomène. Bartholomew Roberts est l'un des derniers grands capitaines pirates, et est emporté près des côtes du Gabon par une volée de chaînes tirée depuis les canons de *L'Hirondelle*, le navire du chasseur de pirates anglais Chaloner Ogle.

La fin de l'aventure ? Certes pas. Là où l'historien se résout au silence, le romancier, lui, se plaît à raviver la flamme de l'aventure et de la liberté dans l'esprit de nos contemporains. Certes, la vie des pirates fut bien moins romantique que ne le suggère un Defoe ou un Stevenson, mais l'idéal d'une vie « sans dieu ni maître » continue d'avoir une résonance pour chacun d'entre nous. Criminels par définition, les pirates s'évertuèrent à faire silence autour de leurs exploits, et le peu de témoignages à nous être parvenu a largement été comblé par nos attentes fantasmées. C'est pourquoi, finalement, le pirate est encore présent. Parce que plus qu'un personnage historique, il est un symbole d'aventure et de liberté.

Mais bien loin de l'imaginaire collectif, la piraterie maritime connaît depuis quelques années un regain d'activité qui fait plus qu'inquiéter les pays et les compagnies qui en sont victimes, avec près de 450 attaques en

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS





2003. Si l'Asie du Sud-est est la plus touchée (2/3 des attaques recensées), les pays en voie de développement attirent chroniquement les appétits des plus désœuvrés d'entre leurs concitoyens ou voisins, qui se tournent vers le crime pour survivre.

De même, l'acte pirate est parfois revendiqué au nom d'une cause ou d'une autre, parfois simplement revendicatrice, d'autres fois carrément terroriste.

On l'aura compris, corsaires et pirates seront toujours là, à la lisière de nos sociétés et de nos chimères ; partout où la misère ou le rêve voudront bien leur laisser une place et gonfler leurs voiles. Souhaitons leur, non pas de disparaître, mais de ne plus naviguer que sur les courants de nos imaginaires...



Sources

- ▶ **Philippe Jacquin.** *Sous le pavillon noir.* Gallimard, 1988 & 2001.
- ▶ **Michel le Bris.** *D'or, de rêves et de sang, L'épopée de la Flibuste.* Hachette Littératures, 2004.
- ▶ **Jean-Philippe Genet.** *Le Monde au Moyen Age.* Hachette Supérieur, 1991.
- ▶ **Wikipédia,** encyclopédie libre, <http://fr.wikipedia.org/>

Les Frères de la Côte

FOCUS



Qu'est-ce qu'un flibustier ? Est-ce seulement un pirate ? Un corsaire ? Ou les deux à la fois ? Trois cents ans après la fin de l'âge d'or des flibustiers, cette question n'est pas si anodine qu'elle y paraît. Dans l'intervalle, ces mots ont changé de sens. Pour cause, depuis

l'abolition officielle de la qualité de corsaire vers le milieu du XIXe siècle, toute personne vivant du pillage en mer est un hors-la-loi. Auparavant, selon les époques et les pays, il existait nombre de qualificatifs désignant le métier de pirate, chacun ayant ses nuances propres. Aujourd'hui ils sont tous devenus synonymes de pirate (lui-même le hors-la-loi des mers par excellence), ce qu'ils n'ont pas toujours été.

D'abord le mot « pirate ». D'origine grecque, il conserve, du moins en français — et ce jusqu'au début du XVIIIe siècle —, son sens premier : « celui qui tente la fortune sur mer », sens englobant tant l'aspect positif que négatif de cette définition, sans toutefois que l'un ne l'emporte sur l'autre. L'aspect négatif du métier de pirate est représenté par les termes de « voleur » et « brigand » que lui appliquent ses victimes, ainsi que par celui de « hors-la-loi » que lui donne soit l'État auquel il appartient mais qu'il aura renié ou l'État dont les possessions et les ressortissants subissent ses agressions. En français, l'on qualifie, dans ce cas, le pirate de « forban », mot signifiant littéralement « hors du ban », c'est-à-dire hors la loi. À l'opposé du forban, le corsaire, lui, est un pirate patenté, dûment autorisé par un État ou un

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIRÉS

► par Raynald Laprise,
©2000-2006
le_volant@yahoo.com



► Illustrations : Ulric Maes

prince souverain à exercer son métier. L'autorisation en question prend la forme d'un document légal généralement nommé commission, qui seul peut conférer la qualité de corsaire. En anglais, les corsaires sont appelés *privateers*, que l'on traduit invariablement en français par « armateurs ». En effet, le *privateer* est le particulier, la personne privée, qui arme, commande ou monte un navire destiné à faire la guerre sur mer aux ennemis de l'État et aussi... aux forbans.

Le mot « flibustier », quant à lui, semble apparaître en français pour la première fois dans les années 1630 sous la forme « fribustier ». Il provient probablement du contact des aventuriers français avec les corsaires zélandais et hollandais qui sont alors nombreux à écumer la mer des Antilles et le golfe du Mexique. En effet, il tire son origine du néerlandais *vrijbouter*, qui signifie « libre faiseur de butin ». Paradoxalement ce mot néerlandais, tout comme son équivalent anglais *freebooter*, ne s'applique pas exclusivement au domaine maritime. Dans son *English Dictionary*, paru en 1676, Elisha Coles définit ainsi le « freebooter » : soldat qui fait des incursions en pays ennemi pour prendre du bétail, etc. ou qui sert (pour le pillage) sans salaire. Dans cette définition se retrouve le profil même des bandes armées privées qui sévirent dans les guerres européennes, louant leur services aux divers belligérants, à partir de la fin du Moyen Âge et qui connaîtront, au XVII^e siècle, durant la guerre de Trente ans, une sinistre renommée. Toutefois, « flibustier » et « freebooter » ne seront pas synonymes. Appliqué au monde de la mer, l'anglais « freebooter » équivaldra au pirate anglais et au forban français. Quant à son dérivé français « flibustier », il décrira plutôt une sorte de *condottiere* des mers américaines, dont les principales caractéristiques sont les suivantes :

- 1 ► Il est le pirate, très souvent corsaire, écumant les mers en Amérique où sont ses bases, mais aussi le soldat qui tente la fortune à terre par l'attaque des bourgs, villages et villes ennemis.
- 2 ► Ses proies comme ses ennemis sont, presque toujours, sinon principalement, espagnols.
- 3 ► Il fournit ses propres armes pour faire la guerre et très souvent son propre bâtiment. À ce titre, il est un entrepreneur de guerre.
- 4 ► Enfin, il ne vit que sur le butin qu'il fait, ce que résume bien l'expression anglaise

alors en usage : *no purchase no pay*, substitué parfois, avec plus de justesse, par *no prey no pay*.

Mais la meilleure définition revient encore au sieur de Pouancey qui les connaissait fort bien pour les avoir accompagnés dans leurs expéditions et qui, devenu gouverneur de Saint-Domingue (principal lieu de retraite des flibustiers français), écrivait en mai 1677 :

Il y a encore ici plus d'un millier de ces hommes qu'on appelle flibustiers... Ils ne vont en descentes sur les Espagnols et en courses que pour avoir de quoi venir boire et manger au Petit-Goâve et à la Tortue, et n'en partent jamais tant qu'il y a du vin ou qu'ils ont de l'argent ou des marchandises ou crédit pour en avoir. Après quoi ils font choix du capitaine ou bâtiment qui leur convient le mieux, sans en épouser aucun, car ils n'embarquent que pour huit jours de vivres ordinairement. Ils quittent partout où il leur plaît ; ils obéissent très mal en ce qui concerne le service du vaisseau, s'estimant tous chefs, mais très bien dans une entreprise et exécution contre l'ennemi. Chacun a ses armes, sa poudre et ses balles. Leurs vaisseaux sont ordinairement de peu de force et mal équipés et ils n'ont proprement que ceux qu'ils prennent sur les Espagnols.

Les origines du flibustier remontent aux premiers voyages entrepris par les Français et les Anglais à destination de l'Amérique espagnole. Ces voyages, qu'ils eussent pour but la contrebande ou le pillage, étaient qualifiés de « voyages à la grosse aventure », aventure étant ici pris dans le sens de risque encouru par les armateurs, donc de voyages très hasardeux et fort risqués. D'où, par extension, le nom d'« aventuriers » que l'on applique parfois aux flibustiers. De là aussi un assouplissement forcé des règles régissant le voyage en mer qui va donner naissance à la grande apparence de liberté qui caractérise le métier de flibustier.

Avec le temps, le nombre de corsaires et de contrebandiers étrangers sillonnant les voies maritimes de l'Amérique espagnole alla en augmentant. Des liens d'amitié se nouèrent avec certaines populations, notamment avec des tribus indiennes hostiles à l'Espagnol mais aussi avec des sujets rebelles de l'Espagne, qu'ils fussent Indiens, noirs, mulâtres, métis, voire Espagnols. De plus, comme l'Espagne ne pouvait contrôler ni



occuper la moindre des côtes et des îles de la mer des Antilles, les navires étrangers en vinrent à privilégier certaines escales plutôt que d'autres pour leurs ravitaillements, par exemple les Petites Antilles et des endroits comme l'île à Vache, à la côte sud-est d'Hispaniola. Ces escales devinrent bientôt très fréquentées, sinon obligées. En arrivant à l'une d'elles, une partie de l'équipage d'un navire (ainsi que ses soldats s'il s'agissait d'un corsaire) pouvait facilement, si elle jugeait que le voyage ne leur profitait pas, se dégrader volontairement à terre pour attendre le passage d'un autre vaisseau sur lequel ces hommes pourraient mieux trouver leur compte ou retourner simplement en Europe plus rapidement. Ces marins et soldats s'estimaient alors dégagés du contrat initial les liant à l'armateur. Dans les premières années du XVII^e siècle — et sans doute bien avant —, cette pratique se répand.

À la fin des années 1620, l'établissement de colonies permanentes par les Anglais et les Français dans les Petites Antilles sera donc surtout l'oeuvre d'aventuriers tant corsaires que contrebandiers, tel Pierre Belain d'Esnambuc, qui les connaissent fort bien. Mais le principal désavantage de ces nouvelles colonies réside dans leur position géographique. Les Petites Antilles sont, en effet, complètement en dehors des voies maritimes du commerce espagnol. Plus justement, ces îles ne sont que la porte d'entrée de la mer des Antilles, tant pour les Espagnols que pour les corsaires qui les chassent. Or ceux-ci ne fréquenteront généralement qu'à l'aller les Petites Antilles préférant ensuite relâcher en Europe, le voyage de retour vers les premières, à cause du régime des vents, étant presque plus long.

L'autre désavantage des Petites Antilles comme escale corsaire est constituée par leur pauvreté en ravitaillement notamment en vivres. Il n'y a pas là de gros gibiers, source de viande salée et séchée, denrée indispensable au voyage en mer. En revanche, les grandes îles, sous contrôle espagnol, en sont pourvues abondamment : les bœufs, chevaux et

porcs, importés par les Espagnols qui sont retournés à l'état sauvage dès le XVI^e siècle et se sont depuis multipliés. Là, à Cuba, Hispaniola, la Jamaïque et Puerto Rico, se sont développées de petites industries de chasse qui attirent des esclaves fugitifs, quelques Indiens, des mulâtres surtout et parfois aussi des Espagnols. Ces hommes, souvent en rupture de ban, chassent principalement le bœuf sauvage pour son cuir d'une grande valeur commerciale, et accessoirement le porc pour sa viande. De l'un et l'autre, ils ont pris l'habitude de ravitailler les corsaires et contrebandiers anglais, français et néerlandais qui font escale aux côtes des Grandes Antilles, notamment à Hispaniola et à Cuba. Au fil des années, ces chasseurs sujets de l'Empire espagnol vont être graduellement remplacé par ces mêmes Français, des Anglais et des Néerlandais qu'ils approvisionnaient. Ces étrangers chasseront le bétail sauvage ce que l'on appellera, en français, « la côte de Saint-Domingue », qui correspond à la partie occidentale de l'île Hispaniola que les Espagnols ont complètement abandonnée dès le début du XVII^e siècle pour justement tenter de réduire le commerce illicite pratiqué par ses habitants avec les étrangers.

■ Les boucaniers

Les nouveaux chasseurs apparaissent dans les années 1630. Ils diffèrent de leurs prédécesseurs et bientôt concurrents par leur technique de chasse. Alors que les sujets en rupture de ban du monarque espagnol utilisaient la lance en forme de croissant pour tuer les bœufs, les étrangers privilégient le fusil de chasse de très gros calibre. Très tôt, en français, on donne à ces chasseurs — ou ils adoptent eux-mêmes — un nom particulier : « boucaniers », lui-même dérivé de « boucan », mot indien du Brésil désignant le lieu où l'on fume la viande. L'adresse au tir de ces hommes va les faire grandement apprécier des corsaires, métier que plusieurs boucaniers ont d'ailleurs exercé avant de se lancer dans la chasse. Même s'il est faux de croire que tous les boucaniers furent

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIRÉS

des flibustiers ou l'inverse, leur implication, dans la flibuste, les rend incontournables.

Comme les flibustiers, ils sont souvent décrits comme turbulents, indisciplinés et réfractaires à toute forme d'autorité. Mais ils ne sont pas pour autant coupés du reste du monde. Le temps passant, plusieurs boucaniers auront leurs propres correspondants, un associé ou un parent, dans les ports de France, de Hollande ou de Zélande. Quelques uns deviennent même de véritables entrepreneurs de chasse. C'est le cas d'un certain Minedorge que l'on retrouve, en 1664, à Dieppe pour vendre ses cuirs et qui, dix ans plus tard, y revient pour recruter des chasseurs. Leur métier demeure néanmoins l'un des plus durs qui puissent s'exercer en Amérique. La chasse au boeuf sauvage n'est pas de celle qui se pratique en solitaire. Les boucaniers s'associent souvent en groupe, de 10 à 30 hommes, incluant les maîtres chasseurs et leurs engagés (car à l'exemple des colons ils viennent à posséder aussi des serviteurs), toujours accompagnés d'une meute de chiens. À

Saint-Domingue, leur nombre atteindra son maximum dans les années 1660, de 700 à 800 chasseurs. Les boucaniers sont alors en majorité français et quelques uns d'entre eux ont déjà commencé à jeter des bases de colonisation le long des côtes de la partie occidentale de Saint-Domingue, en fondant de petites « habitations » aux vieilles escales corsaires que sont Léogane et le Petit-Goâve où, entre les expéditions de chasse, ils cultivent du tabac. Mais les boucaniers iront en diminuant au fil des ans, suite à la raréfaction du bétail sauvage, presque exterminé par la chasse intensive pratiquée tant par les boucaniers eux-mêmes que par leurs homologues espagnols : une trentaine d'années plus tard, le métier aura d'ailleurs pratiquement disparu dans l'île.

Le nom de boucanier prendra, surtout en anglais (*buccaneer*), une connotation tellement péjorative qu'il en viendra à désigner aussi le pirate. Dans les années suivant la conquête de la Jamaïque, les Anglais font pourtant appel à ces chasseurs pour les aider à vaincre les derniers foyers de résistance espagnole dans l'île; ceux-ci prendront ensuite part aux premiers armements en flibuste de la jeune colonie anglaise. Mais les boucaniers de Saint-Domingue n'ont pas



d'engagés, à l'expiration de leur contrat ou même avant en s'enfuyant de chez leur maître, viennent grossir les rangs des flibustiers. Pour quelques uns, même ce passage à la flibuste n'est pas un choix personnel, puisque les colons envoient souvent certains de leurs serviteurs en course, histoire de tirer le maximum de profit de leurs « trente-six mois » lorsque la plantation ne requiert par leur présence.

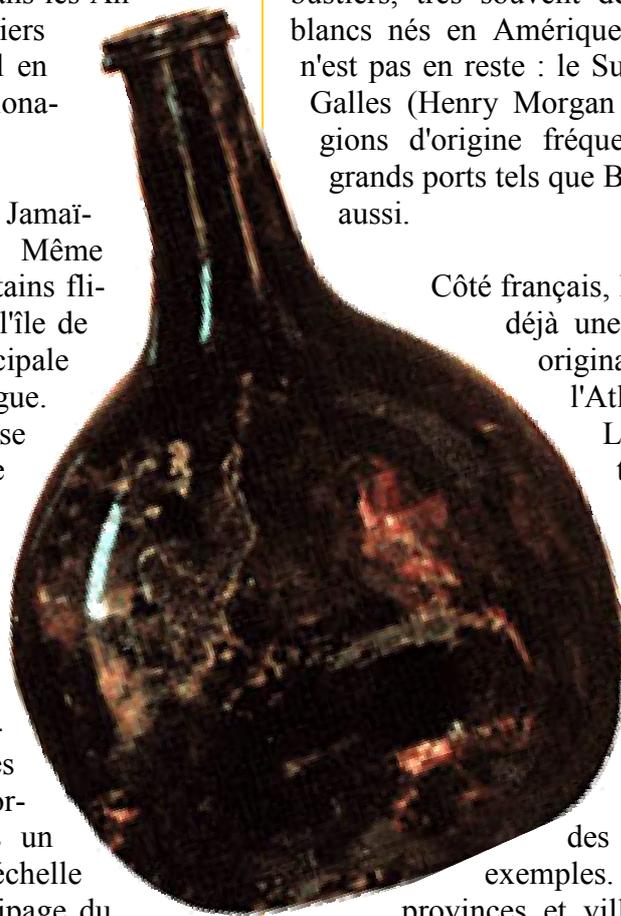
S'ils ne connaissent pas les choses de la mer, ces anciens boucaniers, habitants et engagés en apprennent les rudiments sur le tas. En effet la vieille distinction, souvent rivalité, entre marins et soldats qui prévalait à bord des corsaires armés en Europe avant la formation de colonies non-espagnoles dans les Antilles n'existe plus chez les flibustiers où tous sont égaux en principe. Il en va autrement des différences nationales.

Dans les équipages relevant de la Jamaïque, l'élément anglais domine. Même constat, à partir de 1672, pour certains flibustiers ayant pour port d'attache l'île de la Tortue puis le Petit-Goâve, principale rade de la côte de Saint-Domingue. Mais cette prépondérance anglaise est difficile à chiffrer. Une liste incomplète évalue les flibustiers fréquentant la Jamaïque, à la fin de 1663, à environ 1200, dont les deux tiers sont Anglais et le tiers restant Français. De même, lors de l'expédition de Panama (1670), les équipages français représentent aussi environ un tiers des effectifs de l'amiral jamaïquain Morgan. Cette proportion deux tiers un tiers se retrouve parfois aussi à l'échelle du bâtiment. Ainsi en 1678, l'équipage du capitaine Le Moing est composé aux deux tiers par des Anglais, venant pour la plupart de la Nouvelle-Angleterre. Mais il demeure impossible, sinon difficile, d'en tirer une règle. Durant la guerre de Hollande (1672-1679), la tendance semble quelque peu inversée, probablement parce que les grands armements anti-espagnols sont français, l'Angleterre étant alors en paix avec l'Espagne et ce jusqu'au début du siècle suivant. En février 1678, sur réquisition du comte d'Estrées en prévision de l'expédition de Curaçao, le gouverneur de Saint-Domingue lève 1200 flibustiers, boucaniers et habitants relevant de sa colonie. De ce nombre environ 200 seront identifiés comme sujets britanniques par le gouverneur général des Leeward Islands.

Parmi les Anglais, il y a, au début de l'occupation britannique de la Jamaïque, beaucoup d'anciens soldats de l'armée du général Venables qui a fait la conquête de l'île. L'on retrouve la trace de l'un de ces hommes dans le livre de Dampier, un certain John Swan qui avait combattu en Irlande sous les ordres de Cromwell lui-même et qui mourut en 1686 en combattant les Espagnols sur les côtes pacifiques des Amériques à 84 ans, longévité presque exceptionnelle pour l'époque. Les colonies anglaises plus vieilles que la Jamaïque, celles des Petites Antilles, de la Barbade, des Bermudes et surtout, celles de la Nouvelle-Angleterre fournissent aussi beaucoup de flibustiers, très souvent des créoles, c'est-à-dire des blancs nés en Amérique. La métropole elle-même n'est pas en reste : le Sussex, le Kent et le pays de Galles (Henry Morgan évidemment) sont des régions d'origine fréquemment mentionnées ; de grands ports tels que Bristol, Plymouth et Londres aussi.

Côté français, les flibustiers qui possèdent déjà une expérience maritime sont originaires des cités portuaires de l'Atlantique : surtout Dieppe, Le Havre, Saint-Malo, Nantes et La Rochelle, toutes très impliquées dans le commerce avec les Antilles. Les Normands marins ou non sont d'abord très présents : les Trébutor (de Dieppe), Vauquelin (probablement de Rouen) et Douglas (du Havre) tous fameux corsaires des années 1660 en sont des exemples. Les autres proviennent des provinces et villes du continent, quelques fois de Paris même. À Saint-Domingue, il y a ainsi beaucoup d'Angevins que le gouverneur Ogeron, lui-même un petit seigneur d'Anjou, a fait venir dans la colonie pour la peupler et qui participeront aux armements flibustiers. Par extension, les marins originaires des ports bretons sont aussi très présents, car les navires affrétés par Ogeron partent de Nantes.

Les relations de ces aventuriers français avec leurs homologues anglais ne sont pas toujours des meilleures, sources de maintes entreprises avortées. Des affinités religieuses peuvent aplanir la vieille rivalité entre les



deux nations. En effet, grand nombre de protestants français ont émigré dans les colonies américaines où ils sont très actifs et souvent source de troubles. En 1640, le chevalier de Poincy, gouverneur général des Antilles françaises, n'avait-il pas envoyé Levasseur faire la conquête de la Tortue pour se débarrasser de ce huguenot trop influent ? Chez les flibustiers même, les exemples sont nombreux. Pierre Lagarde, contremaître sur le vaisseau du sieur de Grammont, appartenait à la Religion prétendue réformée. Moïse Vauquelin, associé de l'Olonnais, si l'on en juge par son prénom, l'était aussi, de même qu'une autre capitaine, Nicolas Brigaut, originaire de Royan.

En importance, juste après la majorité franco-anglaise, se retrouvent beaucoup de Néerlandais, venant surtout de Hollande et de Zélande, mais aussi des colonies américaines de ces deux provinces des Pays-Bas. Depuis, que le traité de Westphalie a rendu leur nation amie et alliée de l'Espagne, ils se joignent aux flibustiers. Ils sont très réputés pour leur connaissance de la mer et fournissent souvent les chefs des flibustiers tant chez les Anglais que les Français. D'autres sujets du roi anglais, comme les Écossais et les Irlandais, ainsi

que les Anglo-normands, se font aussi flibustiers. Des Scandinaves, sujets de la Suède ou du Danemark, qui jouent alors tous deux un rôle, quoique mineur, en Amérique, sont aussi représentés. D'autres sont Portugais, puisque de 1640 à 1667, le Portugal lutte contre l'Espagne pour retrouver son indépendance et que plusieurs Portugais sont établis depuis longtemps en Amérique, notamment au Venezuela où ils forment une bonne partie de la population. Car l'ennemi aussi fournit des effectifs : des mulâtres surtout, dont le modèle le plus achevé fut le



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

fameux capitaine Diego. Il y a aussi quelques noirs, affranchis après service rendu à des flibustiers. Des Indiens s'embarquent aussi avec les flibustiers, mais, les différences étant trop grandes, ils agissent en quelques sortes d'auxiliaires et ne sont pas considérés comme des associés à part entière.

Pour ces gens aux origines diverses, ce métier demeure un pis-aller. La plupart s'y engagent parce qu'il n'y a pas pour eux d'autre manière de survivre, comme le remarquait Pouancey, en 1677 : « Ils ne vont en descentes sur les Espagnols et en courses que pour avoir de quoi venir boire et manger au Petit-Goâve et à la Tortue, et n'en partent jamais tant qu'il y a du vin ou qu'ils ont de l'argent ou des marchandises ou crédit pour en avoir. » Certes quelques uns viennent à la flibuste pour y acquérir de la gloire militaire, car elle demeure un métier guerrier. D'autres, dans l'espoir de devenir riches, mais ceux-là sont le plus souvent déçus. Rares sont, en effet, les flibustiers qui s'enrichissent à la course. Le sont moins ceux qui réussissent à amasser un petit capital, en argent ou en esclaves, leur permettant de consolider une modeste plantation de tabac déjà existante ou de se lancer dans les cultures plus lucratives comme l'indigo ou le sucre.



Outre par des pertes imputables aux Espagnols, aux maladies et aux naufrages, les flibustiers voient leur effectifs diminuer durant les périodes de paix de la France ou de l'Angleterre avec l'Espagne. Cette tendance se remarque pour la Jamaïque, où à partir de 1671 la course anti-espagnole est officiellement prohibée, mais officieusement encouragée tant la tradition demeure tenace. Comptant plus de 2000 hommes dans les années 1660, la flibuste jamaïquaine voit alors ses effectifs fondre au cours de la décennie suivante et se stabiliser au nombre de 1000 hommes environ. Quelques flibustiers se recyclent alors dans la pêche à la tortue, que l'on pratique surtout aux îles Caymans et dans les petites îles au sud de Cuba. Certains se risquent à faire du commerce avec les colonies espagnoles, qui est plutôt de la contrebande puisque les lois d'Espagne interdisent les échanges avec les étrangers. Plusieurs s'établissent planteurs dans les colonies anglaises et françaises. D'autres retournent vivre de la chasse ou, surtout à partir de la fin des années 1660 — et pour les Jamaïquains —, ils deviennent bûcherons pour aller couper du bois

de teinture dans la baie de Campêche ou dans le golfe des Honduras, travail qu'ils agrémentent souvent de coups de main contre des bourgades indiennes tributaires des Espagnols.

À l'inverse, une entreprise couronnée de succès, dont les participants rentreront à la Jamaïque ou à Saint-Domingue chargés de richesses, suscitera des vocations : l'espoir de richesses enflamme alors les esprits. En 1667, après l'affaire de Maracaïbo, plusieurs planteurs de Saint-Domingue abandonnent ainsi leurs champs de tabac pour rejoindre l'Olonnais dans son entreprise suivante au Honduras. Trois ans plus tard, Morgan, fort de sa réputation de chef heureux, attire pour son expédition de Panama, près de deux mille hommes, dont plusieurs n'ont jamais été flibustiers. Des difficultés liés à l'exercice des métiers de planteurs, de boucaniers ou de bûcherons, contribueront aussi à l'accroissement du nombre de flibustiers. Ce sera particulièrement le cas à Saint-Domingue dans les années 1680, suite à la chute de la petite industrie de tabac locale. Plusieurs planteurs prendront, ou reprendront, alors la mer. Ce qui expliquera, entre autres, l'augmentation du nombre de flibustiers dépendant de cette colonie, qui passera de 1000 à près de 3000 hommes en campagne.

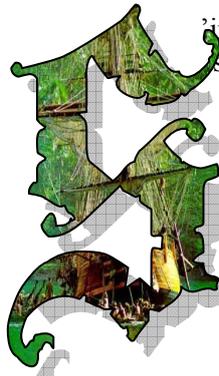
Les effectifs de la flibuste sont donc en continuel renouvellement. D'ailleurs, la moyenne d'âge des équipages se situe à vingt-cinq ans, car ce métier guerrier exige des hommes jeunes, dans la force de l'âge. La plupart font rarement plus de trois ou quatre campagnes, chacune durant en moyenne six mois. Cependant, les cas de flibustiers ayant fait ce métier dix, quinze et parfois même plus de vingt ans ne sont pas rares, mais ils ne constituent pas la majorité. Ils forment le noyau qui perpétue les différentes coutumes et traditions que les flibustiers ont fait leurs au cours des décennies. Lors des conseils de guerre, l'avis de ces anciens sera prépondérant, de même dans le choix des chefs, quand ils ne le seront pas eux-mêmes.



Les Utopies Pirates

documentation générale et points de vue particuliers

UTOPIE



S'intéresser aux pirates aujourd'hui, c'est avant tout s'intéresser à leur mode de vie, de fonctionnement, à ce que l'on pourrait nommer, un peu pompeusement, leur philosophie. Chacun connaît par cœur le personnage du pirate et ce, depuis sa plus tendre enfance. Le plus souvent, il s'agit d'un homme, unijambiste et borgne, affublé d'un crochet à la place de la main, d'un perroquet sur l'épaule et dont le visage, fièrement balafré, se barre d'un large sourire édenté au plus fort de l'abordage. Si je ne mets nullement en cause ici

l'aspect catastrophique de l'hygiène buccale de ces

hommes, je souhaiterais en revanche revenir sur un certain nombre de préjugés qui, eux, auraient plutôt tendance à avoir la dent dure. Le pirate est un être sanguinaire, sans foi ni loi, une brute épaisse dénuée de jugement et incapable de s'organiser convenablement. Un gibier de potence. Un gueux. Une fripouille. Certes, ces termes pourraient les qualifier - du moins si l'on s'en tenait aux seuls portraits dressés par le cinéma hollywoodien. Car les véritables pirates étaient, pour leur part, assez éloignés de ces clichés. Bien sûr, ils étrépaient plus souvent qu'à leur tour, volaient dès que l'occasion s'en présentait et ne renâclaient jamais à la rapine mais qui n'a pas ses petits défauts, je vous le demande.

L'âge d'or de la piraterie se situe entre le XV^{ème} et le XVIII^{ème} siècle. Des noms aussi illustres que Francis Drake, Samuel Bellamy, Monbars l'Exterminateur, Edward Teach dit Barbe Noire ou encore Jack Rackham l'émaillet. Mais il faut remonter à la Grèce antique pour en trouver les premières traces. Et dès l'origine, la collusion entre pirates et manœuvres politiques semble établie. Ainsi, nombre de cités se servaient des pirates pour affaiblir leurs ennemis et asseoir un pouvoir avant tout commercial. Les Etrusques, pour ne citer qu'eux, usèrent et abusèrent de ce stratagème contre les colonies Grecques entre le VIII^{ème} et le VII^{ème} siècle avant JC. A tel point que les Athéniens se virent contraints de construire une véritable armada qui, à la fin du IV^{ème} siècle avant JC, allait leur permettre non seulement de se débarrasser des pirates mais aussi d'instaurer une véritable thalassocratie (1) sur toute la mer Egée. Dès lors, la lutte contre la piraterie devint un thème civilisateur majeur. Ainsi, pour l'historien Thucydide, le progrès ne pouvait s'accomplir que s'il s'accompagnait de la disparition de la piraterie alors que pour Xénophon, en revanche, la piraterie ne devait pas disparaître car elle s'avérait particulièrement utile, notamment en temps de guerre.

HISTOIRE

► par Jean-Pierre Favard

FIGURES

► Illustration :
Michel Meslet

JEUX

INSPIS

Cette ambivalence qui les rend à la fois indésirables et indispensables ne cessera de coller à la peau de ces hommes.

Entre le IV^{ème} et le XIII^{ème} siècle, la piraterie prospéra dans tout le bassin Méditerranéen. Sous couvert de religion, l'empire Byzantin – souvent qualifié de “ bouclier de la foi chrétienne ” - est soumis aux attaques incessantes des pirates musulmans. Ce développement est tel qu'entre le XIV^{ème} et le XV^{ème} siècle, on ne parle plus simplement de piraterie mais de “ courses ” et ces dernières deviennent à ce point rentable que l'on peut les comparer, aujourd'hui, à une véritable industrie. Seul moyen de subsistance pour des populations entières, raison d'être de ports voire d'états, la piraterie se développe et se répand. Outre la Méditerranée, les pirates écument désormais la Manche, la Baltique et l'Atlantique. A la fin du XIV^{ème} siècle, une organisation pirate, les Vitalienbrüder, apparaît dans l'île de Gotland, en Suède. Cette organisation, soutenue par les Mecklembourg, en lutte contre le Danemark, s'attaque principalement aux navires Danois et à ceux de la Hanse (2) et son hégémonie ne prendra fin qu'en 1400 avec l'intervention des chevaliers Teutoniques. Klaus Störtebecker, le capitaine de Vitalienbrüder, un véritable colosse digne des meilleurs récits mythologiques, mourra décapité en compagnie d'une centaine de ses hommes. Mais le mal était déjà fait et d'importants changements s'apprétaient à voir le jour. En effet, pour nombre de pirates, il ne semblait plus envisageable d'être exploité par les uns et éradiqués par les autres (quand ce n'est pas par les uns eux-mêmes, une fois leurs services devenus utiles), aussi décidèrent-ils de prendre leur indépendance et de ne plus combattre que pour eux même.

Dés lors, les pirates n'auront plus aucun allié, seulement des ennemis.

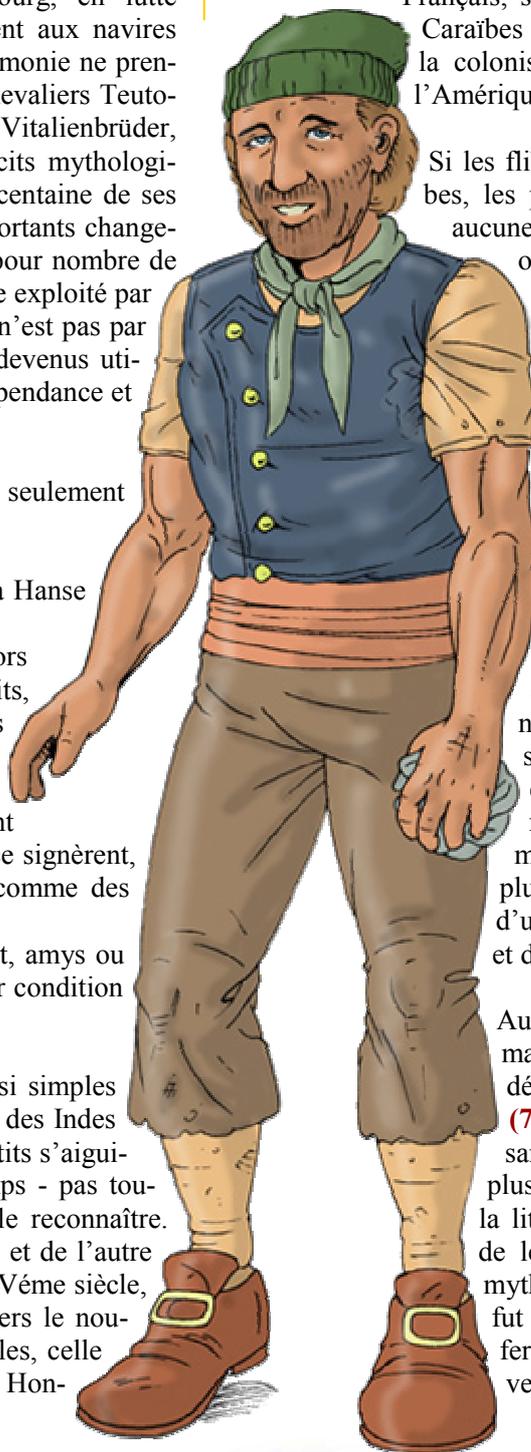
Face à ce chaos annoncé, les armateurs de la Hanse tentèrent de mettre un peu d'ordre dans la “ course ”. Français et Anglais limitèrent alors sa légitimité aux seules périodes de conflits, sous couvert d'une commission autorisant les pirates à “ courir sus aux ennemis du roi ” (XIV^{ème} siècle). Mais face aux continues exactions dont leurs navires étaient victimes, le roi du Portugal et celui de France signèrent, en 1485, un accord définissant les pirates comme des gens “ qui se mettent en armes pour faire la guerre sur mer à tous ceux qu'ils rencontrent, amis ou ennemis du roi ”, signifiant par là même leur condition de hors-la-loi.

Mais là encore, les choses n'étaient pas aussi simples qu'il n'y paraît. En effet, avec la découverte des Indes et le début du commerce des épices, les appétits s'aiguèrent et la piraterie se sépara en deux camps - pas toujours distincts l'un de l'autre, il faut bien le reconnaître. D'un côté, les forbans, en guerre contre tous et de l'autre les corsaires, pilliers au service du roi. Au XV^{ème} siècle, lorsque Christophe Colomb ouvrit la voie vers le nouveau monde en découvrant les îles des Antilles, celle de Trinidad puis Panama, le Costa Rica et le Hon-

duras, il offrit par là même de formidables sources de richesses à l'Espagne et au Portugal. Or la France, l'Angleterre et la Hollande n'entendaient pas laisser échapper une telle manne aussi s'empressèrent-elles d'engager nombre de corsaires à leur service. Corsaires qu'elles envoyèrent sans plus attendre par delà les mers à la recherche l'or des temples Aztèques et Incas. Dans les années 1525, les colonies Espagnoles des Antilles virent ainsi débarquer ces hommes – que l'on nommait, selon le terme Français, les “ flibustiers ” (3). Loin de leurs côtes, le plus souvent livrés à eux même, ils s'établirent dans les îles, fondèrent de véritables états indépendants. Une confédération pirate vit même le jour, au cœur des Caraïbes (4). Elle regroupait plusieurs îles entre elles dont la fameuse île de la Tortue (au large de Haïti) ou encore la Jamaïque. Désunis par les conflits mais unis par l'existence d'un ennemi commun, l'Espagnol – au service du roi en temps de guerre et à leur propre service en temps de paix – les pirates et les corsaires Anglais, Hollandais et Français, semèrent la terreur dans toutes les Caraïbes et jouèrent un rôle important dans la colonisation des Antilles mais aussi de l'Amérique.

Si les flibustiers n'opèrent qu'aux Caraïbes, les pirates quant à eux ne connurent aucune frontière. Ils étaient de tous les océans, de toutes les mers. Traversant l'Atlantique, ils doublèrent le Cap de Bonne Espérance, remontèrent vers la mer Rouge, le Golfe Persique, s'établirent dans l'océan Indien. A l'image de leurs frères d'armes des Amériques, ils créèrent de nombreuses cités où l'organisation politique s'apparentait à ce que l'on pourrait nommer de nos jours des idéaux libertaires (5). Pas de loi, pas de Dieu (6). Ces villes, libres et ouvertes - du moins pour eux – ne furent pas étrangères à la diffusion du mythe du pirate – même si elles sont aujourd'hui beaucoup moins connues que leurs exactions maritimes. Un mythe qui trouva sa plus belle expression sous la plume d'un certain Robert Louis Stevenson et de sa fameuse “ Ile au trésor ”.

Au XVIII^{ème} siècle, l'essor des marines Européennes mit un terme définitif à l'hégémonie des pirates (7) et nombre d'entre eux auraient sans doute sombré dans l'oubli le plus complet si, dans le même temps, la littérature ne s'était pas emparée de leur histoire pour en faire un mythe. La fin du XIX^{ème} siècle fut à ce titre particulièrement fertile. Robert Louis Stevenson et “ son ” Long





John Silver figèrent, pour de nombreuses années, le portrait robot du pirate parfait – jambe de bois, caractère irascible, perroquet posé sur l'épaule, fièvre de l'or... Au cours du XX^{ème} siècle, ce fut au cinéma de prendre le relais. Les studios Disney (avec le capitaine crochet de Peter Pan ou, plus récemment, la mise en scène d'une des attractions phare de leurs parcs, " pirates des caraïbes ") mais aussi Roman Polanski et son film " Pirates ".

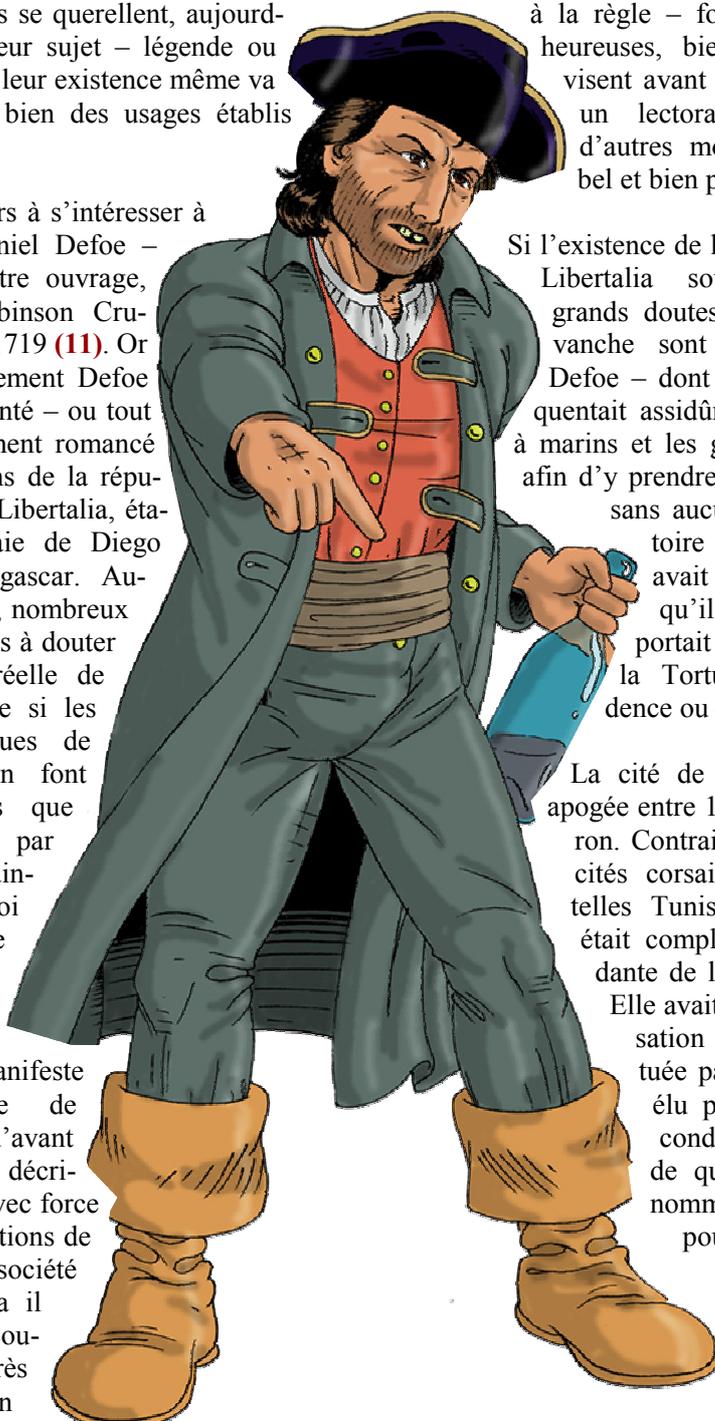
Pourtant, si l'on se réfère souvent à ces personnages hauts en couleurs et finalement pas si inhumains que cela (8), on oublie en revanche la plupart du temps de citer l'une de leurs plus belles réalisations, ces " Utopies pirates " comme les nomme Peter Lamborn Wilson (9) dans son ouvrage éponyme. Pourquoi cet " oubli " ? Sans aucun doute parce que les historiens se querellent, aujourd'hui encore, à leur sujet – légende ou réalité ? – et que leur existence même va à l'encontre de bien des usages établis (10).

L'un des premiers à s'intéresser à ce sujet fut Daniel Defoe – auteur, entre autre ouvrage, du roman " Robinson Crusoe ", publié en 1719 (11). Or on accusa rapidement Defoe d'avoir tout inventé – ou tout du moins largement romancé – ses descriptions de la république pirate de Libertalia, établie dans la baie de Diego Suarez à Madagascar. Aujourd'hui encore, nombreux sont les historiens à douter de l'existence réelle de Libertalia. Même si les guides touristiques de Madagascar s'en font les échos plus que convaincus – et par là même convaincants (12). Quoi qu'il en soit, le texte de Daniel Defoe représentait, à l'époque, un véritable manifeste politique, sorte de contrat social d'avant l'heure (13). Il y décrivait en effet et avec force détails, les conditions de vie dans une société idéale – en cela il rejoignait un courant littéraire très en vogue à son

époque mêlant habillement réalité et fiction et faisant la part belle aux récits de voyages (14). Cette construction ne semble d'ailleurs pas étrangère au genre lui même. En effet, s'il est reconnu que l'utopie (15) représente conventionnellement une construction purement imaginaire dont la réalisation est, à priori, hors de notre portée, cela ne veut pas dire pour autant qu'elle est et doit demeurer impossible à bâtir. Le recours à la fiction, dans ce domaine particulier, est cela fort instructif. Non seulement, il permet de prendre une certaine distance par rapport au présent – et donc à l'ordre établi – mais il donne également à l'auteur la possibilité de décrire le plus précisément possible ce qui pourrait être et ce qu'il serait souhaitable qu'il soit. En ce sens, les descriptions que l'on retrouve dans ce genre d'ouvrages – et le " Libertalia " de Daniel Defoe ne fait bien évidemment pas exception à la règle – font voir des cités heureuses, bien gouvernées et visent avant tout à convaincre un lectorat potentiel que d'autres modes de vie sont bel et bien possibles.

Si l'existence de la communauté de Libertalia soulève les plus grands doutes, d'autres en revanche sont avérées. Daniel Defoe – dont on sait qu'il fréquentait assidûment les tavernes à marins et les geôles des pirates afin d'y prendre ses notes – basa sans aucun doute son histoire sur ce qu'il y avait entendu. Et ce qu'il y avait entendu portait pour nom île de la Torture, New Providence ou encore Salé.

La cité de Salé connut son apogée entre 1614 et 1640 environ. Contrairement à d'autres cités corsaires du Maghreb, telles Tunis ou Alger, Salé était complètement indépendante de l'empire Ottoman. Elle avait sa propre organisation politique constituée par un gouverneur, élu pour un an et secondé par un conseil de quatorze capitaines nommé le divan. Dix pour cent de tous les butins rapportés par les pirates revenaient à cette autorité locale, le reste



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

étant partagé entre l'armateur et l'équipage du navire. Autant dire que l'on était loin de l'organisation alors en vigueur en Europe (16). De l'organisation mais aussi de la population. En effet, Salé regroupait en son sein toute sortes de brigands, corsaires défroqués, soufis, juifs hérétiques et rebelles catholiques Irlandais, révoltés de tous poils, " libertaires fanatiques, héros secrets de la classe ouvrière et adeptes des communautés insurrectionnelles " (17), tous convertis à l'islam, ceux que Peter Lamborn Wilson regroupe sous l'appellation générique de " renegados ", les renégats. Ces hommes n'ont malheureusement laissé aucune trace écrite de leur expérience – beaucoup d'entre eux étaient analphabètes et les rares instruits, peu disposés à s'épancher sur eux même par écrit, ce luxe étant l'apanage des classes dominantes, qu'elles soient nobles ou bourgeoises. Les travaux des historiens ne nous en apprennent guère plus sur ces hommes et les raisons de leur conversion (point essentiel à l'époque, mais nous aurons l'occasion d'y revenir) car ils ne semblent pas avoir su capter leur attention, ou tout du moins pas suffisamment pour leur inspirer des travaux dignes de ce nom. Pour les historiens Européens, en effet, l'existence des renegados ne sert qu'à expliciter l'impuissance des grandes nations Européennes à éradiquer les pirates de barbarie durant plus de trois siècles (car, *comme chacun le sait*, la technique militaire et navale des musulmans était bien inférieure à celle des Européens...) quant aux historiens islamiques, ils répugnent tout autant que leurs confrères occidentaux à admettre l'infériorité de leur propre camp. Car les renegados n'étaient d'aucun bord, mis à part le leur. Une autre explication quant à ce silence repose sur d'autres faits, beaucoup plus anciens et d'une nature bien différente, il faut bien l'admettre. Ainsi, comme le rappelle Peter Lamborn Wilson dans son ouvrage " Utopies pirates ", l'idée d'un " islam ésotérique " commença à s'infiltrer en Europe dès l'époque des croisades. On pensait notamment que des initiations secrètes étaient pratiquées en Orient (ce qui pourrait expliquer, tout du moins en partie, la haine féroce qui accompagna l'éradication des chevaliers de l'Ordre du Temple, au XIVème siècle). " Quoi qu'il en soit, écrit Peter Lamborn Wilson, que ces contacts aient réellement eu lieu ou non, au début du XVIIème siècle, certains intellectuels d'Europe croyaient qu'ils avaient eu lieu et qu'une sagesse secrète s'était réellement transmise ". Ce qui explique pourquoi une partie d'entre eux développa, à la fin de la Renaissance, une véritable forme d'islamophilie. Et dans un contexte plus large encore, pourquoi l'islam a pu exercer un vague attrait pour nombre d'Européens qui étaient avant tout anti-religieux ou, tout du moins, anti-cléricaux (mouvement basé sur le fameux principe selon lequel " les ennemis de mes ennemis sont mes amis ", et le syllogisme suivant : " les prêtres haïssent l'islam, je hais les prêtres donc j'aime l'islam. ") et ce, faute d'être réellement *athées* (18). La seule certitude que l'on ait à l'heure actuelle à ce sujet est la suivante : si nombre de marins se convertit à l'islam après leur capture, tant pour échapper à la mort que pour se faire pirates, rares furent en revanche les captifs musulmans à se faire chrétiens. " Le flot des renégats était, comme le rappelle Peter Lamborn Wilson, dans une très large mesure, à sens unique ".

Mais au delà de ces seules questions d'obédiences, capitales à une époque où la religion guidait la société et où l'athéisme n'était encore qu'une vague idée tout juste envisagée par un petit nombre, la République de Salé forma un Etat indépendant dont les seules traces à nous parvenir le sont par le truchement de ceux qui s'y sont rendus. Marins, commerçants mais aussi, et cela peut paraître plus surprenant, diplomates. Ainsi est-il rapporté qu'en 1630, Mourad Raïs (gouverneur de Salé) reçut une ambassade Française en ses salons (dont on a une description assez précise grâce aux écrits du scribe de l'ambassade, un père capucin). On sait, par ailleurs, que des accords de non agression existaient avec la Hollande (bien qu'ils aient été quelque peu mal menés par certains...) et qu'à partir de 1643, il y eut un consul Hollandais à Salé (et un Français à compter de 1648). Salé apparaît donc comme une véritable cité, indépendante, certes, gérée par les pirates eux même selon leurs propres règles mais ouverte sur le monde et en relation avec lui. L'essentiel des accords avec les gouvernements Européens portaient sur les questions de piraterie et de commerce (avec, notamment, l'instauration de droits perçus sur les importations et les exportations et assurant aux Etats qui les réglaient, la protection de leurs navires et de leurs chargements). Ce sont ces accords et ententes qui scelleront la fin de la République de Salé en tant que telle. Le joug de Sidi Abdullah, surnommé " le prince de Salé ", pesait alors de plus en plus lourd aux Andalous et aux pirates qui voyaient s'amenuiser leurs droits en même temps que leur liberté. Aussi ces derniers cherchèrent-ils un moyen de revenir à leur état antérieur de totale indépendance. Mais les questions politiques étaient de plus en plus prégnantes. En 1668, les derniers vestiges de la liberté de Salé furent balayés par la montée en puissance de la dynastie Alaouite sous le règne du sultan Moulay Rachid qui devait finalement réussir à réunifier le pays (ce qui n'était plus le cas depuis 1603). Les pirates Maures se firent pour la plupart capitaines de la flotte du sultan, tout comme certains Renegados, quant aux autres, ils reprirent la mer et s'en allèrent rejoindre les Caraïbes ou Madagascar où la piraterie commençait à se développer.

De l'étude de cette expérience, Hakim Bey (Peter Lamborn Wilson) tira un concept, celui des TAZ, les Zones Autonomes Temporaires. Selon lui, il existe des endroits, hors du temps et des règles, où la vie peut se développer de manière autonome sans que l'Etat, quel qu'il soit, ne puisse rien y faire. Ces zones trouvent leurs origines au cœur des républiques pirates même si des expériences antérieures viennent attester de l'existence d'une histoire beaucoup plus ancienne que celle-là (19). L'un des fondements de ces TAZ repose sur leur caractère foncièrement éphémère (20). Hakim Bey avance notamment la thèse selon laquelle, à une époque où le terme révolution ne veut plus dire grand chose, les TAZ représentent, pour bon nombre d'individus, la seule piste de survivance et donc d'espoir. Elles peuvent, en ce sens, prendre toutes sortes de formes, un jour ici, le lendemain ailleurs, elles sont à la fois volatiles et changeantes, mouvantes à l'image même de ceux qu'elles regroupent. Bien plus qu'un concept, les TAZ représentent en fait une vé-



ritable forme de vie alternative. Une solution à la mondialisation économique de la société. A sa standardisation. Mais aussi à son extrême violence.

Les expériences, en ce domaine, furent nombreuses tout au long du XXème siècle.

Le chercheur Yaacov Oved (21) voit ainsi dans les communautés qui se développèrent au tout début du XXème siècle bien plus que la simple lubie d'un petit nombre. Pour lui, il s'agissait en fait de véritables laboratoires où étaient expérimentés d'autres modes de vie en société. Des laboratoires à ciel ouvert qui ne reposaient pas tous sur les mêmes idéaux, loin s'en faut. Ainsi, aux Etats-Unis et en Allemagne, les aspirations étaient avant tout religieuses, libertaires et anarchistes en Russie, coopératives et laïques dans l'ancienne Palestine. Certaines de ces communautés allèrent jusqu'à supprimer l'usage de la monnaie, comme en Espagne, tandis que d'autres pratiquaient la collectivisation des terres et des biens, comme au Mexique. Mais ces premières tentatives se virent "soit réprimées par des gouvernements qui encourageaient la propriété privée, soit déstabilisées par la seconde guerre mondiale". Ce mouvement demeura en sommeil jusqu'au début des années 1960. A cette époque, la jeunesse dorée Américaine, "choquée par les assassinats politiques et la guerre du Vietnam se rebelle et s'organise en groupes orientés vers la pratique d'une société différente". Beaucoup de ces expériences ne survécurent qu'une petite poignée d'années et presque toutes se soldèrent par un échec cuisant (22).

De nouvelles formes de communautés voient le jour à l'heure actuelle. Le plus souvent virtuelles, elles reposent sur l'un des éléments essentiels mis en exergue par Hakim Bey dans son travail de réflexion, à savoir le transfert de l'information. Il fait notamment une distinction entre le Web et le Net dans laquelle il présente le Net comme étant la partie officielle du réseau mondial et le Web, une sorte de "contre-net", champ infini offert au développement de toutes les Zones Autonomes Temporaires possibles (23). Grâce aux logiciels mis à disposition gratuitement (quand ils ne sont pas purement et simplement *piratés*), le réseau mondial fait non seulement exploser les cadres classiques du commerce mais il permet également de mettre en relation des groupes entiers d'individus dont personne n'aurait entendu parler sans cela. Il est à ce propos amusant de noter l'analogie des termes employés. Pirate. Navigation. Difficile de ne pas faire le lien avec les valeureux ancêtres de ces pirates des temps modernes. D'autant plus que ces pirates des temps mo-

dernes, tout comme leurs valeureux ancêtres, naviguent sur le net à la recherche de proies à arraisonner. De bateaux à aborder. De programmes à saisir. Alors de là à dire que eux aussi bâtissent, à travers leurs ordinateurs, des républiques autonomes... (24) il n'y a qu'un pas, mais il est loin d'être franchi. En effet, Internet est et demeure un outil, qui plus est, un outil virtuel. Et si le réseau mondial permet effectivement à quelques uns de se réunir et d'avoir des projets communs (ou plus exactement, des centres d'intérêts communs, sur le modèle de la bande (25)), il ne peut pas servir de projet de société en tant que tel. Quelques chiffres suffisent à s'en convaincre. Internet est un réseau mondial qui ne touche que 580 millions de personnes dans le monde (pour mémoire, la population mondiale se situe à un peu plus de six milliards de personnes, soit un "taux de pénétration" d'un peu moins de 10 %) (source : Nielsen / Netrating, sur le site www.journaldunet.com, dernière mise à jour : 05/01/2003). Les principaux continents en matière de connexions sont l'Asie, l'Europe et l'Amérique du nord. A titre d'exemple, les Etats-Unis comptaient, en Novembre 2002, une population totale de 278 millions d'habitants pour 166 millions de connectés (soit environs 60 % de la population totale). Dans le même temps, le Bangladesh comptait une population totale de 125 millions d'habitants pour seulement 150 000 connectés, l'Argentine, 37 millions d'habitants pour 3 millions de connectés (8 % de la population totale), la Chine 1.3 milliards d'habitants pour 46 millions de connectés (4 % de la population totale). On le constate, le changement, s'il s'en sert et s'y appuie, ne peut pas en revanche s'incarner dans le seul Net. D'autant plus que les excès, dans ce domaine, sont tout aussi nombreux que dans la vie réelle (pornographie, pédophilie, extrémismes de tous poils, violences réelles ou mises en scène, informations, désinformations, rumeurs et calomnies, extorsion, exploitation, la liste est bien trop longue pour pouvoir prétendre être exhaustive).

Faut-il pour autant en conclure que la vie en collectivité est impossible à l'homme si tant est qu'elle ne soit pas accompagnée de règles précises fixant à la fois les interdits, les limites, les droits mais aussi les obligations ? Et peut-on affirmer par là même qu'une société libre et généreuse, développée à l'échelle de la planète, est de l'ordre de l'utopie ?

Sans aucun doute possible.

Tout du moins, en l'état actuel des choses.

Et pourtant...

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIR



“ Cent ans avant que les révolutions Française et Américaine, puis les révolutions libérales de 1848, eussent concrétisé les principes du libéralisme, ceux-ci avaient déjà été codifiés et mis en pratique par certaines communautés de pirates. Voici une citation extraite de l’ouvrage de Don C. Seitz, “ Under the black flag ” :

Le capitaine Misson a été un des ancêtres de la révolution Française. En avance d’un siècle sur son temps, il fonda d’abord sa carrière sur le désir de régler plus justement les affaires de l’humanité, avant d’en venir, comme il arrive si souvent, à égaliser avec libéralité sa propre fortune. On raconte qu’ayant remporté la victoire sur un bâtiment de guerre Anglais, la capitaine Misson en fit réunir l’équipage. Ceux qui désiraient le suivre seraient les bienvenus et traités en frères ; les autres seraient sans dommage déposés à terre. Tous sans exception rallièrent la Nouvelle Liberté. Certains étaient partisans de hisser sans retard le drapeau noir, mais Misson s’y opposa, en expliquant qu’ils n’étaient pas des pirates mais des amoureux de la liberté, luttant pour l’égalité des droits face à toutes les nations assujetties à la tyrannie des gouvernements, et il recommanda un pavillon blanc comme emblème plus approprié. L’argent se trouvant à bord fut placé dans un coffre afin d’être utilisé comme propriété commune. On distribua ensuite des vêtements à tous ceux qui en avaient besoin, et la République des mers entra en vigueur. Misson recommanda à ces hommes de vivre dans la plus stricte harmonie, leur expliquant que la société, mal faite, les tiendrait toujours pour des pirates. C’est donc pour se protéger eux-même, et non par cruauté naturelle, qu’ils se voyaient contraints de déclarer la guerre à toutes les nations qui leur fermentaient leurs ports. “ Je déclare cette guerre mais je vous enjoins en même temps de faire preuve d’humanité et de générosité à l’égard de vos prisonniers, ce qui paraîtra d’autant plus l’effet d’une âme noble que nous sommes assurés de ne pas recevoir le même traitement si la malchance ou le manque de courage nous livraient à leur merci... ” Le Nieustadt d’Amsterdam fut capturé, livrant deux mille livres ainsi que de la poudre d’or et dix sept esclaves. Ceux-ci vinrent s’ajouter à l’équipage et reçurent les habits des Hollandais ; Misson rédigea une allocution dénonçant l’esclavage et affirmant que les hommes qui vendent d’autres hommes comme des animaux réduisent leur religion à des simagrées, personne n’ayant le pouvoir d’ôter sa liberté à un autre. ”

Misson explora la côte Malgache et découvrit une baie à dix lieues au nord de Diego Suarez. Il fut décidé d’y établir la base terrestre de la République, de bâtir une ville, des docks et d’avoir un lieu à eux. La colonie fut baptisée Libertalia et placée sous l’autorité d’articles rédigés par le capitaine Misson. Ces articles décrétaient entre autre chose ; obligation de soumettre toutes les décisions concernant la colonie au vote ; abolition de l’esclavage pour tout motif y compris les dettes ; abolition de la peine de mort ; liberté de pratiquer toute croyance ou tout culte religieux sans sanction ou voies de fait.

Mais la colonie du capitaine Misson, qui comptait quelque trois cents sujets, fut rasée par une attaque surprise des indigènes et le capitaine Misson périt peu après dans une bataille



navale. D'autres colonies du même genre virent le jour dans les Indes occidentales, en Amérique centrale et du sud mais, insuffisamment peuplées, elles ne purent soutenir les attaques et survivre. Dans le cas contraire, l'histoire de la planète aurait pu changer de cours. Imaginez qu'un certain nombre de places fortifiées se soient établies dans toute l'Amérique du sud et les Antilles, s'étendant de l'Afrique à Madagascar, aux Indes et à la Malaisie, offrant un refuge à tous ceux qui auraient fui l'esclavage et l'oppression : " venez avec nous vivre selon les articles... ".

Nous trouvons immédiatement des alliés en tous ceux qu'on a réduits en esclavage et qu'on opprime dans le monde entier. Depuis les plantations de coton d'Amérique du sud jusqu'aux plantations de canne à sucre des Indes occidentales, en passant par toute la race Indienne de l'Arctique au Cap Horn que les Espagnols ont abaissée au rang de péons d'une pauvreté et d'une ignorance sous-humaine, que les Américains ont exterminée en l'infectant de leurs maladies et de leurs vices, sans oublier les noirs de l'Afrique colonisée : tous sont nos alliés. Des places fortes que soutiennent et qui soutiennent des bandes de guérilleros se livrant à des accrochages, que les populations locales approvisionnent en troupes fraîches, en armes, en médicaments et en renseignements : une telle formule serait imbattable. Si toute l'armée Américaine n'a pu battre le Viêt-cong à une époque où l'artillerie et attaques aériennes rendent désuètes les fortifications, il ne fait pas de doute que des armées Européennes, opérant en territoires mal connus et sujette à toutes les maladies des pays tropicaux qui pourraient les mettre hors de combat, n'auraient su l'emporter sur des tactiques de guérilla plus des places fortes. Envisagez les difficultés que rencontreraient une armée d'invasion de cette sorte : harcèlement continu des guérilleros, population totalement hostile toujours prête à empoisonner, indiquer de fausses directions, glisser serpents et araignées dans le lit du général, envoyer des tatous mortels porteurs de la maladie qui ronge la terre, sape les baraquements, et que le régiment a adoptés comme mascottes tandis que la dysenterie et la malaria prennent leur quote-part. Les sièges ne pourraient aboutir qu'à une série de désastres militaires. Rien n'arrête ceux qui savent. L'homme blanc est rétroactivement soulagé de son fardeau. Les blancs seront les bienvenus en tant que travailleurs, défricheurs, professeurs et techniciens mais pas comme colons ou comme maîtres. Nul ne peut enfreindre les articles.

Imaginez un tel mouvement à l'échelle de la planète. Confrontées à une authentique pratique de la liberté, les révolutions Française et Américaine seraient contraintes d'être fidèles à leurs principes. De plus, un frein serait

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



mis aux conséquences désastreuses d'une industrialisation incontrôlée, car les ouvriers des usines et les habitants des taudis chercheraient refuge dans les régions régies par les articles. Tout homme aurait le droit de s'établir dans la région de son choix. La terre appartiendrait à qui la cultiverait. Pas de patron blanc, pas de colonies, pas de " Pukka Sahib ", pas de " Patrons ". La production en masse et la concentration de population dans les zones urbaines cesseraient de grimper car qui irait travailler dans leurs usines et acheter leurs produits si on peut vivre des champs et des mers et des lacs et des rivières de régions d'une incroyable abondance ? Et vivre de la terre pousserait à en protéger les ressources.

Je fais appel à cet exemple d'utopie rétroactive parce que la chose aurait pu réellement exister compte tenu des techniques et des ressources humaines disponibles à ce moment là. Si le capitaine Misson avait vécu assez longtemps pour créer un précédent que d'autres eussent pu suivre, l'humanité aurait pu se libérer de l'impasse mortelle de problèmes insolubles où nous nous trouvons aujourd'hui.

L'occasion était là. L'occasion a été manquée. Et les principes de la révolution Française et Américaine ne furent plus que du vent et des mensonges dans la bouche des politiciens. Les révolutions libérales de 1848 créèrent les prétendues républiques d'Amérique centrale et du sud avec leur sinistre histoire de dictatures, d'oppression, de corruption et de bureaucratie, fermant cet énorme continent sous-peuplé à toute possibilité des communautés régies par les principes énoncés par le capitaine Misson. De toute façon, l'Amérique du sud sera bientôt quadrillée par les autoroutes et les motels. En Angleterre, en Europe occidentale et en Amérique, la surpopulation qu'a permis la révolution industrielle laisse bien peu de place pour les communautés, soumises pour la plupart aux législations fédérales et étatiques et souvent en proie aux tracasseries des autochtones. Il n'y a tout bonnement plus la place pour " se libérer de la tyrannie des gouvernements ", puisque les habitants des villes en sont entièrement dépendants pour leur nourriture, leur énergie, leur eau, leurs transports, leur protection et leur bien-être. Votre droit de vivre où vous voulez, avec qui vous voulez et selon les règles que vous voulez est mort avec le capitaine Misson au XVIIIème siècle. Seul un miracle ou une catastrophe pourrait le faire revivre. "

William S. Burroughs. (26)
 Texte introductif de son roman,
 " Les cités de la nuit écarlate ", 1981.

(1) La thalassocratie est, dans l'antiquité, l'exercice sans limitation ni partage de la puissance navale d'une nation sur une région déterminée.

(2) La Hanse ou Ligue hanséatique prit naissance en 1241 par le traité formé entre Hambourg et Lubeck dans le but de protéger leur commerce contre les pirates de la Baltique et de défendre leurs franchises contre les princes voisins. Les avantages que produisit cette union engagèrent bientôt un grand nombre de villes à s'y faire admettre. À Hambourg et Lubeck se joignirent successivement Brême, Bruges, Dantzig, et plus tard Dunkerque, Anvers, Ostende, Dordrecht, Rotterdam, Amsterdam, etc.; on y ajoute même Calais, Rouen, St Malo, Bordeaux, Bayonne, Marseille, Barcelone, Séville, Cadix, Lisbonne, ainsi que Livourne, Messine et Naples.

(3) Le pirate (du grec "peiratès") agit pour son propre compte. C'est un hors-la-loi qui parcourt les mers, tue et rançonne sans distinction de nationalité.

Le forban (de l'ancien Français "forbannir") est un autre nom donné au pirate. Tout comme ce dernier, il parcourait la mer pour son propre compte et à son seul profit.

Le corsaire (de l'anglo-saxon "privateers") agit, quant à lui, sur lettre de marque délivrée au nom du roi (bien que ce dernier en soit rarement averti). Les corsaires agissent au nom de leur pays.

Le flibustier (ou "frère de la côte, du néerlandais "vrijbouter") est un corsaire des Antilles qui combat essentiellement contre les Espagnols.

(4) L'âge d'or de la piraterie se situe entre 1650 et 1725 et est principalement centré autour de la mer des Caraïbes. En effet, les îles Caraïbes offraient alors d'innombrables cachettes, des criques secrètes et des îles inexploitées; des endroits où les pirates pouvaient trouver toute l'eau et les provisions dont ils avaient besoin. "L'endroit est parfait: situé sur la route empruntée par les flottes de navires lourdement chargés de trésors retournant vers l'Espagne ou le Portugal et venant d'Amérique du sud, la mer des Caraïbes est impossible à contrôler par les marines de guerre et la plupart des îles sont inhabitées et n'appartiennent à personne. Tout cela favorise l'implantation d'un paradis de la flibuste" (in "Bastions pirates", collectif Do or Die, éditions Aden, 2004).

(5) Les liens entre pirates et "rebelle à l'ordre établi" sont nombreux et peuvent expliquer, en partie, le développement d'un mode de pensée dit "alternatif" qui déboucha sur la constitution de véritables républiques pirates autonomes. Outre le fait que nombre de pirates étaient d'anciens marins des flottes de commerce ou de guerre bien décidés à se venger des brimades infligées par leurs anciens employeurs, "le recrutement des pirates se faisait essentiellement chez les chômeurs, les esclaves en fuite et les criminels déportés" (cf. Patrick Pringle, in "Jolly Roger"). Or, ces criminels déportés étaient le plus souvent issus du mouvement révolutionnaire débuté en Angleterre en 1640, les Britanniques se servant de leurs territoires du Nouveau monde comme de colonies pénitentiaires (en 1655, on décrivait ainsi la Barbade, "un tas de fumier sur lequel l'Angleterre jette ses ordures"). Il n'est, par conséquent, pas étonnant de voir se développer certaines idées dans les rangs des équipages pirates. Ainsi, les membres des *diggers* (groupe radical prônant l'instauration de la propriété collective, la séparation de l'Eglise et de l'Etat et une politique sociale plus juste) se virent déportés en masse vers les Antilles et nombre d'entre eux rejoignirent les rangs des équipages pirates. Même chose pour les *Levellers* ("les niveleurs"), autre groupe radical Anglais.

(6) Une anecdote est à ce propos fort instructive. La plupart des pirates avaient pour habitude de proposer à leurs prisonniers de rejoindre leurs rangs (ainsi le cas de Philip Ashton, qui a passé seize mois chez les pirates entre 1722 et 1723 et qui rapporte, dans ses mémoires, que l'un de ses ravisseurs lui proposa "selon la coutume pirate" de signer leur code. Signature qui avait valeur d'engagement). Cette coutume permit à beaucoup d'avoir la vie sauve. Pourtant, d'autres ne durent de ne pas être passé par le fil de l'épée qu'à la force de leur langage "fait de jurons et de blasphèmes". Ces derniers semblaient en effet être l'un des composants essentiels de la langue pirate développée au fil du temps et qui mélangeait, en une véritable langue universelle, sorte d'espéranto réussi, dialectes tribaux et langues officielles. On parlait ainsi à Libertalia (voir point 11) un mélange de dialectes Africains, de Français, d'Anglais, de Hollandais, de Portugais et de la langue des indigènes de Madagascar.



HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



(7) En 1700, une nouvelle loi est promulguée en Angleterre. Elle autorise le jugement et l'exécution rapide des pirates, "là où ils se trouvent" (avant cette loi, il fallait en effet ramener les pirates à Londres afin qu'ils soient jugés et exécutés à Wapping, à marée basse). La "loi pour la suppression la plus efficace de la piraterie" permet également de renforcer l'usage de la peine de mort. Grâce à cette loi, la guerre contre les pirates peut se mettre en place dans les périphéries de l'empire Britannique. Parallèlement, le développement du capital au XVIII^{ème} siècle favorise l'émergence de l'Etat et lorsqu'en 1713 le traité d'Utrecht met fin au conflit qui opposait les grandes nations Européennes (France, Espagne, Angleterre, Autriche, Hollande, Portugal), la capacité de l'Etat à contrôler la piraterie va se développer (en même temps que ce développera le concept du "monopole Etatique de la violence"). La fin de la guerre permettra notamment aux navires de guerre de se concentrer sur la chasse aux pirates devenus gênants en ces temps de forte croissance des échanges économiques. "L'Etat combat les pirates pour permettre au commerce de s'effectuer librement et au capital de s'accumuler, apportant ainsi la richesse aux marchands et des rentes à l'Etat" (cf. Robert C. Ritchie in "Captain Kidd and the war against the pirates", Cambridge, Massachusetts and London, Harvard University Press, 1986).

(8) "Quelques pirates, comme Low et Barbe-noire, semblent avoir été de véritables sadiques des mers, dans le sens clinique le plus précis du terme, et il est probable que Salé attirait ce genre de personnages. Mais la vérité est que le combat est dangereux et que c'est un dur labeur. Les corsaires s'intéressaient au butin, pas à la gloire comme pourrait le penser un Français ou à la virilité comme pourrait le croire un Anglais ; ils se moquaient bien d'être traités de lâches et de brutes, du moment qu'ils étaient victorieux. En conséquence ils recouraient d'emblée à la ruse et au camouflage et ne brandissaient leurs arquebuses et leurs cimenterres qu'en dernier recours." Peter Lamborn Wilson, in "Utopies pirates. Corsaires Maures et Renegados.", éditions Dagorn, 1998.

(9) Peter Lamborn Wilson est aussi connu sous son nom musulman d'Hakim Bey (il s'est converti

à l'Islam et est adepte du Soufisme. A noter qu'Hakim Bey signifie "Monsieur le juge" en Turc). Anarchiste, influencé par le mouvement situationniste, il dénonce l'économie des services dans laquelle, selon lui, l'Amérique serait entrée. Véritable maître à penser de la contre-culture techno des années 1990, il dénonce aujourd'hui l'asservissement au tout technologique (il est à ce propos amusant de noter que celui que l'on présente souvent comme l'un des gourous du web ne possède pas d'ordinateur et met un point d'honneur à ne jamais se connecter). Son essai le plus connu, "TAZ, The Temporary Autonomous Zone. Ontological Anarchy. Poetic Terrorism", publié en 1991, développe la notion de zones autonomes temporaires, des lieux, libérés pour un temps, qui se dissolvent d'eux même avant que l'Etat ne les écrasent et se reforment ailleurs, dans l'espace ou dans le temps. L'ouverture de cet essai se fait sur la notion "d'Utopies pirates" (auxquelles il a, par ailleurs, consacré un ouvrage entier dans lequel il s'intéresse plus particulièrement à la "république pirate de Salé". Salé se trouvant à l'emplacement actuel de la ville de Rabat, sur la côte Atlantique du Maroc).

(10) Hakim Bey : "Je me suis intéressé à ces gens qu'on appelait les renégats. C'étaient des occidentaux, des chrétiens qui s'étaient fait capturer par des pirates musulmans en mer Méditerranée ou qui s'engageaient et se convertissaient à l'Islam. On a seulement écrit sur leurs crimes. On ne leur a jamais prêté d'autres intentions. Les institutions politiques inventées par les pirates étaient radicalement démocratiques, tout comme les lois auxquelles se soumettaient ceux qui embarquaient à bord d'un vaisseau pirate. Le capitaine était élu mais si les pirates n'aimaient pas sa façon de commander (en cas d'abus d'autorité mais aussi de lâcheté, de cruauté ou "pour avoir refusé de capturer et de piller des navires Anglais"), ils pouvaient le destituer à tout moment. Le capitaine avait une part et demie du butin et tous les autres avaient une part. Jamais un capitaine n'aurait eu quarante ou cent fois plus que les autres" ce qui, en revanche, pouvait être le cas chez les corsaires. On note à ce propos que le quotidien de ces marins dits "officiels" (de la marine de guerre ou de la marine marchande) se composait essentiel-

lement d'une discipline de fer et de violences répétées. Souvent engagés de force, ils étaient traités comme des esclaves par des officiers qui les méprisaient. Beaucoup d'entre eux finiront d'ailleurs par rejoindre les rangs des pirates ou fomenteront des mutineries afin de le devenir eux même, jugeant qu'il valait mieux risquer d'être pendu que de continuer à vivre ainsi. Il régnait en effet sur les vaisseaux pirates des valeurs d'entraide, de solidarité et d'égalité que l'on ne trouvait nulle part ailleurs. Lorsqu'un vaisseau était capturé, le butin était réparti de manière égalitaire, nous l'avons vu. Mais ce principe était à ce point ancré dans les mentalités qu'on a retrouvé sur l'épave du Whydah (le bateau de Samuel Bellamy, découvert en 1984), des bijoux qui avaient été découpés et dont "les entailles au couteau suggéraient qu'on avait tenté de les diviser équitablement" (cf. Lawrence Osborne in "A pirate's progress : how the maritime rogue became a multiracial hero", Lingua Franca, 1998). Dans le même ordre d'idées, il existait des codes qui régissaient chaque navire. Ces codes étaient adoptés à l'unanimité par l'équipage et signé par chacun de ses membres en signe d'accord. Le code de l'équipage du capitaine Bartholomew Roberts stipulait, entre autre chose, que "tout homme a une voix dans les affaires en cours, un titre égal aux provisions ou aux liqueurs fortes, saisies à tout moment, et peut les utiliser selon son bon plaisir, à moins qu'une disette ne rende nécessaire, pour le bien de tous, le vote d'un retranchement". Ce code prévoyait également que "si un homme devait perdre une jambe ou devenir infirme durant son service, il recevrait huit cents dollars provenant des fonds publics". Si ces pratiques étaient répandues chez les pirates elles n'en demeuraient pas moins novatrices pour l'époque. Pour preuve, la surprise d'un gouverneur Hollandais de l'île Maurice suite à sa rencontre avec un équipage de forbans, "Tous les hommes ont parlé autant que le capitaine et chacun d'entre eux portait sa propre arme sur lui" (il faut se souvenir que le port des armes était réservé aux seuls classes dominantes dans la société Européenne de l'époque).

(11) Daniel Defoe, "Libertalia", réédité en 1998 dans la collection "Esprit frappeur". Libertalia fut – aurait été ? – au même titre que Salé, une république pirate. Basée à Ma-



Madagascar, très probablement dans la baie de Diego Suarez, en plein règne de Louis XV, le texte de Defoe, "Libertalia" apparaît surtout comme un véritable brûlot politique. L'histoire du livre de Daniel Defoe est à ce sujet très intéressante. Publiée initialement sous le titre "Histoire générale des fameux pirates" en 1724 sous la plume d'un certain capitaine Charles Johnson, il fallut attendre 1972 pour que soit attestée la paternité réelle de cet ouvrage (Daniel Defoe). L'expérience de Libertalia n'occupe que deux chapitres dans un ouvrage qui se voulait avant tout être une Histoire de la flibuste. Mais ces chapitres déchaîneront toutes les passions. D'un contenu particulièrement révolutionnaire, l'auteur y décrivait en effet une société égalitaire, liée à une organisation collectiviste du travail, regroupant sans distinctions plusieurs nationalités (comme ce fut le cas de la piraterie de manière générale) et farouchement opposée à l'esclavage (les équipages pirates étaient largement composés d'Africains (anciens esclaves pour la plupart) et il n'était pas rare que l'un d'eux soit nommé capitaine). D'autres idées y étaient également développées, comme l'égalité entre les sexes (Marry Read et Anne Bonny furent deux célèbres femmes pirates, n'hésitant pas à monter à l'abordage et se montrant plus braves que bien des hommes au plus fort des combats). On se doute aisément des effets que put avoir, en 1724, le contenu d'une telle publication...

(12) Histoire de Madagascar. "Une terre d'aventure". "A l'origine, la région est peuplée par plusieurs tribus. Au début du XVIème siècle, elle est découverte par deux marins Portugais, Diego Diaz et Hernan Suarez, qui lui donne leur nom. Dès lors, elle attire la convoitise des pirates et flibustiers de toutes sortes, notamment, au XVIIème siècle, un Français nommé Misson et un père Dominicain défroqué, Caraccioli, y créent ensemble la république de Libertalia. Arrivent à leur suite des Comoriens, d'anciens esclaves, des aventuriers Européens. Ils commercent alors avec les Sakalava, cultivent la terre, élèvent du bétail, épousent des autochtones et ont des zana-malata (métis), bâtissent une ville, se dotent d'un parlement et créent même une langue universelle. [...] Après une trentaine d'années d'existence, la ville est dévastée et pillée par les tribus Malgaches qui sont en conflit permanent pour étendre leur puissance hégémonique."

(13) Daniel Defoe entretenait, on le sait, des liens étroits avec le milieu radical Anglais, les "Dissenter". Déçus par la révolution de 1649 et l'échec des républicains les plus durs, ils émigrèrent en nombre vers le Nouveau Monde où sévissait l'alternative pirate. Les flibustiers étaient à ce propos porteur d'un véritable projet de contre-société – dont Libertalia s'inspire largement. Le texte de Defoe est-il la synthèse de ces expériences – par ailleurs avérées ? Ne faut-il y voir qu'un pamphlet destiné à traduire une volonté politique, véritable manifeste républicain ? Sans aucun doute possible. Toujours est-il que Defoe traduisit une expérience réelle. Pour s'en convaincre, il suffit de se rappeler les paro-

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIRÉS

Bibliographie

- ▶ "T.A.Z. The Temporary Autonomous Zone. Ontological anarchy. Poetic terrorism." d'Hakim Bey, Autonomedia (New York, USA), 1991.
- ▶ "Utopies pirates" de Peter Lamborn Wilson (Hakim Bey), éditions Dargono, 1998.
- ▶ "Libertalia" de Daniel Defoe, collection l'Esprit Frappeur, 1998.
- ▶ "Bastions pirates" du collectif Anglais "Do or Die" aux éditions Aden, 2004.
- ▶ "Utopie. La quête de la société idéale en Occident", ouvrage collectif sous la direction de Lyman Tower Sargent et Roland Schaer, Paris, BNF/Fayard, 2000 (cet ouvrage compose le catalogue de l'exposition qui s'est tenue à la Bibliothèque Nationale de France du 04 Avril au 09 Juillet 2000 puis à la New York Library du 14 Octobre 2000 au 27 Janvier 2001). Epuisé (et relativement hors de prix), on peut toutefois continuer à visiter cette exposition virtuellement sur Internet (<http://expositions.bnf.fr/utopie/index.htm>) et trouver divers extraits de ce texte sur plusieurs sites (voir en particulier "<http://artic.ac-besancon.fr>" particulièrement complet sur la question).
- ▶ "L'art du chaos. Stratégie du plaisir subversif" d'Hakim Bey, éditions Nautilus, 2000.
- ▶ "Traité d'athéologie" de Michel Onfray, éditions Grasset, 2005.
- ▶ "Les cités de la nuit écarlate" de William S. Burroughs, éditions 10/18, 1984 (publication originelle, pour la version Française, chez Christian Bourgeois, 1981).

les même prononcées par l'une des principales figures de la piraterie, Samuel Bellamy, lorsqu'il s'adressa à un capitaine de navire marchand qui déclinait son offre de venir rejoindre son bord, "Ils nous condamnent, ces crapules, alors que la seule différence entre eux et nous, c'est qu'ils volent les pauvres grâce à la loi et que nous pillons les riches armés de notre seul courage" et d'ajouter "vous n'êtes qu'un freluquet servile, comme tous ceux qui consentent à se laisser gouverner par des lois que les riches ont faites pour leur propre sûreté ; car sinon ces poltrons n'ont pas le courage de défendre ce qu'ils acquièrent par la fourberie". Et comme l'écrivait Gregor Markowitz dans "l'Humanité" (numéro du 06 Août 2001), "Libertalia, imaginaire ou non, s'inscrit dans cette révolte qu'a été la piraterie, précurseur des grands mouvements révolutionnaires de 1789 et du XIXème siècle".

(14) Au début du XVIIIème siècle, le genre littéraire du récit de voyage est prolifique. De nombreux ouvrages sont rédigés sous cette forme, qu'ils soient totalement fictifs ou qu'ils reposent sur des faits réels. Certains mélangent d'ailleurs ces deux genres à l'envie de sorte qu'il est sou-

vent bien difficile de déterminer ce qui est vrai de ce qui ne l'est pas. On peut notamment citer : "L'île des amazones" de Lesage (1724), "Relations d'un voyage du pôle arctique au pôle antarctique par le centre du monde", auteur anonyme (1724) ou encore le très célèbre "Les voyages de Gulliver" de Jonathan Swift (1726). Ce genre n'est cependant pas une nouveauté de l'époque et l'un des principaux auteurs à s'y être intéressé auparavant n'est autre que Thomas More (1478-1535) dont le monumental "Utopie" décrivait déjà une société idéale sous couvert d'un prétendu récit de voyage...

(15) Utopies : "Les utopies relevant de la littérature politique du XVI^{ème} au XVIII^{ème} siècle participent d'une critique de l'ordre existant et d'une volonté de le réformer en profondeur" indique l'espace dévolu à l'utopie au sein de la Bibliothèque Nationale de France. Il faut noter que l'utopie est, en ce sens, considérée comme le but à atteindre de l'Histoire, celui vers lequel il faut tendre. A la différence de la religion, la "nouvelle Jérusalem" ne descendra donc pas du ciel mais elle sera bâtie sur terre, de la main même de l'homme. Les principaux auteurs de ce courant sont Saint Simon (1760-1825, il prône l'instauration d'un nouveau pouvoir spirituel dévolu aux savants), Owen (1771-1858, il fonde ses espoirs sur le développement industriel), Fourier (1772-1837, il entend se servir des passions humaines pour faire naître l'harmonie). Mais peu à peu, les utopistes doivent renoncer à leur rêve de société mondiale rationnelle et se limiter à la création de communautés de tailles restreintes où leurs idéaux conserveraient une certaine chance de voir le jour (le familistère de Guise voulu par l'industriel André Godin, les phalanstères de Fourier). Des projets farfelus sortent aussi des cartons – manières pour certains de reconsidérer la ville plus que de métamorphoser la société dans son ensemble. Les nouvelles villes se veulent avant tout "en phase avec leur temps". Ce sera le cas de la "Dymaxion house" de R. Buckminster Fuller (une maison standard, branchée sur un mât métallique contenant tous les services) ou la ville cybernétique de Nicolas Schöffer. Paul Maymont préconise pour sa part la ville sous-fluviale ou flottante tandis que le situationniste Constant, en opposition à l'urba-

nisme rationnel de Le Corbusier, propose la construction d'une ville sans fin, baptisée New Babylone, la cité des dérives. (Ces derniers exemples sont tirés d'un article de M. Thierry Paquot, philosophe et professeur à l'institut d'urbanisme de Paris XII, paru dans la revue "Courrier International").

(16) *L'Europe du XVII^{ème} siècle est marquée par la constitution d'Etats de plus en plus vastes au pouvoir de plus en plus centralisé (régime monarchique). En France, la fin de ce siècle fut essentiellement marqué par le début du règne de Louis XIV (et son fameux "L'Etat c'est moi"). Ce qui fait dire à Peter Lamborn Wilson, "les pirates de Salé acceptaient à l'évidence une forme de gouvernement républicain dans le but de sauvegarder leurs libertés sur des bases permanentes" et se rapprochaient en cela bien plus des villes Italiennes du Moyen âge que des états "modernes" alors en place tels que la France, l'Espagne ou encore l'Angleterre.*

(17) Selon Peter Lamborn Wilson (Hakim Bey), les pirates de Salé se recrutaient principalement parmi les musulmans Andalous qui fuyaient les persécutions religieuses Espagnoles ou parmi les marins des navires arraisonnés qui acceptaient d'abjurer la foi chrétienne et d'embrasser l'islam pour s'engager dans la flibuste. En cela, l'existence du Hollandais Jan Jansz fut particulièrement emblématique. Capturé par les pirates en 1618, il se convertit à Alger et s'installa, l'année suivante, à Salé. En 1624, il devint gouverneur de la ville. Lors d'une escale en Hollande, sa famille tenta de le convaincre d'abandonner la piraterie mais cet essai fut un échec. Il reprit la mer avec plus d'hommes encore.

(18) *Le philosophe Michel Onfray rappelle, dans son "traité d'athéologie" paru en 2005, que longtemps l'athée a fonctionné en inversion du prêtre. "Le négateur de Dieu, fasciné par son ennemi, lui a souvent emprunté nombre de ses tics et de ses travers. Or le cléricisme athée ne présente aucune forme d'intérêt. [...] Désormais il s'agit de viser ce que Deleuze nomme un athéisme tranquille, à savoir un souci moins statique de négation ou de combat de Dieu, qu'une méthode dynamique débouchant sur une proposition positive destinée à construire après le combat. La négation de Dieu*

n'est pas une fin mais un moyen pour viser une éthique post-chrétienne ou franchement laïque" (page 83). Quant à l'athéisme proprement dit, son apparition est somme toute récente. "Le christianisme épicurien d'Erasmus ou de Montaigne, celui de Gassendi, chanoine de Digne, le christianisme pyrrhonien de Pierre Charron, théologal de Condom, écolâtre de Bordeaux, le déisme du protestant Bayle, celui de Hobbes l'anglican méritent parfois à leurs auteurs de passer pour des impies, des athées. Là encore, le terme ne convient pas. Croyants hétérodoxes, penseurs libres, certes, mais chrétiens, philosophes affranchis bien que chrétiens par tradition, cette large gamme permet de croire en Dieu sans la contrainte d'une orthodoxie appuyée sur une armée, une police et un pouvoir. L'auteur des "Essais" passe pour un athée ? Quid de son pèlerinage à Notre-Dame de Lorette ? De ses professions de foi catholiques dans son maître livre, de sa chapelle privée, de sa mort en présence d'un prêtre au moment, dit-on, de l'élévation ? Non, toute ce beau monde philosophique croit en Dieu." (page 53) Qui peut alors se targuer d'être le premier véritable athée ? Michel Onfray répond à cette question. "Pas bien loin du héraut franchement athée, l'homme aurait pu s'appeler Cristovao Ferreira, ancien jésuite Portugais abjurant sous la torture Japonaise en 1614. En 1636, l'année où Descartes travaille au Discours de la méthode, le prêtre, dont la foi devait être bien faiblarde si l'on en juge par la pertinence d'arguments qui n'ont pu lui venir juste pour l'occasion de l'abjuration, écrit en effet "La supercherie dévoilée", un petit livre explosif et radical. Dans une trentaine de pages seulement, il affirme : Dieu n'a pas créé le monde ; d'ailleurs le monde ne l'a jamais été ; l'âme est mortelle ; il n'existe ni enfer, ni paradis, ni prédestination ; les enfants morts sont indemnes du péché originel qui, de toute façon, n'existe pas ; le christianisme est une invention ; le décalogue, une sottise implacable ; le pape, un immoral et dangereux personnage ; le paiement des messes, les indulgences, l'excommunication, les interdits alimentaires, la virginité de Marie, les rois mages, autant de billevesées ; la résurrection, un conte déraisonnable, risible, scandaleux, une duperie ; les sacrements, la confession, des sottises ; l'eucharistie, une mé-



taphore ; le jugement dernier, un incroyable délire... Peut-on charge plus violente et tirs de barrages plus concentrés ? Et le jésuite de poursuivre : la religion ? Une invention des hommes pour s'assurer le pouvoir sur leurs semblables. La raison ? L'instrument permettant de lutter contre toutes ces fariboles. Cristovao Ferreira démonte toutes ces inventions grossières. Alors athée ? Non. Car à aucun moment il ne dit, n'écrit, n'affirme ou ne pense que Dieu n'existe pas. " (pages 54 & 55).

Alors qui ? Une fois de plus, nous devons la réponse à Michel Onfray. " Le miracle viendra bientôt, avec un autre prêtre, l'abbé Meslier (1664-1729), saint, héros et martyr de la cause athée. Curé d'Etrépy dans les Ardennes [...] Jean Meslier écrit un volumineux Testament dans lequel il conchie l'Eglise, la religion, Jésus, Dieu mais aussi l'aristocratie, la monarchie, l'ancien régime, il dénonce avec une violence sans nom l'injustice sociale, la pensée idéaliste, la morale chrétienne doloriste et professe en même temps un communalisme anarchiste, une authentique et inaugurale philosophie matérialiste et un athéisme hédoniste d'une étonnante modernité. " (page 55).

Guère étonnant, dans ces conditions, que son ouvrage " Non ! Dieu n'est pas ! " ait pu faire l'objet d'une publication par la communauté anarchiste de Fortuné Henry, basée, elle aussi dans les Ardennes, sur la commune d'Aiglemont, entre 1903 et 1909...

(19) Dans son essai, Hakim Bey cite notamment l'histoire des Assassins, une secte Chiite Ismaélienne emmenée par un certain Hassan Ben Sabbah (" le vieux de la montagne ") qui s'opposa, au XIème siècle, au pouvoir des Turcs Seldjoukides (Sunnites) qui régnaient alors sur un territoire immense s'étendant de l'Inde à l'Espagne. Pour s'attaquer à cet empire, le vieux de la montagne ne disposait que de cinq mille hommes mais les coups qu'il allait lui porter furent sans commune mesure avec la relative faiblesse des moyens dont il disposait. En effet, incapable d'affronter une armée aussi immense et bien organisée, Hassan Ben Sabbah développa la technique - aujourd'hui hélas fort répandue - des attentats terroristes. Des actes isolés, perpétrés par des individus seuls et indifférents aux conséquences terrestres de leurs actes (le martyr se sacrifiait dans sa mission suicidaire persuadé qu'un paradis, entrevue sous l'emprise de la drogue, lui était promis aussitôt après sa mort). Cette secte commettra ses crimes durant plus de deux siècles avant d'être finalement décapitée par les Mongols lors de la prise de leur forteresse, Alamut, en 1256. L'une de leurs principales caractéristiques fut de parvenir à créer, au sein d'un empire immense contre lequel ils étaient en guerre, une zone de non-droit composée de places fortes souvent distantes les unes des autres de plusieurs milliers de kilomètres. La circulation de l'information se faisait par l'envoi d'émissaires et permit de maintenir l'hégémonie des assassins sur des régions entières.

(20) Les Zones ne peuvent être Autonomes que si elles sont Temporaires. Cette notion d'éphé-

mère est essentielle dans la théorie développée par Hakim Bey. Selon lui, le concept de révolution est mort en même temps que les dernières " terra incognita " étaient défrichées, cartographiées (à titre d'information, la dernière parcelle de terre n'appartenant à aucun Etat-nation fut absorbé en 1899). S'élever contre l'Etat est, en ce sens, devenue une démarche vaine, promise à l'échec. Vaine en ce sens que si la révolution échoue c'est en grande partie parce qu'elle se veut durable. Or, dès que la révolution triomphe et que l'Etat revient, même sous une forme autre que celle qu'il avait auparavant, " le rêve et l'idéal sont déjà trahis ". Pour Hakim Bey, le choc frontal avec l'Etat ne produit rien si n'est une cohorte de martyrs inutiles. Face à cela, la force des TAZ réside précisément dans leur aspect temporaire et dans ce constat sans appel : si la révolution est close l'insurrection, elle, demeure toujours possible. Une insurrection, sans engagement direct contre l'Etat, une " opération de guérilla qui libère une zone, de temps, d'espace ou même d'imagination ". Une zone qui se dissout d'elle même avant que l'Etat ne l'écrase et se crée à nouveau ailleurs, en un autre lieu de temps ou d'espace. Hakim Bey a écrit : " Puisque l'Etat est davantage concerné par la simulation que par la substance (référence à la notion de " société du spectacle " développée par Guy Debord et les situationnistes), la TAZ peut occuper des zones clandestinement et poursuivre, dans une paix relative, ses objectifs festifs pendant quelque temps " et de poursuivre en affirmant, " dès que la TAZ est nommée, reconnue, elle doit disparaître, va disparaître ". L'aspect festif des TAZ est une autre de leurs caractéristiques principales. Un festival de musique, une rave, un dîner entre amis sont autant de TAZ à la portée de tous. Autant de lieux où l'Etat n'a pas de prise, où les lois se distordent et s'accordent au désir de chacun. Une vie parallèle, libre, débarrassée de toute contrainte. Hakim Bey a écrit, " Je n'ai rien inventé. J'ai simplement remarqué que ces choses existaient. Ce que j'ai observé, c'est que les êtres humains préfèrent se rassembler pour jouir de la liberté, même pour un laps de temps très court, plutôt que de vivre leur vie misérablement. C'est une chose que l'homme fait naturellement ".

(21) Yaacov Oved travaille à l'université de Tel Aviv et au Yad Tabenkin Center. Membre d'un Kibboutz, il a écrit plusieurs ouvrages sur le mouvement communautaire, notamment sur les communautés libertaires Américaines et sur les communautés anarchistes Espagnoles. Les éléments tirés de son travail ont été trouvés dans l'ouvrage collectif " Utopie, la quête de la société idéale en Occident " et plus précisément dans son article intitulé " Mouvements communautaires au XXème siècle ".

(22) Yaacov Oved explique l'échec des communautés hippies par l'absence de socle idéologique solide. Il leur reconnaît cependant certaines qualités. " D'un côté, on doit bien reconnaître que, par leur petit nombre et leur isolement, les communautés limitent la contribution sociale qu'elles pourraient apporter à la société en géné-

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

ral. A leur crédit, il faut cependant admettre que l'expérience communautaire, les modes de vie adoptés concrètement par leurs membres, ont constitué et constituent encore autant de laboratoires sociaux où est testée, dans la réalité, la capacité des êtres humains à vivre en coopérant volontairement à l'intérieur de groupes dans lesquels on a supprimé la notion de propriété privée."

(23) "Si la TAZ est un campement nomade, alors le Web est le pourvoyeur des chants épiques, des généalogies et des légendes de la tribu ; il a en mémoire les routes secrètes des caravanes et les chemins d'embuscade qui assurent la fluidité de l'économie tribale ; il contient même certaines des routes à suivre et certains rêves qui seront vécus comme autant de signes et d'augures", Hakim Bey.

(24) Extrait d'un entretien accordé par "JLL" (pseudonyme d'un hacker, militant antifasciste appartenant à la mouvance redskin) à Gregor Markowitz, publié dans le journal "l'Humanité", édition du 10 Août 2001 : "Les pirates du XIIIème siècle étaient des aventuriers de toutes nations, des réfugiés politiques, ou des persécutés à cause de leur religion qui se sont isolés sur des îles où ils découvrent la liberté et les premières utopies. Aujourd'hui, les pirates informatiques ont, eux aussi, leurs utopies et idéologies qui sont assez proches. Les îles ont été remplacées par des TAZ et on joue sur les similitudes. Cependant, nous ne surfons pas sur les mêmes vagues, nous ne cherchons pas la fortune, mais plutôt la culture, la connaissance. Une chose qui m'effraie est la diabolisation du terme hacker mis à toutes les sauces. Nous aimons l'informatique et aimons plus créer que détruire. Nous avons aussi notre morale, notre éthique. Ce que nous faisons, nous le faisons pour les autres, on donne les cracks des programmes à ceux qui n'ont pas les moyens de se les payer, nous n'aimons pas les mots de passe qui cachent des informations importantes. Nous aimons la justice sociale et nous agissons selon nos idéaux."

(25) Dans son essai intitulé "T.A.Z., the Temporary Autonomous Zone. Ontological Anarchy. Poetic Terrorism", Hakim Bey met en lumière le concept de bande, par opposition à la famille "nucléaire" classique. Ainsi, "Le modèle de société est celui de la bande. Dans les sociétés tribales, la structure de la bande se traduit par des clans à l'intérieur de la tribu ou par des regroupements tels que les sociétés secrètes ou initiatiques. Alors que la famille nucléaire est issue de la pénurie, la bande est issue de l'abondance. La famille est génétique, elle est fermée par la possession par l'homme de la femme, des enfants. La bande est ouverte (pas à tous mais en fonction d'affinités électives). La bande n'appartient pas à une hiérarchie plus grande mais elle fait plutôt partie d'une structure horizontale de coutumes, de famille élargie, d'alliances et de contrats."

(26) *William S. Burroughs (1914-1997). Surtout connu pour ses romans hallucinés mêlant drogue, homosexualité et anticipation, il est le plus souvent associé à la "Beat Generation" et à ses figures emblématiques, Jack Kerouac et Allan Ginsberg. Sa vie, agitée et scandaleuse, ses écrits, souvent condamnés, la mort accidentelle de sa femme au Mexique, en 1951 (il tentait de reproduire l'exploit de Guillaume Tell dans un bar de Mexico. Complètement saoul, il devait la tuer d'une balle en pleine tête) font de Burroughs l'un des écrivains les plus controversés du XXème siècle. Aussi brillant et fulgurant que chaotique et autodestructeur, ceux qui l'ont connu le décrivent comme quelqu'un de calme et de particulièrement intelligent, qui aimait par dessus tout la science fiction et les chats ainsi que les armes à feu... Son texte le plus connu, "le festin nu", a été réalisé selon la technique du cut-up qui consiste à recréer un texte à partir de fragments d'autres, pas toujours de l'auteur lui même, mélangés et collés au hasard (ce qui n'en facilite pas la lecture, il faut bien le reconnaître).*



Sites Internet

- ▶ <http://gallica.bnf.fr/utopie/>
- ▶ www.liberation.fr
- ▶ www.humanite.presse.fr
- ▶ www.lecourrier.ch
- ▶ www.arte-tv.com
- ▶ www.fr.wikipedia.org (encyclopédie libre et gratuite sur Internet)
- ▶ www.courrierinternational.com
- ▶ http://artic.ac-besancon.fr/histoire_geographie/Utopies/utopies.htm



Libertalia

une utopie pirate

UTOPIE

■ Misson et Carracioli



Misson est un fils de bonne famille qui, après avoir fréquenté l'Université, rêve de devenir capitaine. Grâce aux relations de son père, il peut embarquer à bord du *Victoire*, vaisseau de Louis XIV, et se montre vite un élève attentif et doué ; à bord, il devient un marin de plus en plus apprécié. Lors d'une halte en Italie, il fait la connaissance à terre de Carracioli, jeune prêtre débauché, tout à la fois communiste, théiste et mystique, dont il fait son confesseur. Puis leur amitié se fortifie à tel point que le prêtre accepte d'abandonner sa vie présente, de "mettre bas les masques" pour embarquer en mer. Ils se révèlent bons navigateurs et combattants sans peur ; et en mer, les prêches de Carracioli, plutôt anti-conformistes mais très pieux, font forte impression sur l'équipage.

Au hasard d'une bataille, le capitaine du navire et ses lieutenants sont tués : Carracioli persuade Misson de devenir capitaine, arguant qu'il "pourrait, avec le temps, devenir aussi grand que le fut Alexandre pour les Perses, accroître chaque jour ses forces par des prises et, la raison du plus fort étant toujours la meilleure, affirmer davantage la justice de sa cause". Misson accepte.

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

► par Enro
antoine@enroweb.com



■ Par Dieu et par la liberté

Cette cause que Misson et Carracioli défendent est celle de la liberté sans condition (sinon celle du bien commun) et de l'égalité de tous les hommes devant Dieu, qui commande qu'il ne faut pas céder à la violence gratuite mais qu'il ne faut pas hésiter non plus à se battre si on y est contraint ; ainsi, les navires européens doivent payer pour le régime tyrannique de leurs pays qui n'hésite pas à se lancer aveuglément dans la guerre avant d'acheter la paix au prix de la ruine et de la vie de leurs sujets. A ce titre, le choix est laissé aux marins de naviguer avec Misson et Carracioli ou d'être laissé au prochain port : tous s'enthousiasment pour "le capitaine Misson et son lieutenant, le savant Carracioli". De même, Misson les laisse choisir les lieutenants en second ainsi que le cap à prendre. La devise, elle, est fixée par Carracioli : *A Deo libertate* ("par Dieu et par la liberté"), ainsi que le pavillon, un drapeau blanc. Les marins décident d'instaurer entre eux l'entente et l'harmonie et prêtent serment, notamment pour réserver à leurs prisonniers un traitement digne et respectueux.

Ils naviguent alors dans les Caraïbes puis s'engagent sur la route des côtes de Guinée. Par leur comportement exemplaire, ils arrivent à faire de nombreuses prises qui viennent enrichir leur trésor commun ; leurs prisonniers sont souvent invités à les rejoindre, ce qu'acceptent par exemple quatorze huguenots français, des marins hollandais et dix-sept esclaves traités comme des hommes libres. Mais lorsque le ver est dans le fruit et que les marins hollandais pervertissent l'équipage modèle de Misson, celui-ci tient un discours menaçant qui les remet chacun à leur place, par crainte du châtement divin mais aussi de la colère de leur bon capitaine.

Puis des Anglais sont capturés : Misson fait ériger une stèle en mémoire du commandant ennemi tombé au cours du combat long et sanglant, ce qui émeut les Anglais qui offrent de se joindre à lui. Ainsi grandit la troupe de Mis-

son, qui navigue par Dieu et la liberté sous les ordres d'un homme exemplaire. Et même si Carracioli perd la jambe droite au cours d'un combat, leurs succès sont toujours impressionnants. Mais vient un jour où Misson découvre un havre idéal à Madagascar, qui lui donne l'idée d'y fonder une colonie et de s'y fixer : ce sera Libertalia, et ses habitants seront les Libéri.

■ Libertalia

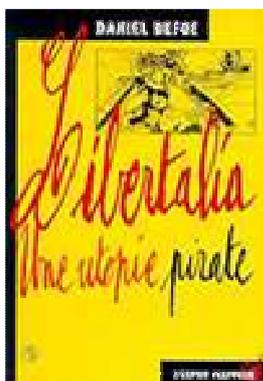
Nantis d'un confortable trésor, armés de leurs idées égalitaires et dotés de bras et cerveaux aptes à fonder une colonie, les marins de Misson construisent un fort et un débarcadère, ensemencent des terres de céréales et élèvent des bœufs, font le tour de l'île et tracent la carte exacte des côtes, sympathisent avec les indigènes en leur offrant des cadeaux et démontrant leur pacifisme. Il faut alors alterner judicieusement entre les expéditions en mer — qui apportent vivres, or, perles et tissus, mais aussi l'indispensable sang neuf — et les travaux qui doivent faire de Libertalia un lieu où il fait bon vivre. Une langue commune est forgée au cours du temps, qu'emploient les marins pour apprendre aux esclaves affranchis (de plus en plus nombreux) comment naviguer. Des femmes sont enlevées à un navire de pèlerins Maures pour satisfaire la polygamie des Libéri.

Lorsque Misson, Carracioli et le pirate Tew venu renforcer la colonie avec ses marins se rendent compte des limites du gouvernement sans loi écrite, ils mettent en place un régime démocratique, qui s'efforce d'être participatif et non clientéliste. A cette fin, une "maison commune" est construite pour servir de Parlement et la nouvelle langue syncrétique est utilisée. La propriété n'existe pas, tous les biens étant communs.

Malheureusement, cette belle aventure utopique prend fin lorsque les indigènes mènent un raid nocturne contre la colonie, sans raison apparente, tandis que le principal navire de Libertalia est en mer, com-



Daniel Defoe



► Editeur : L'Esprit Frappeur
► Coût : 1,44 €

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



mandé par Tew. Les *Liberi* sont défaits, très peu survivent, Carracioli ayant laissé sa peau dans le combat et Misson étant récupéré *in extremis* par Tew après avoir sauvé le plus grand nombre possible de diamants bruts et de lingots d'or. Tew décidera de s'installer pour jouir de sa fortune tandis que Misson sombrera en mer après avoir partagé son butin. Tew mourra finalement aussi en mer, emporté par un boulet, alors qu'il venait de se laisser convaincre par ses marins de reprendre la mer.

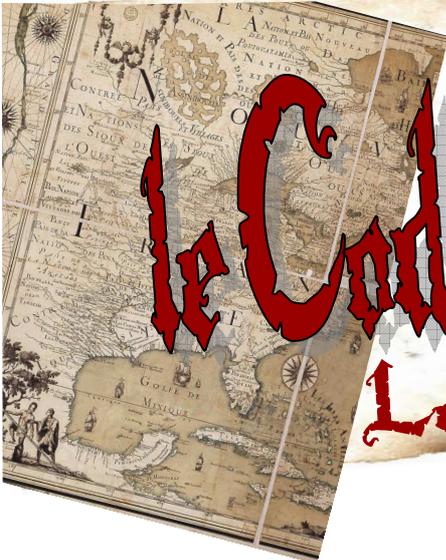
■ Fiction ou réalité

Réalité ou fiction ? Réalité enjolivée ? Quel est le statut de ce chapitre de *Histoire générale des plus fameux Pirates* de Daniel Defoe ? Il semblerait que, contrairement à la majeure partie du livre monumental de Defoe, nous soyons là plus près du fantasme que du vécu ; mais les témoignages nombreux recueillis par Defoe pour échafauder cette légende prouvent bien que des bribes ont existé et été transmis dans l'imaginaire des pirates : Misson ou un autre, il *fallait* qu'il y eut une expérience d'utopie dans la piraterie, et ne doutons pas qu'il y en eut de nombreux exemples. Et ce n'est finalement pas étonnant que l'on n'ait aucune autre trace physique de l'aventure *Libertalia* puisque l'utopie, c'est ce lieu qui est nulle part, et que les pirates sont des navigateurs que ne peut résumer aucun lieu et aucune géographie. L'alliance de ces deux plus grands mythes et rêves de l'humanité, voici ce qu'est la modeste *Libertalia*.



Le Code de la Piraterie

Le code de la Révolte



CODE



n a du pirate de l'âge d'or une image d'Épinal qui à bien du mal à partir. Depuis l'île au Trésor de Stevenson et Peter Pan jusqu'à la plupart des films d'Hollywood, son personnage est bien campé. C'est souvent une racaille sans scrupule, barbue, sale, hirsute, qui ne court que pour l'or en semant la terreur sur les sept mers. Son code de l'honneur fait penser à celui des mafioso, mettant ainsi l'accent sur le côté criminel de la piraterie. Mais de cette image tronquée, des historiens ont peu à peu réalisé un négatif. Car si le pirate a bien été un criminel, c'était par rapport aux valeurs d'une société que son mode de vie choquait voir même menaçait ; la preuve, si l'histoire officielle et les arts ont pu encenser des pirates : Drake, Surcouf, Morgan, le Capitaine Blood personnifié par Errol Flynn, c'est que ces hommes avaient eu le bon goût de revenir du bon côté de la barrière et d'accepter, après une jeunesse aventureuse, les principes de la société européenne d'alors (Drake fut fait chevalier, Morgan gouverneur et dans le film le Capitaine Blood épouse la fille du lord anglais qui l'avait réduit à l'esclavage). Or, ce ne fut pas le cas de tous les pirates. Beaucoup choisirent la bohème et la révolte, et trouvèrent au bout la corde.

Il faut dire que les mutations qui vivaient en Europe des XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècles, affirmation de l'état, naissance du capitalisme, mise en force du travail moderne (1) amenèrent forcément des révoltes (2) dont la piraterie ne fut qu'une des multiples expressions. Pourtant, elle atteignit un tel paroxysme qu'elle en vint à menacer l'empire commercial britannique, alors le plus puissant du monde. Une raison conjoncturelle et

► par William Blanc

► Illustrations : Romain Campioni

Notes

(1) Voir à ce sujet le livre de Bernard Castel : « les métamorphoses de la question sociale »

(2) Citons en vrac la première révolution anglaise où s'activèrent de nombreux mouvements radicaux chrétiens, la Fronde, les Jacqueries sous Louis XIV.



deux structurelles expliquent ce succès.

D'abord, la paix d'Utrecht de 1713 qui marque la fin de la guerre de succession d'Espagne entre la France et l'Espagne d'un côté, l'Angleterre, les Pays Bas et l'Autriche de l'autre laisse un grand nombre de matelot sans emploi, les navires marchands ayant besoin de beaucoup moins d'équipage que les immenses vaisseaux de guerre. Cela éclaire sur le pourquoi de l'explosion de la piraterie à partir de cette date jusqu'en 1726, année où fut exécuté les derniers des forbans.

Plus profondément, les dures conditions de travail sur les navires marchands qui, d'après Marcus Rediker, annonce l'usine du XIXème siècle, explique aussi la révolte pirates. En effet, alors qu'au paravant l'homme au travail était protégé par des statuts qui garantissaient son salaire et ses conditions d'emploi, les matelots sur les navires étaient soumis à une concurrence féroce entre eux, à des pressions sur les salaires et une discipli-

plaine tyrannique exercée par les officiers plus préoccupés de profits que de la vie de leurs hommes (3). Cette situation donna aux matelots une conscience sociale forte qui s'affermi dans les luttes ; grève d'abord (4), puis mutinerie parfois. Un tel acte les mettant en porte-à-faux par rapport à l'ordre social, il ne leur restait qu'une solution : construire le leur loin de toutes les sphères d'influence des états européens.

Les côtes africaines et surtout les Antilles devinrent alors leur repère. Ils y rencontrèrent des colons qui eux aussi avaient fui les persécutions des nouveaux états absolutistes et qui étaient partis fonder une nouvelle société sur une nouvelle terre.

Parmi eux, de nombreux chrétiens radicaux issus de groupes telles les ranters, les diggers et les levelers anglais ou certains protestants français (5) qui prônaient le libre partage des biens à l'images des communautés chrétiennes primitives dont l'héritage avaient été corrompu selon eux



Notes

(3) Voir à ce sujet « Deux année sur le gaillard d'avant » de Richard H Dana, témoignage extraordinaire de la vie de matelot par un jeune bourgeois de Boston engagé volontaire sur un cap-hornier. Bien que daté du XIXème siècle, ce livre éclaire sur les rude condition des matelot alors même que les mœurs s'étaient pourtant, depuis le début du XVIIème siècle, un peu policées !

(4) Le mot « strike » en anglais, vient d'une terminologie maritime.

(5) Les groupes protestants radicaux virent le au début du XVIIème siècle en Angleterre et connurent un certains succès en appuyant la révolution de Cromwell avant que celui-ci ne les réprime parce qu'ils exigeaient la mise en place d'un partage plus équitable des richesse. Quant aux protestants français radicaux, notamment les camisards (révolte de 1702 à 1705 dans les Cévennes), leur mouvement était autant millénariste que démocratique et anti-étatique. Louis XIV ne s'y trompa pas d'ailleurs et envoya une armée entière les exterminer en pleine guerre de Succession d'Espagne.

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



par les églises installées et les élites. Une révolte économique et sociale rencontre ainsi une autre aux racines politiques et religieuses. De cette étrange alchimie allait naître une société dont les valeurs se voudront être l'exact opposé de celles de l'Europe.

On peut ainsi voir dans le code qui régnait dans la société pirate des rejets de ce qu'ils haïssaient dans la société occidentale : l'autorité, le travail, l'Eglise, la patrie.

Le rejet de l'autorité se voit déjà dans la simple manière pour les pirates d'envisager leur code en tant que tel. En fait chaque navire se régissait de sa propre manière tel un micro état. Le code pouvait être signé par tous ou approuvé par serment. Une chose était claire néanmoins. Vou-lant finir avec la tyrannie qui régnait sur les navires marchands et militaires, la direction du navire appartenait à l'équipage dans son ensemble. Le capitaine était élu et pouvait même être déposé si l'équipage le désirait, tel Charles Vane, dégradé pour couardise ou Charles Martel pour cruauté sur les prisonniers (anecdote qui met à mal l'image sanguinaire des pirates). Mais même plébiscité par ses hommes, le capitaine n'en avait pas moins un pouvoir limité. Déjà, il n'avait d'autorité réelle qu'en période de danger ou de bataille. Ensuite, chaque équipage élisait un quartier-maître qui servait de contre-pouvoir et de garant du respect du code (Markus Rediker le compare avec un peu trop de facilité aux tribuns de la Plèbe de la Rome antique. Il est vrai que le caractère sacro-saint des deux fonctions les rapprochent, car aucun capitaine n'aurait osé tuer ou même menacer de son propre chef un quartier-maître). En cas de décision d'ordre plus général, le conseil, c'est-à-dire le rassemblement de tout l'équipage, prenait les décisions (par exemple sur le sort des prisonniers, sur la direction à prendre, sur l'association avec un

autre navire). Le partage du butin ayant été une des grandes injustices de la marine classique, y compris chez les corsaires (6), les pirates le réduisirent à sa plus simple expression, une part et demi à deux part pour le capitaine, le quartier-maître, le médecin, le charpentier et le cuisinier, une part ensuite pour le reste, la répartition étant garantie par le quartier-maître. Celui-ci était aussi en charge de la juste distribution de la nourriture, de l'alcool et de l'eau (alors qu'encore une fois, dans la marine « classique », les meilleurs mets étaient réservés aux officiers). Comme le métier de pirate et de marin était par essence dangereux, les frères de la côte mirent en place un système assez complexe de sécurité sociale inspiré directement des chasse parties des flibustiers (7). Ainsi, à chaque blessure correspondait une indemnité. Derniers point important du code, le refus de toute punition corporelle d'un membre de l'équipage, procédé rappelant par trop le chat à neuf queues des capitaines marchands. En cas de conflit entre membre d'équipage, la chose se réglait par un duel, souvent au premier sang. Si par contre un membre de l'équipage était accusé d'une faute grave (trahison, couardise), il était purement et simplement abandonné sur un îlot.

Voilà en ce qui concerne les points les plus explicites du code. Mais encore une fois, la piraterie, véritable contre-société, s'établissait sur un ensemble de code sociaux et moraux tacites qui exprimait un véritable rejet du monde occidental. Ainsi, alors qu'en Europe le travail devenait peu à peu une valeur centrale (8), les pirates étaient réputés pour leur paresse. Chez eux, pas de recherche du profit, de la productivité, comme sur les navires marchands et plus tard dans les usines ou aujourd'hui les centres commerciaux, mais juste une indolence qui choqua nombre de leur prisonniers lettrés et membres de l'élite de l'époque. En fait,

(6) Mettons les choses définitivement au point. Les pirates ne sont pas des corsaires. Ceux-ci n'étaient en fait que des entrepreneurs agissants en mercenaire lors des guerres. Sur leur navire, il régnait une justice et une répartition des richesses similaires à celles de la marine marchande.

(7) La seule différence entre les pirates et les flibustiers, outre la chronologie (les seconds ayant existé dans la seconde moitié du XVII^e siècle) tiens dans un simple calcul géopolitique. La flibuste a ainsi été encouragée par l'Angleterre et la France, via la Jamaïque et l'île de la Tortue, pour nuire à l'Espagne, alors toute puissante.

(8) Alors qu'au Moyen âge le travail était vécu comme une malédiction issue de l'expulsion du paradis terrestre. Ainsi, la noblesse ne travaillait pas, ni le clergé (sauf pour s'infliger des pénitences) alors que la troisième classe se définissait justement par cette fonction.



pour approfondir

- ▶ « Villains of all nations », de Marcus Rediker, sans doute le livre le plus passionnant sur la question tout en restant accessible. Pour l'instant hélas réservé aux seuls anglophones.
- ▶ « Between the devil and the deep blue sea », du même auteur, analyse sociale beaucoup plus poussée sur les conditions de vie des matelots. Extraordinaire mais réservé à un public avertis.
- ▶ « D'or de rêves et de sang - L'épopée de la flibuste 1494-1588 », de Michel Le Bris ouvrages intéressants qui hélas s'arrête à la fin du XVI^{ème} siècle.
- ▶ « Sous le pavillon noir » de Philippe Jacquin. Possède les avantages et les inconvénients de la collection « découverte Gallimard ». Très belle présentation, mais certains sujets sont vite passés à la trappe alors que d'autres ne méritaient pas tant de page (la piraterie chez les Romains, notamment, qui n'avait rien à voir avec celle des Caraïbes)

plus que de l'indolence il s'agissait d'un rapport au travail pré- ou anticapitaliste. Comme le définit P. Bourdieu en parlant des paysans algériens d'avant l'indépendance, « le temps n'a pas la même signification que dans le milieu technique où la durée est l'objet de calcul ; le souci de la productivité qui conduit à l'évaluation quantitative du temps étant ignoré, *c'est le travail à faire qui commande l'horaire et non l'horaire qui limite le travail.* ». De même, alors que la répartition de l'espace du navire était stricte dans la marine marchande et militaire, les pirates se réappropriaient totalement leur espace et dormait souvent sur le pont, à la belle étoile, chose qui là aussi déplut à leur prisonniers. Le pont ne devait être en effet, dans l'esprit de ces membres de l'élite, qu'un lieu de travail.

Le reste du temps l'équipage devant être confiné dans ses quartiers à dormir et à manger (sauf le dimanche). Les navires marchands ou militaires étaient en fait de véritables bagnes flottants contre lesquels les matelots passés sous le signe du pavillon noir réinventaient leur propre rapport à l'activité. Ainsi, les danses, les chants et les jeux, le tout bien évidemment arrosé d'alcool, étaient monnaie courante sur les navires pirates, donnant ainsi à son équipage un avant-goût du pays de cocagne (9).

Le dimanche dans la marine classique voyait souvent le capitaine prendre l'habit du prêtre pour dire la messe. Il instaurait ainsi un double rapport avec l'équipage, à la fois économique mais aussi moral, plaçant l'ordre inégalitaire du navire sous la bénédiction divine. Là encore, les pirates renversèrent la vapeur. Si certains nombres d'entre eux avaient leurs origines dans les groupes chrétiens radicaux, peu à peu, leur influence disparut de la plupart des équipages. Pourquoi ? L'Amérique, les côtes de Madagascar ressemblait trop à un paradis (10) pour que les pirates ne se prennent pas au jeu. Loin de tous, dans un nouvel Eden, ne pouvait-il pas vivre comme avant la Faute d'Adam et Eve, sans ordre moral culpabilisateur qui leur faisait payer une nature humaine qu'il n'avait pas choisie. Bref, les pirates voulurent vivre à leur convenance. Ils juraient ainsi tout le temps, chose qui fit grand bruit lorsqu'ils passèrent en procès. Ayant trouvé un paradis ici et maintenant, beaucoup renièrent le christianisme et ses prêtres pour ne devenir que des matérialistes forcés (tout comme Cyrano de Bergerac et les libertins cinquante ans avant eux). En-

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



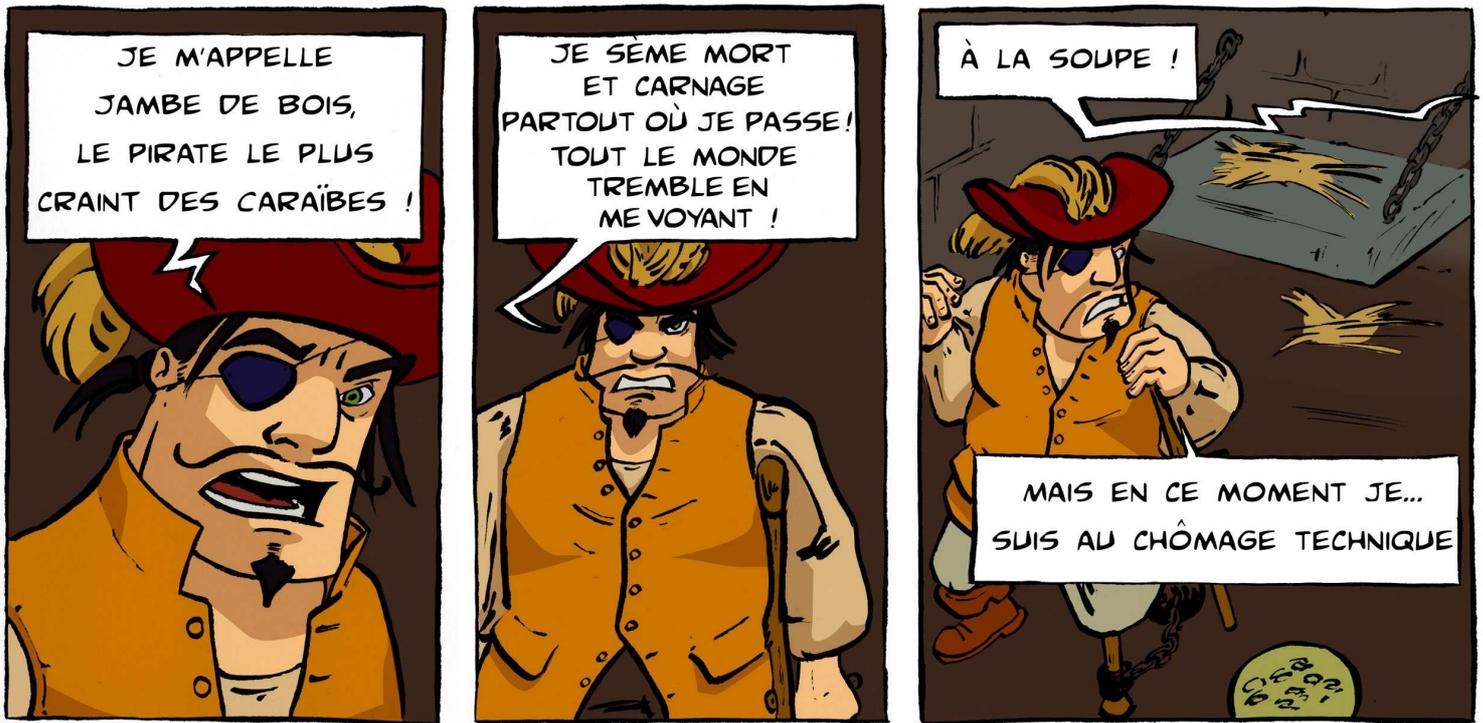
INSPIRÉS



Notes

(9) Utopie où, selon la tradition populaire, le travail n'existait pas et la nourriture était abondante.

(10) Colomb lui-même a cru arrivé à l'embouchure d'un des fleuves du paradis terrestre (que les croyances de son époque situaient en extrême orient) lors d'un de ses voyages.



© POTIONGRAPHIQUE & NIKROS

fin, loin de la sexualité étriquée de l'Occident, ils s'accouplèrent avec des femmes indigènes dont le rapport sans culpabilité au sexe les faisaient chavirer. Beaucoup même franchirent les limites de ce qui était un terrible crime à l'époque en ayant des rapports homosexuels, parfois par goût, parfois par nécessité sur des navires essentiellement composé d'hommes. Essentiellement car des femmes s'illustrèrent elles aussi dans la piraterie, telle Anne Bonny et Mary Read. Fuyant elle aussi un carcan moral encore plus étouffant pour le sexe dit « faible », certaines furent acceptées (parfois difficilement, il est vrai) comme membre à part entière de la piraterie, prenant parti aux combats et au partage du butin.

Dernière caractéristique du code social de pirates, leur absence de chauvinisme. La mer étant avant tout une affaire internationale, Français, Espagnol, Anglais, Hollandais, danois, Portugais, Italiens se côtoyaient sur les navires au pavillon noir, loin des conflits entre monarques qui ensanglantaient l'Europe. Mais au-delà des occidentaux, les pirates accueillirent en leur sein des Afro-américains et des Amérindiens. N'avaient-ils pas le même ennemi en commun : l'ordre colonial qui faisait des uns les esclaves au sol pour récolter les marchandises et les autres les esclaves sur mer pour la transporter. Ainsi, si certains pirates ont participé au trafic de chair humaine, de nombreux navires accueillirent le « bois d'ébène » en fuite (les nègres marrons) sans problème. En 1718,

soixante hommes sur les cent naviguant avec le fameux Barbe Noire étaient des Africains. Idem pour le pirate français Olivier LaBouche dont plus de la moitié des hommes était noirs. Les exemples de métissages sont aussi très nombreux. L'union entre les Malgaches et les pirates établis sur les côtes de la grande île donna ainsi une population mulâtre sur plusieurs générations. Quant aux Amérindiens, leur présence est attestée sur plusieurs navires, notamment celui de Samuel Bellamy, en 1717. Exception ? Non, tradition d'entraide datant des boucaniers qui vivaient souvent en paix avec les tribus Caraïbes et Moskito et s'alliaient avec eux contre les Espagnols.

Le code des pirates dépasse ainsi la simple attitude personnelle ou la compilation juridique. Véritable contre-société, la piraterie sera l'une des grandes craintes de la nouvelle élite européenne. Celle ne supporta pas que les anges noirs de l'utopie, comme les appelle Michel le Bris, menace se qui faisait sa nouvelle richesse et son pouvoir : le commerce international. Dix ans après l'apparition des premiers pirates, les derniers frères de la côte étaient chassés puis pendus sans merci.



J'ai vu la Mort dans les yeux

un récit historique



► Illustration : David Barbry

Texte anonyme publié dans la revue *American Monthly Magazine* de février 1824 sous le titre "I Could See Death Staring Me in the Face". **Traduction inédite de Roger Cantin** revue par **Valérie Bordelais**.

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS



Au début de juin 1822 je suis monté à bord du schooner *Mary* partant de Philadelphie pour la Nouvelle-Orléans. J'entreprenais ce voyage en pensant aussi qu'un séjour dans les climats chauds rétablirait ma santé qui déclinait depuis plusieurs mois. Puisque j'avais des amis à la Nouvelle-Orléans dont les affaires étaient des plus prospères, j'étais chargé de transporter pour eux une grosse somme en or et en argent sonnante. Une valeur de \$18,000 au total. J'en ai informé le capitaine et nous avons décidé de cacher cette somme dans une cache à l'intérieur même de la coque du schooner. Les planches couvrant la cache furent clouées et les joints si bien camouflés qu'il était impossible de les distinguer du reste du navire.

Je partais donc soulagé du souci que la cachette puisse être découverte si jamais des pirates nous attaquaient. Toute autre valeur que je devais transporter avec moi, soit des billets de banque d'une valeur de \$15,000 furent cousus à l'intérieur de ma veste. Je supposais qu'en cas de naufrage, mon corps serait retrouvé et remis à ma famille qui pourrait récupérer les fonds cachés dans mes vêtements. Une autre partie de ces valeurs furent méticuleusement cousues à l'intérieur de ma cravate de soie.

Notre équipage se composait du capitaine et de quatre matelots. Nous avions un chien Terre-neuve bien utile pour sa fidélité et sa sagacité. On me dit qu'il avait déjà sauvé le capitaine de la noyade quand jeté par-dessus bord assommé par le boom en sautant à la mer pour le repêcher. J'étais le seul passager du schooner.

Dès que nous avons fait voile, l'air du grand large a eu un effet bénéfique sur ma santé. Je sentais mes forces revenir. Lorsque nous arrivâmes sur les côtes sud de la Floride, j'étais un autre homme. Nous arrivions au soir du quatorzième jour du voyage lorsque deux heures avant le coucher du soleil nous avons repéré une voile venant sur nous. Dans le soir, ce navire nous approchait à une vitesse étonnante. Nous avons continué longtemps à apercevoir régulièrement dans la nuit la vague d'étrave de ce navire.

Durant la nuit, le capitaine change de cap espérant distancer le navire qui nous suivait. Cela nous fit passer très près de la côte au risque de nous briser sur des récifs. Si je crus entendre les vagues qui se brisaient sur les rochers, je pense maintenant que c'était plutôt la vague d'étrave du navire nous suivant et qui s'approchait de temps à autre tous feux éteints pour s'assurer qu'il ne nous perdait pas.

À minuit, je montai sur le pont. L'océan me parut tout à fait calme dans la nuit. Malgré tout, nous étions tous fort inquiets, et j'avais de la difficulté à garder mon calme. Trois des matelots, tout comme moi, ne pouvaient dormir. Ils m'informèrent qu'ils avaient mis leurs armes en ordre et étaient prêts à se défendre ou mourir.

À ce moment, il y eut un éclair lumineux, peut-être un coup de mousquet, provenant du

Journal de Bord
du Capitaine

1760
Le 20 Mars 1760
Le 21 Mars 1760
Le 22 Mars 1760
Le 23 Mars 1760
Le 24 Mars 1760
Le 25 Mars 1760
Le 26 Mars 1760
Le 27 Mars 1760
Le 28 Mars 1760
Le 29 Mars 1760
Le 30 Mars 1760
Le 31 Mars 1760
Le 1er Avril 1760
Le 2er Avril 1760
Le 3er Avril 1760
Le 4er Avril 1760
Le 5er Avril 1760
Le 6er Avril 1760
Le 7er Avril 1760
Le 8er Avril 1760
Le 9er Avril 1760
Le 10er Avril 1760
Le 11er Avril 1760
Le 12er Avril 1760
Le 13er Avril 1760
Le 14er Avril 1760
Le 15er Avril 1760
Le 16er Avril 1760
Le 17er Avril 1760
Le 18er Avril 1760
Le 19er Avril 1760
Le 20er Avril 1760
Le 21er Avril 1760
Le 22er Avril 1760
Le 23er Avril 1760
Le 24er Avril 1760
Le 25er Avril 1760
Le 26er Avril 1760
Le 27er Avril 1760
Le 28er Avril 1760
Le 29er Avril 1760
Le 30er Avril 1760
Le 1er Mai 1760
Le 2er Mai 1760
Le 3er Mai 1760
Le 4er Mai 1760
Le 5er Mai 1760
Le 6er Mai 1760
Le 7er Mai 1760
Le 8er Mai 1760
Le 9er Mai 1760
Le 10er Mai 1760
Le 11er Mai 1760
Le 12er Mai 1760
Le 13er Mai 1760
Le 14er Mai 1760
Le 15er Mai 1760
Le 16er Mai 1760
Le 17er Mai 1760
Le 18er Mai 1760
Le 19er Mai 1760
Le 20er Mai 1760
Le 21er Mai 1760
Le 22er Mai 1760
Le 23er Mai 1760
Le 24er Mai 1760
Le 25er Mai 1760
Le 26er Mai 1760
Le 27er Mai 1760
Le 28er Mai 1760
Le 29er Mai 1760
Le 30er Mai 1760
Le 31er Mai 1760
Le 1er Juin 1760
Le 2er Juin 1760
Le 3er Juin 1760
Le 4er Juin 1760
Le 5er Juin 1760
Le 6er Juin 1760
Le 7er Juin 1760
Le 8er Juin 1760
Le 9er Juin 1760
Le 10er Juin 1760
Le 11er Juin 1760
Le 12er Juin 1760
Le 13er Juin 1760
Le 14er Juin 1760
Le 15er Juin 1760
Le 16er Juin 1760
Le 17er Juin 1760
Le 18er Juin 1760
Le 19er Juin 1760
Le 20er Juin 1760
Le 21er Juin 1760
Le 22er Juin 1760
Le 23er Juin 1760
Le 24er Juin 1760
Le 25er Juin 1760
Le 26er Juin 1760
Le 27er Juin 1760
Le 28er Juin 1760
Le 29er Juin 1760
Le 30er Juin 1760
Le 1er Juillet 1760
Le 2er Juillet 1760
Le 3er Juillet 1760
Le 4er Juillet 1760
Le 5er Juillet 1760
Le 6er Juillet 1760
Le 7er Juillet 1760
Le 8er Juillet 1760
Le 9er Juillet 1760
Le 10er Juillet 1760
Le 11er Juillet 1760
Le 12er Juillet 1760
Le 13er Juillet 1760
Le 14er Juillet 1760
Le 15er Juillet 1760
Le 16er Juillet 1760
Le 17er Juillet 1760
Le 18er Juillet 1760
Le 19er Juillet 1760
Le 20er Juillet 1760
Le 21er Juillet 1760
Le 22er Juillet 1760
Le 23er Juillet 1760
Le 24er Juillet 1760
Le 25er Juillet 1760
Le 26er Juillet 1760
Le 27er Juillet 1760
Le 28er Juillet 1760
Le 29er Juillet 1760
Le 30er Juillet 1760
Le 1er Août 1760
Le 2er Août 1760
Le 3er Août 1760
Le 4er Août 1760
Le 5er Août 1760
Le 6er Août 1760
Le 7er Août 1760
Le 8er Août 1760
Le 9er Août 1760
Le 10er Août 1760
Le 11er Août 1760
Le 12er Août 1760
Le 13er Août 1760
Le 14er Août 1760
Le 15er Août 1760
Le 16er Août 1760
Le 17er Août 1760
Le 18er Août 1760
Le 19er Août 1760
Le 20er Août 1760
Le 21er Août 1760
Le 22er Août 1760
Le 23er Août 1760
Le 24er Août 1760
Le 25er Août 1760
Le 26er Août 1760
Le 27er Août 1760
Le 28er Août 1760
Le 29er Août 1760
Le 30er Août 1760
Le 1er Septembre 1760
Le 2er Septembre 1760
Le 3er Septembre 1760
Le 4er Septembre 1760
Le 5er Septembre 1760
Le 6er Septembre 1760
Le 7er Septembre 1760
Le 8er Septembre 1760
Le 9er Septembre 1760
Le 10er Septembre 1760
Le 11er Septembre 1760
Le 12er Septembre 1760
Le 13er Septembre 1760
Le 14er Septembre 1760
Le 15er Septembre 1760
Le 16er Septembre 1760
Le 17er Septembre 1760
Le 18er Septembre 1760
Le 19er Septembre 1760
Le 20er Septembre 1760
Le 21er Septembre 1760
Le 22er Septembre 1760
Le 23er Septembre 1760
Le 24er Septembre 1760
Le 25er Septembre 1760
Le 26er Septembre 1760
Le 27er Septembre 1760
Le 28er Septembre 1760
Le 29er Septembre 1760
Le 30er Septembre 1760
Le 1er Octobre 1760
Le 2er Octobre 1760
Le 3er Octobre 1760
Le 4er Octobre 1760
Le 5er Octobre 1760
Le 6er Octobre 1760
Le 7er Octobre 1760
Le 8er Octobre 1760
Le 9er Octobre 1760
Le 10er Octobre 1760
Le 11er Octobre 1760
Le 12er Octobre 1760
Le 13er Octobre 1760
Le 14er Octobre 1760
Le 15er Octobre 1760
Le 16er Octobre 1760
Le 17er Octobre 1760
Le 18er Octobre 1760
Le 19er Octobre 1760
Le 20er Octobre 1760
Le 21er Octobre 1760
Le 22er Octobre 1760
Le 23er Octobre 1760
Le 24er Octobre 1760
Le 25er Octobre 1760
Le 26er Octobre 1760
Le 27er Octobre 1760
Le 28er Octobre 1760
Le 29er Octobre 1760
Le 30er Octobre 1760
Le 1er Novembre 1760
Le 2er Novembre 1760
Le 3er Novembre 1760
Le 4er Novembre 1760
Le 5er Novembre 1760
Le 6er Novembre 1760
Le 7er Novembre 1760
Le 8er Novembre 1760
Le 9er Novembre 1760
Le 10er Novembre 1760
Le 11er Novembre 1760
Le 12er Novembre 1760
Le 13er Novembre 1760
Le 14er Novembre 1760
Le 15er Novembre 1760
Le 16er Novembre 1760
Le 17er Novembre 1760
Le 18er Novembre 1760
Le 19er Novembre 1760
Le 20er Novembre 1760
Le 21er Novembre 1760
Le 22er Novembre 1760
Le 23er Novembre 1760
Le 24er Novembre 1760
Le 25er Novembre 1760
Le 26er Novembre 1760
Le 27er Novembre 1760
Le 28er Novembre 1760
Le 29er Novembre 1760
Le 30er Novembre 1760
Le 1er Décembre 1760
Le 2er Décembre 1760
Le 3er Décembre 1760
Le 4er Décembre 1760
Le 5er Décembre 1760
Le 6er Décembre 1760
Le 7er Décembre 1760
Le 8er Décembre 1760
Le 9er Décembre 1760
Le 10er Décembre 1760
Le 11er Décembre 1760
Le 12er Décembre 1760
Le 13er Décembre 1760
Le 14er Décembre 1760
Le 15er Décembre 1760
Le 16er Décembre 1760
Le 17er Décembre 1760
Le 18er Décembre 1760
Le 19er Décembre 1760
Le 20er Décembre 1760
Le 21er Décembre 1760
Le 22er Décembre 1760
Le 23er Décembre 1760
Le 24er Décembre 1760
Le 25er Décembre 1760
Le 26er Décembre 1760
Le 27er Décembre 1760
Le 28er Décembre 1760
Le 29er Décembre 1760
Le 30er Décembre 1760

navire nous poursuivant dans la nuit. Nous avons pu distinguer sur son pont une multitude d'hommes. J'ai failli défaillir. Je n'avais jamais participé à une bataille et ne sentais pas que celle qui se préparait puisse m'être favorable.

La nuit se passa ainsi. Ce n'est qu'au petit matin que notre poursuivant leva toute ses voiles pour nous approcher rapidement. Je compris que de toute la nuit, il n'avait osé attaquer ne sachant pas combien nous étions pour lui résister. On tira un coup de canon contre nous. Pour éviter l'abordage, notre capitaine choqua les voiles. Le navire pirate fit de même et mis sa chaloupe à la mer. Une douzaine d'hommes hideux et armés de mousquets, de pistolets, de coutelas et de couteaux ramèrent vers nous.

Feindre que nous rendre sans résister était une ruse de notre capitaine. Nous avions six mousquets, un canot sur pivot, et moi deux pistolets que nous déchargeâmes sur la chaloupe des pirates. La chaloupe et son chargement de pirates coulèrent rapidement avec son chargement de forbans. À peine nous étions nous réjouis de ce succès que le navire pirate mettait à la mer une seconde chaloupe chargée comme la première d'hommes armés jusqu'aux dents.

Cette fois, ils évitèrent nos coups et nous répliquèrent efficacement. Avant que nous puissions recharger, les pirates sautaient à notre bord, tuant deux de nos matelots et capturant les autres, le capitaine et moi-même. Les pirates parlaient entre eux français, espagnol ou anglais tout en même temps. Ils paraissaient habitués à mêler sans distinctions les langues sans que cela les empêche de se comprendre entre eux, ni que cela limite les insultes affreuses ou les menaces dont ils nous accablaient.

Un homme horrible, le visage presque entièrement couvert de poils épais, dont les yeux n'étaient visibles que par moments sous ses sourcils proéminents, et dont l'apparence générale était celle d'un diable plus que d'un humain m'approcha, un coutelas dans la main. Je dégainai un de mes pistolets et voulu le lui décharger en plein visage. Mais le coup ne partit pas. Avant que j'aie le temps de dégainer mon second pistolet, le pirate me frappa brutalement au visage de son coutelas. Il m'infligea une blessure trop grave pour que je puisse lui opposer toute résistance.

Le forban me saisit par les cheveux et appuya la lame du coutelas sur ma gorge. Ce n'est pas qu'il hésitait à m'égorger, mais il voulait me voir trembler de peur avant. Et tranchant ma cravate de soie, il découvrit les billets que j'y avais fait coudre. Il mit la cravate dans sa poche et m'ordonna "Levez-vous". Il me lia les

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



mains et me conduisit auprès des ses acolytes pour leur demander toujours en français si on devait me jeter par-dessus bord. Ses compagnons répliquèrent "Il est trop bien habillé, pour l'envoyer au diable," et ils m'ont attaché au mât du schooner le visage vers l'avant du navire.

Les cordes très serrées me faisaient souffrir énormément. Ils m'ont laissé là, le temps de saccager et piller notre navire. Je pouvais voir un de nos matelots suspendu au boom qui semblait agoniser. Un peu plus loin, notre capitaine suppliait qu'on lui laisse la vie sauve. Les pirates lui allongèrent les bras et les lui coupèrent l'un après l'autre d'un coup de sabre au niveau du coude. Ils voulaient lui faire avouer où il avait caché l'argent qu'il avait à son bord. Ce qu'ils finirent par lui faire avouer.

Ils transportèrent ensuite notre capitaine sur leur propre navire et continuèrent de se venger sur lui. Ils étendirent des morceaux de voile et de coton sur leur pont et les imbibèrent de térébenthine. Ils enfoncèrent du coton imbibé du même combustible dans la bouche du capitaine et l'attachèrent dans la voile avant d'y mettre le feu. Les cris du pauvre capitaine brûlé vif étaient horribles, et son agonie dû être épouvantable. Heureusement, elle fut brève.

Attaché au mât, j'étais obligé d'assister à ces horreurs. Quand je voulus fermer les yeux, un mousquet déchargé près de mes oreilles me rappela qu'il me fallait les garder ouverts. Je vis aussi qu'à un autre de nos matelots, on lui avait cloué les pieds sur le pont à coups de grands clous de fer. On l'avait ensuite transpercé de barres de fer le clouant au plat-bord. Ainsi crucifié, lui aussi agonisait. J'avais perdu de vue le dernier de nos matelots. Bientôt, on le sortit de la cale les yeux bandés. On l'amena devant le canon à pivot et l'obligea à s'agenouiller. La décharge du canon lui emporta la moitié de la tête. Malgré cela, il se tordit de douleur sur le pont de longues minutes.

Excité par tout ce sang et n'ayant plus personne à massacrer, hormis moi, un des pirates déchargea son pistolet sur le chien du capitaine. La balle lui brisa l'épaule. Le pirate l'acheva d'un second coup de pistolet avant de lui couper la langue.

Maintenant que tout l'équipage était décimé, je commençai à m'inquiéter pour mon propre sort. Le pirate qui m'avait blessé s'approcha de moi à nouveau couvert de sang et de morceaux de cervelle. Il se tenait près du malheureux matelot à qui l'on avait fait éclater le crâne d'un coup du canon à pivot, le menaçant de son coutelas. Arrivant à moi, il appuya un poignard sur mon cœur et poussa très fort. J'ai senti la pointe traverser ma peau, mais les billets de banque cousus dans ma veste empêchèrent la lame d'entrer plus profond. Ce monstre de sauvagerie poussa ensuite la lame vers le haut



► Illustration : Utric

comme pour m'ouvrir la poitrine. Il fut bien étonné de voir tomber mes billets plutôt que mes poumons. Il les ramassa avidement s'écriant : "Ah! laissez-moi voir ce qui reste!". En un instant, tous mes vêtements furent découpés en pièces à coup de couteau. Le pirate ne faisait aucun cas de me taillader la peau. Je fus vite couvert de sang, mais il ne me tua pas par je ne sais quel miracle.

À cet instant, un grand tapage anima le schooner. J'entendis un pirate crier "Voilà un vaisseau!". Les pirates retournèrent tous précipitamment dans leur navire et je les vis disparaître bientôt. Ils me laissaient impuissant attaché au mat de mon propre navire qui n'était plus habité que par des morts. J'avais au moins la satisfaction de savoir que les pirates s'étaient enfuis à la vue d'une voile amie, mais je ne pouvais la voir d'où j'étais. Il se passa une ou deux heures et il était maintenant midi. Le soleil me cuisait et je me sentais défaillir. Je me rendais quand même compte que mon navire coulait. J'entendais l'eau monter dans la cale et entrer par les hublots. J'étais certain de m'abîmer au fond de l'océan éternellement prisonnier de ce mat.

Tandis que je me résignais à mourir, j'entendis encore les vagues d'écume d'un navire approchant. C'était le navire qui avait fait fuir les pirates. Il vint me prendre. Je fus libéré et ai fini par récupérer la santé. Mais je suis dorénavant un homme pauvre, ruiné, tout à fait dénué de tous mes biens.

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



Pirate au quotidien

la souffrance d'être libre

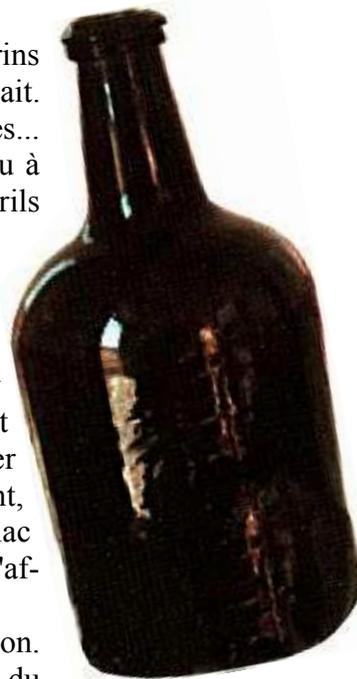
VIE QUOTIDIENNE

■ Le Rhum

Le rhum est la boisson favorite des marins dans les Antilles, ça tout le monde le sait. Mais ils lui trouvaient aussi d'autres usages... pour améliorer le goût et tuer les germes de l'eau à boire le plus souvent croupissante au fond de barils sales. D'où l'invention du grog.

Les vaisseaux de bois sont sombres et humides. Sous le climat torride des mers tropicales ce n'est pas long qu'une véritable puanteur y règne. Pour lutter contre la vermine et les odeurs, le pont est lavé avec un mélange de vinaigre et d'eau de mer que les flibustiers remplacent avantageusement, quand ils en disposent en abondance, par du cognac français. Une cargaison de rhum fait aussi bien l'affaire.

L'intérieur est désinfecté au soufre et au goudron. On comprend les flibustiers de préférer l'odeur du rhum!



■ Abondance & Famine

A bord des navires surchargés d'hommes, il est impossible d'emmagasiner des vivres en quantité suffisante. En conséquence, la faim est une hantise permanente pour l'équipage. En plus, la nourriture est tellement dégueulasse que les flibustiers préfèrent manger à la noirceur. Les «biscuits de mer», fait de farine et d'eau, sont supposés se conserver des mois. Mais ils sont durs comme du bois et trop souvent bourrés de vers. Quand à la viande, du porc salé quand il y en a, elle est pourrie.

L'eau se contamine très vite aussi. Lorsque l'eau manque, les hommes sont obligés de boire de l'eau de mer ou encore leur urine. Avec pour résultat de

► par Roger Cantin





gros problèmes de santé et la mort à plus ou moins long terme.

Sur le continent, en territoire ennemi, se nourrir est un problème perpétuel. William Dampier raconte que pendant l'expédition de Coxon, Sharp, Grognet et Le Picard sur la côte du Pacifique les flibustiers passent le plus clair de leur temps à traquer les troupeaux de vaches ou piller les plantations pour se nourrir. Et dès qu'ils se séparent pour aller chercher à manger, les milices espagnoles leur tendent des embuscades.

► Famine à bord

On lit dans le manuscrit de l'anonyme de Carpentras, que sur les navires flibustiers les vivres sont distribués à des tables autour de laquelle se regroupent 7 ou 8 hommes. Soit un «corbillon» de biscuits

et un «vaisseau» contenant «deux coups à boire pour chacun». Quand au pain, on le divise en parts absolument égales sous le regard attentif de chacun. Pour décourager toute tricherie, chaque matelot met sa «huppe» ou marque dans un chapeau, (un fil noué d'un noeud particulier, une plume, ou toute autre «marque» spécifique à chaque flibustier). Ensuite le chapeau est bien remué, puis les marques tirées au sort et posées sur un morceau de pain. Le matelot récupère alors sa «marque» et le morceau de pain correspondant. Ces précautions montrent à quel point on se méfie des querelles pouvant survenir à tout moment parmi un équipage mal nourri.

Dans ses écrits, Alexandre Oexmelin fait cette description d'un repas à bord d'un navire flibustier.

Le matin sur les dix heures, le cuisinier met la chaudière sur le feu, pour cuire de la viande salée, dans de l'eau douce, ou à défaut de celle-ci, dans de l'eau de mer. En même temps, il fait bouillir du gros mil battu, jusqu'à ce qu'il devienne épais comme du riz cuit; il prend la graisse de la chaudière à la viande pour la mettre dans ce mil, et dès que cela est fait, il sert le tout dans des plats. L'équipage s'assemble au nombre de 7 pour chaque plat. On fait ordinairement deux repas par jour sur les vaisseaux aventuriers, quand il y a assez de vivres; sinon on n'en fait qu'un. On prie Dieu à l'entrée du repas. Les français, comme catholiques, disent le cantique de Zacharie, le Magnificat et le Miserere. Les Anglais, comme «prétendus réformés», lisent un chapitre de la Bible et du Nouveau Testament, et récitent des Psaumes.

À nouveau dans le manuscrit de l'anonyme de Carpentras on apprend aussi à quoi ressemble la famine à bord :

...après avoir erré dans la mer des Antilles sans trouver le moindre navire marchand à piller, les hommes ont été condamnés à manger les souliers, gants, poches de cuir, graines de couteau, crottes de rat, graisse de mât, cancrelats jusqu'à ce que l'équipage réussisse à prendre un grand requin qui fut incontinent mis à la chaudière...

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS

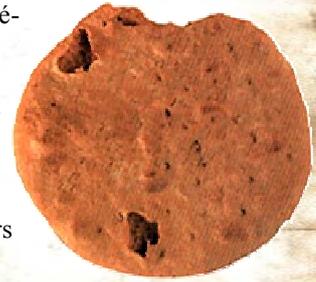


Notons aussi que le cuisinier est souvent un matelots qui après une blessure au combat ne peut plus servir à grand chose d'autre sur le navire. On le nomme cuisinier mais rien ne garantit qu'il ait la moindre compétence en matière de chaudrons.

Les «biscuits de mer» sont durs comme du bois et souvent lentement rongés par les vers. Mais les marins ont un truc bien surprenant pour les protéger des vers : il faut d'abord ouvrir le baril dans lequel sont conservés les biscuits. Parce que même fermé, les asticots y apparaissent. À cette époque, on ne se doute pas que les larves sont déjà dans les barils mal nettoyés ou même dans les ingrédients qui servent à fabriquer ces biscuits appelés en anglais «hard tack».

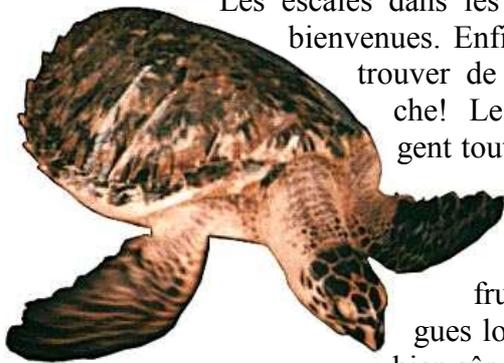
Sur le baril ouvert, déposer un morceau de toile humide sur lequel on étend quelques poissons morts. Les vers, qui sont de fines bouches, s'attaquent en premier aux poissons pour eux beaucoup plus facile à digérer que les biscuits. À tous les deux ou trois jours, on jette à la mer les poissons bourrés de vers pour les remplacer par d'autres, pas trop frais eux non plus. En répétant ce procédé, on arrive à empêcher les vers de s'introduire dans les biscuits.

Mais les biscuits, eux, s'impregnent de jus de poisson mort! Beurk! Je vous souhaite pas bon appétit!



► Abondance sur les îles

Les escales dans les îles sont toujours bienvenues. Enfin une occasion de trouver de la nourriture fraîche! Les flibustiers mangent tout ce qu'ils trouvent: petits caïmans (alligator), fous de Bassan, crabes, fruits sauvages, figues longues (bananes) et bien sûr la tortue de mer.



La tortue est une aubaine pour les flibustiers. Retournée sur le dos, elle reste là où on l'a mise jusqu'à ce qu'on revienne la récupérer. On peut aussi la garder en vie dans la cale en attendant le jour de la manger. En plus, les flibustiers croient la viande de tortue capable de guérir plusieurs maladies. Mais leur plat favori est le Salmigondis.

■ Les passe temps

Les flibustiers traversent de longues périodes d'inactivité. Embusqués dans une crique ou croisant le long des routes maritimes, il leur faut attendre l'arrivée d'une proie. Voici quelques loisirs dont ils sont grands amateurs:

Jouer aux dés, aux cartes.

Tirer du canon s'il y a assez de munitions.

Lire la bible ou les livres de prières.

Jouer de la musique. Les spécialistes les plus populaires à bord sont les membres de l'orchestre. Ce sont des membres de l'équipage ou des musiciens enrôlés de force après une prise. Les pirates sont enchantés d'avoir un orchestre à leur bord. Ils demandent sans cesse qu'on leur joue une gigue ou une matelote. Et

ils dansent. Aussi, l'orchestre interprète des sérénades pendant les repas pris en commun.

Jeu de la pantomime avec pour thème la parodie d'un jugement. Chaque membre de l'équipage tient un rôle: juge, avocat, jurés, geôlier, condamné. On cite même un flibustier qui aurait écrit une pièce de théâtre sur ce thème et qui l'a montée à bord. Flibustiers et pirates se moquent ainsi du jugement et de l'exécution qui les attend peut-être au bout de leur carrière. Vaux mieux en rire qu'en pleurer. Voici un exemple de l'humour que des témoins disent avoir entendu de la part des flibustiers. Encore une fois, une révolte gronde sous la rigolade.

Écoute, toi le coquin. Tu vas expier pour trois raisons:

Premièrement parce qu'il n'est pas convenable que je siège ici comme juge et que personne ne soit pendu.

Deuxièmement, tu seras pendu parce que tu as une tête diablement patibulaire.

Troisièmement, tu seras pendu parce que j'ai faim, et si tu ne le savais pas, laisse moi t'apprendre qu'à chaque fois que le dîner d'un juge est prêt avant que le procès soit fini, l'accusé est pendu, cela va de soi. C'est ce que veut la loi!



■ Châtiments & punitions

L'abandon sur une île déserte. Cela s'appelait « maronner » quelqu'un. Dans l'île au trésor de Stevenson un des personnages principaux et justement un pirate « maronné ». La coutume voulait qu'on laisse au « maronné » un couteau, un pistolet avec quelques balles et un peu de poudre. Rien à boire et rien à manger. Le plus souvent le condamné mourrait d'une insolation parce qu'on lui choisissait pour île un simple banc de sable au milieu de l'océan. Si le crime était plus grave, il arrivait qu'on coupe le nez et les oreilles au condamné avant de l'abandonner.

Meurtre entre flibustiers: on attache l'assassin à sa victime et jette les deux par-dessus bord.

Peloton d'exécution: on permet aux condamnés de choisir les hommes qui composeraient le peloton. Les flibustiers considéraient ce geste comme très généreux puisque celui qui allait mourir pouvait choisir de mourir par la main d'un ami qui ne le ferait pas souffrir... ou de défier son pire ennemi en le choisissant pour lui montrer qu'on ne craint pas de mourir. Les condamnés sont attachés au mât. Le passage à la planche. Soit jeter les condamnés à la

mer. Probablement une légende. Il n'y a aucune preuve que les pirates l'aient utilisé... Mais Howard Pyle en a fait une superbe illustration.

Si cela vous semble cruel, dites-vous que ce n'est rien en comparaison aux châtements infligés dans la marine « régulière ». Pour un simple morceau de pain volé un marin pouvait être condamné à la « grande cale ». C'est-à-dire qu'on attachait le malheureux par les pieds et les mains avant de le jeter devant le navire en marche retenu par de longs câbles que deux équipes de bourreaux tiraient de chaque côté de la coque. Le bateau lui passait dessus et la tension sur les câbles empêchait qu'il remonte l'obligeant à passer sous le navire sur tout son long, s'arrachant la peau sur les coquillages collés à la coque. Du condamné proprement écartelé il ne restait à la fin qu'un bras ou une jambe au bout des câbles, le reste allant droit dans le ventre des requins!

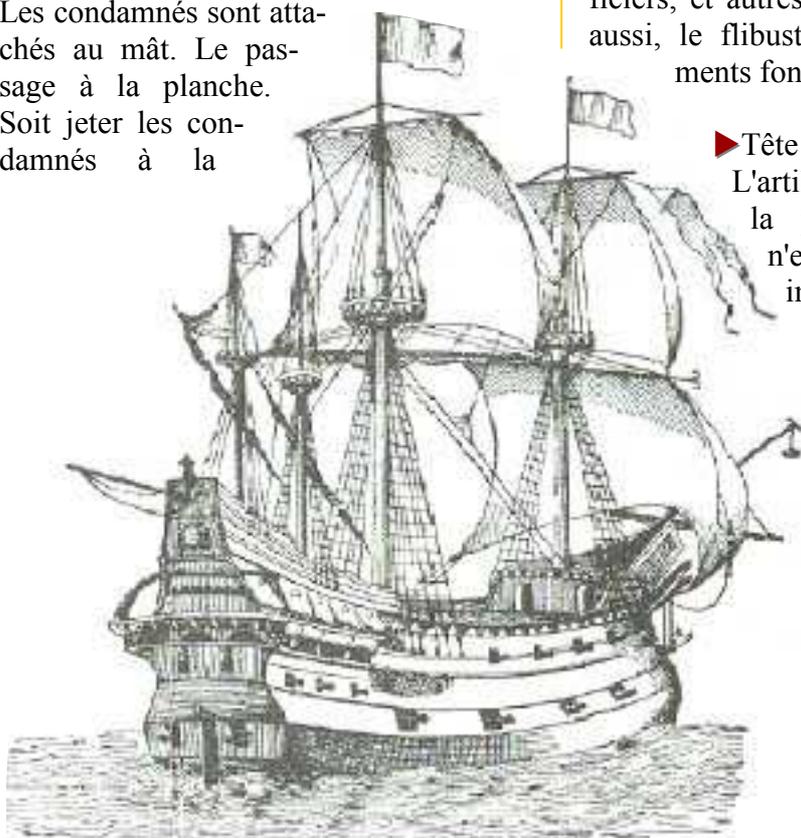
■ Le Costume

Le pirate est en marge de la société. Ses vêtements expriment un mépris des autorités, un sentiment de révolte. On aime porter des pièces de vêtements volés à des bourgeois, des officiers, et autres ennemis détestés. Mais aussi, le flibustier recherche des vêtements fonctionnels.

► Tête couverte d'un foulard: L'artillerie oblige les pirates à la prudence. Les boulets n'explorent pas mais un impact projette des éclats de bois en tout sens. Les pirates se protègent de ces éclats en s'entourant la tête de chiffons.

► Pour la même raison, on préfère des vêtements amples et jamais ajustés au corps.

► Bartholomew Roberts: Homme grand, brun et de figure avenante. Il portait une



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIRÉS

jaquette et une culotte de riche damas, un chapeau orné d'une plume rouge, une chaîne d'or à son cou et une grande croix de diamant. Les deux pistolets dont il ne se séparait pas étaient assurés par un baudrier de soie.

► **Johon Pro** (pirate hollandais): Il ne portait ni bas ni souliers, mais sa veste courte était ornée de boutons d'argent et de toutes sortes de bijoux.

► **De Soto** (début XIXe siècle): Il dépensait beaucoup d'argent pour ses vêtements. Il portait un chapeau blanc du meilleur goût anglais, des bas de soie, une culotte blanche et un habit bleu. Ses moustaches étaient fournies et touffues et ses cheveux, qu'il avait très noirs, abondants, longs et naturellement bouclés, lui donnait l'air d'un prédicateur anglais.

► **Edward Teach**, dit **Blackbeard** (début XVIIIe siècle): Il portait une barbe sombre qui lui montait jusqu'aux yeux et lui recouvrait même la poitrine. Cette barbe était finement travaillée. Il l'organisait en petites tresses qu'il accrochait autour de ses oreilles. Au combat, il se harnachait d'une écharpe qu'il passait sur ses épaules et qui contenait 3 paires de pistolets. À son chapeau, il fixait deux mèches allumées qui flottaient autour de son visage.

N.B. Les seules illustrations que l'on possède des flibustiers sont des gravures publiées dans des livres de l'époque. Elles sont le plus souvent très naïves. Par contre, un illustrateur américain, Howard Pyle, a effectué une recherche poussée sur leur apparence physique. Ses illustrations précises et d'une grande intensité dramatique ont beaucoup influencé la vision que nous avons aujourd'hui des flibustiers.

■ Les Fonctions

Les capitaines flibustiers sont choisis par l'équipage. L'équipage ne lui obéit que s'il a confiance en ses capacités de commander. Même si des chefs tels L'Olonnais, Monbars ou De Graaf ne sont pas des tendres, ils se plient tous à la loi égalitaire des « frères de la côte ». Sans doute parce qu'ils croient en la valeur de leur pacte égalitaire. Sûrement parce qu'ils voient bien que les flibustiers combattent avec un enthousiasme supérieur aux soldats traités en inférieurs par leurs officiers.

Le capitaine flibustier reçoit une double part du butin. Rien de plus. Même si le capitaine peut se servir de la cabine du Maître, et utiliser un peu d'argenterie et de porcelaine de Chine, à toute heure du jour et de la nuit n'importe quel homme d'équipage peut entrer dans sa cabine, se servir de son argenterie ou de sa

porcelaine. Le capitaine ne peut l'en empêcher.

Dans la bataille toutefois, le capitaine exerce un réel pouvoir; il peut frapper un homme, même le tuer, s'il s'oppose à ses ordres (voir anecdote relatée par Beauchêne)

Après le capitaine, l'homme le plus important était le maître. Le capitaine ne peut rien faire que le maître n'approuve. Il parle au nom de l'équipage et veille à ses intérêts. C'était en quelque sorte le magistrat du navire. Il peut juger des délits mineurs, les disputes, le manque de soin apporté à l'entretien des armes; les fautes graves étaient jugées par un tribunal. Le maître est le seul autorisé à administrer le fouet. Toutefois, cette punition étant fort détestée, la décision était prise par un vote de l'équipage. Le maître était le premier à monter à bord des navires capturés, il était responsable du choix des marchandises pillées et de leur répartition. C'est lui qui dirigeait l'embarcation de bord, quand on entreprenait une action difficile ou dangereuse. Toutefois, il dépendait lui aussi du bon vouloir de la communauté. Élu par un vote à la majorité, il pouvait être déposé de même.

Puis il y avait les officiers. Parfois ils étaient élus mais le plus souvent ils étaient nommés par le capitaine et le maître. Parfois, il y avait un lieutenant donc la seule fonction consistait à remplacer le capitaine, si ce dernier venait à disparaître.

Autres cadres:

► **Le maître voilie** était responsable de la navigation et de la mise en place des voiles.

► **Le maître d'équipage** veillait à l'entretien du navire, aux palans, à l'approvisionnement et à la bonne marche du travail de tous les jours.

► **Le canonier** veillait sur l'artillerie, aux exercices de canonnage et surveille les servants des pièces pendant le combat.

► **Le charpentier, le voilier et le médecin.** On les appelait les « artistes ».

Le médecin passait le plus clair de son temps à soigner les maladies vénériennes. Lors des batailles, il pansait les blessures et pratiquait les amputations. S'il n'y avait pas de médecin, le charpentier en remplissait l'office...

Les spécialistes les plus populaires étaient les membres de l'orchestre, marins ou musiciens enrôlés de force après une prise. Les pirates étaient enchantés d'avoir



un orchestre à leur bord. Ils demandaient sans cesse aux artistes de jouer une gigue ou une matelote pour les faire danser. Aussi, ils interprétaient des sérénades pendant les repas pris en commun.

Ces musiciens avaient également un rôle plus pratique pendant les combats. Ils devaient jouer des airs de marins ou des hymnes guerriers avec des tambours et des trompettes pour démoraliser l'ennemi et galvaniser l'équipage.

Chez les pirates on enrôlait parfois de force. Surtout pour les matelots. Les officiers se présentaient souvent en grand nombre. De plus, les pirates ne forçaient jamais un homme marié à les suivre. Quant on embarquait un homme de force, le maître remettait généralement à ce dernier un document attestant qu'on l'avait enrôlé contre sa volonté; la victime pouvait alors recourir à cette pièce, au cas où elle devrait un jour comparaître devant les tribunaux.

La piraterie en occident, (sauf exception notoire), est un univers masculin. Beaucoup d'équipages refusent les hommes mariés, contrairement aux pirates chinois qui peuvent amener leur femme sur le navire pour y travailler.

■ L'Espace

"Pas un homme ne choisit de devenir marin s'il n'a assez de talent pour se faire jeter en prison. Parce qu'être sur un navire équivaut à être en prison avec en plus le risque de mourir noyé. Et puis, en prison, on est mieux logé, mieux nourri et on se trouve généralement en meilleure compagnie"

Cette citation résume très bien la condition du marin de la marine à voile. Et aussi celle du flibustier. Du moins pour ce qui concerne le logement. Par nécessité, les navires flibust-

iers sont surpeuplés. L'abordage est la manoeuvre principale. Cela exige un équipage très nombreux. Cette promiscuité oblige à la discipline rigoureuse énoncée dans la chasse-partie. Jusqu'à 250 flibustiers peuvent s'entasser sur un pont de 40 mètres sur 12.

Ce qui veut dire que chaque flibustier dispose d'aussi peu d'espace sur le pont du navire que 2 mètres carrés. Sans compter la place que prennent les canons, les cabestans et tous les autres gréement du navire. L'espace à l'intérieur du navire est encore moindre avec tout ce qu'il faut emmagasiner de vivres. En plus, il y fait une chaleur écrasante.

Aujourd'hui, la réglementation canadienne des prisons exige qu'une cellule destinée à un prisonnier soit au minimum de 7.5 mètres carrés! Des cellules plus modernes font 13,5 mètres.

Les flibustiers vivent vraiment coudes à coudes. Au moins, ils bénéficient du grand air... incluant les pluies tropicales, les tempêtes, le soleil brûlant.

■ Les Maladies

Les flibustiers n'en finissent pas d'étonner. Ils accomplissent leurs exploits étant malades, affamés et affaiblis par le manque de sommeil. En vérité, plus encore que les combats, les maladies tuent les flibustiers. En général, la moitié des hommes sont malades à divers degrés.

Notes

(1) n.f.: Épanchement de sérosité dans une cavité naturelle du corps, spécialement l'abdomen, ou entre les éléments du tissu conjonctif.

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

Le typhus, la typhoïde existent en permanence; le scorbut, la dysenterie, la malaria et la fièvre jaune complètent le tableau médical peu reluisant. Et je ne dis rien des nombreuses maladies qualifiées de « honteuses ».

Pendant les abordages, il n'est pas rare de voir les hommes se précipiter en premier sur les coffres à pharmacies afin de pouvoir se soigner. Blackbeard a même assiégé une ville de Virginie pendant plusieurs jours pour à la fin partir avec pour toute rançon un coffre de médicaments! Avant lui, le rusé Morgan s'en sort mieux devant La Havane. Il cache bien aux espagnols que ses flibustiers sont affaiblis par une épidémie. Il menace d'attaquer et d'incendier la ville malgré qu'il n'en soit pas capable. Et il obtient une rançon substantielle!

Quand en pleine jungle, William Dampier tombe malade d'hydropisie (1), on lui propose deux remèdes: « les indigènes disent que le meilleur remède pour lutter contre ces fièvres consiste à boire, après l'avoir dilué dans de l'eau, un testicule ou scrotum d'alligator réduit en poudre, (ils en ont quatre, un près de chaque patte, sous la peau). »

J'imagine le flibustier grelottant de fièvre qui délire et patauge dans un marais pour s'attraper un beau gros alligator! Avec des remèdes comme celui-là, il devait pas y avoir beaucoup de rescapés!!

Heureusement pour Dampier, il n'y a pas d'alligator dans la région où il est. Arrivant enfin au bord de la mer, on lui applique le second remède, un peu plus sensé celui-là: « aussi, m'installa-t-on dans le sable chaud, dont on me recouvrit tout le corps sauf la tête : je supportai cela presque une demi-heure, après quoi on m'en dégagea et je restai allongé à transpirer sous une tente. Je transpirai extrêmement tout le temps que je restai dans le sable et je crois que cela me fit grand bien car, rapidement, je me sentis mieux. »

■ Le Matelotage

Associés à la vie à la mort

Les flibustiers se joignent deux ensemble et se nomment l'un et l'autre «matelot». Cette pratique se nomme « le matelotage ». L'un soutient l'autre, le soigne en cas de maladie ou de blessure, le protège dans les coups durs, et le survivant hérite des biens du trépassé. On raconte même que si l'un se marie, au lendemain du mariage le sec-

ond rapplique à la maison et le remplace la nuit suivante auprès de la mariée.

Chose certaine, lorsque des « matelots » se séparent cela donne parfois lieu à de grandes scènes de larmes. Associés pour le meilleur et pour le pire certains flibustiers en « matelotage » développaient un sentiment véritable amoureux envers leur compagnon.

Beaucoup d'historiens écrivent que flibusterie est un milieu où les femmes sont pratiquement absentes, ce qui ne laisse pas beaucoup de choix pour le cœur en mal d'amour et expliquerait des pratiques homosexuelles. À bord des navires, c'est probable. Mais durant les longues relâches sur des îles tropicales il y a des « arrangements » avec les Indiens qui aujourd'hui peuvent paraître choquant, mais sont un des avantages certain de la vie de flibustier.

Comme l'explique Esquemelin, la coutume sur beaucoup d'îles permet au flibustier de passage de se louer les services d'une femme Indienne pour le prix d'un couteau, d'une hache ou autre objet d'utilité. Par le contrat tacite qui lie l'Indienne au flibustier, elle doit rester à son service tout le temps de son séjour. Elle lui apporte toutes les sortes de vivres produites dans la région. De son côté, le flibustier reçoit des Indiens le droit à de chasser, de pêcher et de s'adonner tous les divertissements qui lui plaisent à la condition évidemment de ne jamais causer de tort aux habitants de l'île qui l'accueille. Une version finalement très moderne du « mariage à l'essai »! On comprend que souvent, au moment de repartir, il y en avait plusieurs qui décidaient de rester.

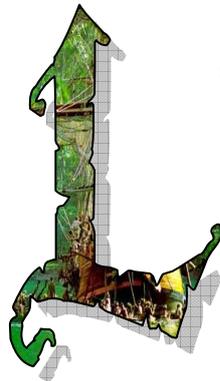
Tant pis pour le « matelot » si lui décidait de repartir à l'aventure.



Du sang et des larmes

Techniques de combat

COMBAT



es Flibustiers se distinguent aussi des pirates du monde entier par leurs capacités stratégiques. Beaucoup sont d'anciens combattants des champs de batailles d'Europe... Et cette fois-ci, ils se battent pour leur propre compte! En plus, les nations ennemies de l'Espagne leur donnent un certain appui logistique, leur procurant des armes efficaces. La hardiesse et la puissance de feu d'une armée de flibustier est redoutable. Les attaques qu'ils ont menées contre des villes fortifiées sont le meilleur exemple de comment ils coordonnaient une action.

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

► par Roger Cantin





qui n'était pas du tout un prêtre tranquille et paisible. Il aimait bien se battre en compagnie des flibustiers. Par exemple, pour repousser une attaque de la marine anglaise qui tente de s'emparer de la Guadeloupe.

Très curieux, dès qu'il apprend qu'un navire flibustier vient d'entrer au port le bon Père se précipitait venir voir ce que les flibustiers avaient à raconter. Un jour, il voit entrer au port une corvette armée

seulement de six canons de faible calibre. C'est le capitaine Pinel qui vient de capturer deux vaisseaux anglais, l'un de douze canons et quarante-cinq hommes d'équipage, l'autre de dix-huit canons et cinquante-huit hommes.

Le père Labat remarque à quel point les vaisseaux capturés sont bien armés: Ils ont tous deux des gaillards d'avant et d'arrière retranchés comme des « bunkers » avec des sabords pour les canons, des meurtrières, des coffres à feu, des grenades lardées. Je n'ai jamais pu savoir ce que sont au juste les « coffres à feu » bien que le récit du père Labatt en donne une idée, mais les grenades lardées sont attachées à l'extérieur des gaillards. On allume la mèche de l'intérieur pour les faire exploser et projeter des éclats de fer sur les flibustiers qui approchent du gaillard. En plus de cela, le père Labat voit aussi :

■ Abordage!

An a tous vu au cinéma ces gros navires s'accostant flanc contre flanc et des dizaines de pirates jouant à tarzan au bout d'un câble pour sauter d'un navire à l'autre. En réalité, un abordage relevait d'une tactique beaucoup plus complexe. En général, les navires flibustiers ou pirates sont petits mais rapides et très manoeuvrables.

Il y a quelques années on a lancé une réplique exacte d'un navire corsaire utilisé par Surcouf. Des experts et de grands navigateurs modernes l'ont essayé. Par prudence, on n'utilise que la moitié des voiles utilisées par les corsaires. À leur grande surprise, même avec une voilure réduite, il navigue presque aussi vite qu'un voilier de course moderne. Leur conclusion fut que les corsaires devaient être des fous ou des marins de génie pour réussir à manoeuvrer sans le faire chavirer un navire équipé d'une aussi grande surface de voile.

J'ai trouvé le récit d'un abordage typique dans le livre du Père Labat



«...des espoirs, ou espingards de fonte ou on met vingt-cinq ou trente balles de mousquets, et je ne sais combien d'autres attirails qui augmentaient la surprise où j'étais de comment on avait pu surmonter tant d'obstacles et enlever ces deux bâtiments. Un flibustier me dit que tout les canons et les autres défenses ne méritaient pas qu'on y fit la moindre attention. Et même que leur propre canon était plus par cérémonie que par nécessité, puisqu'ils n'employaient presque jamais que les deux pièces de chasse placées en avant de leur corvette. Jamais les flibustiers n'attaquaient un vaisseau que par en avant ou par en arrière, leur fusils leur suffisant pour le désoler jusqu'au moment de sauter à l'abordage.

Les vaisseaux anglais, voyant venir sur eux une corvette peu imposante se flattèrent qu'ils pourraient s'en rendre maître, de sorte qu'ils brouillèrent leur voiles pour l'attendre. Les flibustiers s'approchèrent du plus gros vaisseau qui faisait grand feu de son canon, et très peu de sa mousqueterie, comme c'est la coutume des anglais. On le battit pendant trois-quart d'heure dans sa hanche et dans son arcase à coup de canon et de fusil, après quoi le commandant Pinel se jeta dessus avec soixante-dix hommes.

Ceux qui entrèrent par l'avant trouvèrent par hasard une petite écoutille que les anglais n'avaient songés à fermer en se retirant sous le gaillard, ils y jettèrent un flacon de verre rempli de poudre, entouré de quatre ou cinq bouts de mèches allumée qui mirent le feu à la poudre dans le moment que le flacon se brisa en tombant. Ce qui brula de si horrible façon sept ou huit anglais qu'ils demandèrent quartier; ainsi on s'empara de ce gaillard qui aurait donné beaucoup de peine et qui mettait les flibustiers entre deux feux.

Dans le même temps ceux qui étaient sur le pont ayant trouvé un canon qui était chargé, le pointèrent contre le gaillard d'arrière ou il fit beaucoup de fracas, pendant que ceux qui étaient montés sur la gaillard éventaient les coffres à feu en les perçant à coup de pistolet, après quoi ils ne font plus d'effet; d'autres arrachaient les grenades lardées, et d'autres rompaient à coup de haches le dessus du gaillard pour y faire une ouverture, pendant que ceux qui étaient demeurés sur le pont et qui s'étaient gabionnés derrière la chaloupe que les Anglais avaient eu l'imprudence de laisser sur le pont, faisaient feu sur les meurtrières et sur les sabords du retranchement avec tant de succès que la vivacité des Anglais fut bientôt ralentie, parce qu'ils eurent nombre de morts et de blessés.

Mais ce qui acheva le combat furent quelques flacons de poudre et de grenades qu'on jeta par le trou qu'on avait fait sur le dessus du gaillard. Ils en furent tellement incommodés qu'ils demandèrent quartier et se rendirent: ils avaient eus quinze hommes tués et environ vingt blessés; les flibustiers eurent quatre hommes tués sur le vaisseau et cinq blessés; il y en avait eu six autres avant d'aborder.

Pendant qu'on se battait ainsi, le second vaisseau faisait feu de son canon et de sa mousqueterie sur la corvette des flibustiers qui répondait sans s'éloigner du vaisseau abordé. Mais dès qu'il vit la victoire emportée par les flibustiers, il se rendit à son tour.»

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

■ Ruses & Tactiques

► La cruauté des flibustiers est si bien établie dans la tête des marins que, se voyant attaqués par des pirates bien décidés, le plus souvent on aime mieux se rendre sans combattre. Conscient de leur réputation, les pirates eux font tout pour augmenter la tension. Ils hurlent des menaces, brandissent leurs armes, jouent de la musique et tirent des coups de fusils, en restant toujours en dehors de la ligne de tir des canons ennemis. Cette mise en scène effrayante est un moyen efficace pour impressionner un navire marchand dont l'équipage est rarement prêt à sacrifier sa vie pour un salaire minable!

► Un navire surchargé d'hommes donne l'alerte aux navires marchands. C'est pourquoi, les flibustiers approchent une proie en se cachant pour la plupart en fond de cale ou à plat ventre sur le pont.

► En plus, les flibustiers tentent de se faire passer pour un navire marchand prêt à vendre de la nourriture fraîche au navire qu'ils approchent. Après des mois en mer, les Capitaines sont toujours contents de ce genre d'aubaines. Si les flibustiers jouent bien le jeu, ils accostent le navire marchand sans aucun combat... après quoi, il est trop tard et l'affaire tourne mal pour le marchand.

► En 1635, El pirata, pirate hollandais dont le vrai nom est Pie de Palo, se présente avec ses deux navires à l'entrée de la rade de Santiago de Cuba. Les hommes sont tous déguisés en franciscains. Le gouverneur envoie

une barque à leur rencontre. Grâce à leur subterfuge, les pirates entrent dans la ville et la pille de fond en comble.

► L'équipage et les canons poussés d'un côté donnent de la gîte au bateau et après avoir baissé les voiles, quelques hommes lancent des signes de détresse. Malheur à qui vient leur porter secours.

► Demande de vivres, appel de détresse, déguisement de l'équipage qui, pour la circonstance, revêt de respectables uniformes d'une marine officielle.

► Déguisés en femmes, jouant du violon ou lisant, les pirates apparaissent comme de paisibles voyageurs dont on peut approcher le navire.

Subterfuge le plus fréquent: on arbore un pavillon ami.

► Surcouf, corsaire français, se voyant suivi par un navire anglais mieux armé et plus rapide jette par dessus bord ses canons. Délesté, il réussit à distancer son ennemi. Plus tard, à nouveau confronté avec un anglais, il se fait lui-même passer pour un navire anglais venu apporter au capitaine de la Navy une bonne nouvelle: l'Amirauté lui accorde une promotion à un grade supérieur. A cela s'ajoute la nouvelle que le corsaire Surcouf a été capturé! Le capitaine Anglais est ravi. Il ralentit, s'arrête. Mais Surcouf, loin de s'arrêter se met au vent et laisse dans son sillage le naïf capitaine!

► Surpris après une nuit de beuverie, Blackbeard voit arriver sur lui deux navires américains. Il lève les voiles et met le cap vers le



rivage. Croyant que le pirate veut s'échouer et s'enfuir à terre, les navires de la US Navy changent de direction afin de lui couper la route. Ils vont rattraper Blackbeard qui est tout près de la côte quand ils s'échouent sur un banc de sable. Par sa manoeuvre, Blackbeard, qui connaissait l'emplacement exact du banc de sable, vient de renverser la situation. Ses ennemis immobilisés ne peuvent diriger efficacement leurs canons alors que lui a tout loisir de les canonner copieusement.

► Le plus souvent, les pirates n'attaquent que les navires séparés d'un convoi par le mauvais temps. Ils suivent pendant des heures le malheureux navire, à bord duquel la tension monte.

■ Les Armes

Quand on pense à un pirate, on l'imagine un poignard entre les dents et un bandeau sur l'oeil. En réalité le bandeau est occasionnel mais le poignard ne l'est pas. Les flibustiers sont vraiment armés jusqu'au dents. Ils ont toujours sur eux plusieurs pistolets, des grenades de poudre noire, des sabres, des coutelas, des haches d'abordage, des chausse-trappes, etc... Un flibustier est un arsenal ambulante.

Leur arme la plus appréciée est un modèle spécial de fusil de fort calibre que les boucaniers font fabriquer en France. On le nomme « fusil de boucanier ». Il se charge très rapidement, pouvant tirer trois coups dans le temps qu'un fusil militaire en tire un seul. La poudre destinée à ces fusils vient de Cherbourg. Elle est de première qualité. On l'appelle « poudre de boucanier ». Elle se conserve dans des calebasses ou tubes de bambou bouchés de cire. Les flibustiers, souvent anciens boucaniers, préfèrent l'usage de cette mousquetterie aux canons d'un navire. Devant Panama par exemple, Bartholomew Sharp et ses flibustiers sont à bord de pirogues quand trois navires de guerre sortent pour les chasser. Les flibustiers se servent des vents contraires pour tenir à distance les voiliers. Et à coup de fusils, ils visent tout ce qui bouge sur les ponts. À la longue, ils tuent tellement de gens sur les navires de guerre qu'ils en capturent deux et que le troisième s'enfuit!

Au moment de l'abordage, l'ennui avec les pistolets c'est que le coup ne part pas toujours. Pas question non plus de les recharger pendant un combat au corps à corps. Les flibustiers se servent d'abord de

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



leurs coutelas ou de leurs sabres, cachant les pistolets dans leur dos pour le sortir à l'improviste. Si le coup part, on passe au suivant. Sinon, on prend à sa ceinture un autre pistolet. Black-Beard en portait au moins six. En tenant le pistolet par le canon, il peut encore servir de massue. La crosse est justement renforcée de métal pour cela.

Une arme méconnue mais très utilisée par les flibustiers est la grenade de poudre noire. On en lance sur les ponts bondés de marins. Ou dans les entreponts, ou dans les forts par les meurtrières. C'est un



moyen rapide de décourager l'adversaire.

Une autre arme méconnue : la bayonnette. La mention de son usage par les flibustiers vient du récit de Raveneau de Lussan. La bayonnette vient tout juste d'être inventée en France et déjà les flibustiers l'utilisent. Ce qui démontre qu'ils sont souvent d'anciens soldats formés sur les champs de bataille d'Europe. Pour leurs ennemis espagnols qui ignorent qu'un fusil déchargé peut être tout aussi mortel, la surprise était grosse. C'est ainsi que les 360 du groupe de Raveneau de Lussan réussissent à vaincre plus de mille d'espagnols qui les ont encerclés en pleine jungle voulant les empêcher de fuir par un col de montagne.

Plus encore que sa détermination, la puissance de feu des flibustiers explique leurs succès. Surtout que les espagnols des colonies ont très peu d'armes à feu. Le roi d'Espagne ne veut pas trop armer ses colonies. En cas de rébellion, elles seront plus facile à reconquérir. Et puis, c'est un moindre mal si des colons se font massacrer par des pirates, du moment que les convois d'or arrivent en quantité suffisante jusqu'en Espagne!

■ *Prise d'une ville*

Les flibustiers sont des têtes fortes en rébellion contre toute



autorité. Pourtant, au moment de partir en guerre, ils sont capables d'une cohésion surprenante. La loi des « frères de la côte » exige au moment du combat la complète obéissance aux chefs choisis par le vote commun, et on est bien obligé de constater que ces chefs ont de réelles compétences militaires.

Prenons en exemple le saccage de Vera Cruz, au Mexique, en 1685. Pour commencer, cette ville n'est pas rien : c'est un des « verrous » de la route de l'or, c'est-à-dire une ville solidement fortifiée. À cette époque, elle compte 6,000 habitants, 300 soldats réguliers à l'intérieur de la ville et 300 autres soldats dans la forteresse de San Juan de Ulua construite juste devant le port. En plus, une milice de 400 hommes appuie les soldats.

Alors comment font les flibustiers? D'abord, ils se renseignent. Ils envoient des espions, recrutent de leurs compagnons évadés des prisons de Vera Cruz et qui connaissent bien la ville, utilisent peut-être les services d'anciens habitants devenus pirates. Sur l'île de Roatan, on met des mois à se préparer en secret et à recueillir des renseignements, puis discuter de la meilleure stratégie. Ce qui se fait en buvant

des litres de rhum, bien sûr. Les chefs sont les Hollandais De Graaf et Van Hoorn, le français Grammont, le Jamaïcain Georges Spurre, le Virginien Jacob Hall et plusieurs autres dont on ne connaît pas bien les noms. D'avril à mai, quelques 1,300 flibustiers se regroupent.

De Graaf part en tête à bord de deux navires capturés aux espagnols. Sa mission est de se montrer à l'entrée du port de Vera Cruz quand la nuit tombe, puis de s'ancrer au large faisant croire à la forteresse qu'il s'agit de navires marchands qui, par peur des récifs, préfèrent attendre le jour pour approcher de la côte. En fait, De Graaf veut simplement vérifier si les espagnols se doutent de rien et s'il n'y a pas une flotte de guerre au port. Les flibustiers préfèrent surprendre qu'être surpris!

Tout ce temps, les autres navires flibustiers restent hors de vue de la forteresse. Quand il fait nuit, ils approchent de la côte et débarquent 600 hommes juste assez loin de Vera Cruz pour qu'on ne puissent pas les voir. Sur la mer, il n'y a pas d'arbres derrière lesquels se dissimuler, alors comment les flibustiers peuvent cacher une quantité de navires? C'est simple. Ils les cachent sous

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

l'horizon. La terre est ronde. Le gros de la flotte reste assez loin de la forteresse pour rester en dessous de l'horizon, pendant que De Graaf ancre ses deux navires à mi-distance. De Graaf se situe au sommet de la courbure de cette portion de planète et de sa position peut voir ce qui se passe d'un côté à Vera Cruz et de l'autre envoyer des signaux aux siens. Rusé, non? Pour des marins, c'est élémentaire.

À mon avis, la position de De Graaf rempli une autre fonction. Les 600 flibustiers qui débarquent, puis marchent vers Vera Cruz vont certainement réveiller des habitants qui vont courir avertir les soldats de Vera Cruz. 600 personnes ça fait beaucoup de monde. Même la nuit, cela passe difficilement inaperçu. Alors De Graaf met à terre 200 autres flibustiers. Les gens qui se sauvent devant les premiers leurs tombent dans les pattes. Tout cela est si bien exécuté, qu'à l'aube les flibustiers entrent dans la ville endormie sans avoir eu à se battre.

L'étape suivante consiste à semer la panique en tirant dans tous les sens. Des milliers d'habitants éveillés en sursaut sont enfermés dans l'église. Grammont réunit les chevaux trouvés dans les écuries et dépêche des patrouilles à cheval pour rattraper ceux qui ont pu fuir. Finalement, pour prévenir une contre-attaque toujours possible, 4,000 prisonniers sont transférés sur une île à deux kilomètres au large de Vera Cruz. Pour ceux-là, on exige une rançon. En attendant, on divise le butin ramassé

pendant les quatre jours suivant l'attaque surprise. Évidemment, si quelqu'un a une gueule de riche, cela lui coûte cher! Il est joyeusement torturé. On ne sait jamais, il a peut-être caché des richesses quelque part.

La cruauté des flibustiers est trop connue pour surprendre, mais on peut s'étonner de comment ils arrivent à orchestrer des mouvements de troupes aussi importants sans moyen de communication. Il suffit de penser à la quantité de radios, d'émetteurs et de téléphones qui sont nécessaires aujourd'hui pour coordonner un simple raid de police, pour se convaincre qu'il y a quelque chose de sorcier dans l'habileté des flibustiers.

Une fois leur coup d'éclat réussi et leurs poches bien remplies, il faut dire que leur vilain caractère prend vite le dessus. Van Hoorn veut décapiter des prisonniers et envoyer les têtes au Gouverneur de la province pour accélérer la livraison de la rançon. De Graaf n'est pas d'accord. Les épées sortent. Van Hoorn est blessé et meurt quelques jours plus tard.

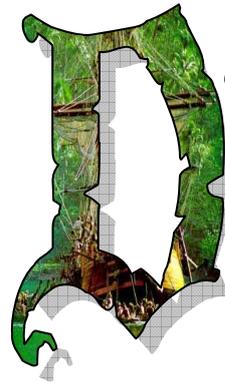
En repartant, les navires flibustiers rencontrent la flotte de guerre qui, une fois l'an, vient à Vera Cruz chercher l'argent extrait des mines du Mexique. Les espagnols laissent passer les navires flibustiers, qui de toute manière ont le vent pour eux.



L'or des Conquistadores

Une piste d'or et de mort

COMBAT



Dès les débuts du 16^{ème} siècle, l'afflux massif de matières précieuses issues du pillage et de l'exploitation du Nouveau Monde à destination de l'Espagne influe considérablement sur l'histoire maritime de l'époque. En effet, outre la considérable difficulté technique et humaine que représente la traversée de l'Atlantique à cette période, de nouveaux prédateurs sont apparus qui déchirent les flots et les voiles... Corsaires, flibustiers, pirates ; si leurs motivations sont parfois différentes, tous ont en commun un objectif : trouver l'ennemi, le pister, et le prendre. La piste de l'or est alors aussi celle du sang...

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

► par Keenethic
Keenethic@free.fr



■ L'organisation de l'exploitation

De fait, dès 1503, un organisme voit le jour en Espagne, dont la mission est d'organiser et de réguler le trafic maritime entre la métropole et le Nouveau Monde. Cette société sévillane, précurseur de la toute puissante « Compagnie des Indes » anglaise, s'appellera la « *Casa de Contratacion de Indias* ». Et justement, ce sont ces mêmes anglais qui profitent le plus de la drastique décision de la « *Casa* » d'interdire la production de produits manufacturés à ses colonies américaines, afin de favoriser le trafic dans le sens Espagne-Amérique, histoire de fournir des débouchés à sa production, tout en évitant que les navires ne partent « à vide ». La contrebande fleurit à l'ombre de cette dépendance totale des colonies envers le vieux continent. De plus, les convois -chargés à bloc- sont d'autant plus vulnérables à d'éventuels poursuivants ou avaries. Parfois, on ne peut même plus ouvrir les bouches à canon tellement les cales sont pleines...

Aussi, la « *Casa* » prend la décision de n'autoriser qu'un seul convoi par an ! Cette véritable

colonne de galions, « *la plata flota* » (« flotte de l'argent », principal minerais des navires), compte en général entre 30 et 40 galions et part au printemps pour se scinder au niveau de Saint-Domingue en deux flottes distinctes.

Celle « de la Nouvelle-Espagne » est chargée de décharger et de collecter à Cuba, Vera Cruz et au Mexique. Celle dite de la « Terre-ferme », quant à elle, rejoint l'Amérique du Sud à Carthagène (actuel Venezuela). De là, elle recueille aussi les richesses parvenues à dos de mulet depuis la côte Pacifique.

Ensuite, les deux flottes appareillent pour faire leur jonction à La Havane, afin d'être de retour en Espagne en fin d'année...

Véritable monstre administratif et commercial, La « *Casa de Contratacion* » crée des postes tel que celui de « *Piloto Major* », dont Amerigo Vespucci, Juan Díaz de Solis ou Sebastiano Caboto furent les plus célèbres représentants. Ce fonctionnaire est chargé de la formation des pilotes et de la réalisation des cartes, qu'il est censé protéger des puissances étrangères.

Plus encore, la « *Casa* » est responsable de la fabrication et de la réparation des instruments de navigation, ainsi que de l'enregistrement des nouvelles découvertes... Elle gère le



recrutement des colons, fixe et récolte les taxes douanières et officie en tant que tribunal de commerce.

Son héritage sera lourd à porter pour les colonies, tant elle aura contribué à la main-mise espagnole sur leurs richesses et leur développement.

Mais peu à peu, la politique du libre échange réduira son rôle et sa puissance, et après avoir été délocalisée à Cadix en 1717, la « *Casa de Contratacion* » est définitivement dissoute en 1790.

■ L'exploitation de l'organisation

Evidemment, une telle proportion de richesses n'est pas sans attirée les yeux cupides des gouvernements ennemis de l'Espagne comme ceux d'hommes indépendants et assoiffés d'or : les pirates. Pendant près de deux siècles, ceux-ci livreront une guerre sans merci aux navires de la couronne espagnole. Ce sont que l'histoire retiendra sous le nom de « flibustiers ». Jean David Nau, dit François L'Olonnais, s'illustra de manière particulièrement vile contre les espagnols, en n'hésitant pas à recourir à la torture. Laurent de Graaf, un peu plus tard au 17ème siècle, sera sans doute l'un des plus brillants adversaires de la « Nouvelle Espagne », en s'emparant par exemple du navire transportant les paies annuelles des garnisons de Saint-Domingue et de Vera Cruz...

Le système des convois est en partie mis en place pour

palier au risque de piraterie, en présentant aux forbans de vastes fronts hérissés de canons...

Le dessin des côtes, les vents et les courants des Antilles forcent néanmoins ces convois à suivre des parcours immuables (donc prévisibles), tandis que l'ennemi peut se cacher dans les innombrables criques et recoins, tapi patiemment... D'ailleurs, une bonne partie du travail du flibustier comme du corsaire sera de savoir faire preuve de patience...

Mais le pirate n'est peut-être pas le pire adversaire des vaisseaux espagnols. Déjà, le nombre de navires, aux tonnages et aux capacités bien différentes, ralentit la progression de chacun des membres du convoi. Une simple avarie, ou un galion trop chargé, rend le voyage interminable et pénible, affaiblit les hommes et favorise les épidémies...

De plus, les Antilles sont le théâtre de tempêtes tropicales rageuses qui ont emporté plus d'un navire et même plus d'un convoi, sans que personne ne récupère la mise.

Et le sort peut être encore pire, lorsque par exemple une tempête au large des Antilles jette à bas la quasi-totalité de la « *flota* » en 1567. Les naufragés survivants ne sont sauvés des eaux que pour s'échouer sur l'île de la Dominique, malheureusement déjà habitée par des indigènes guère regardants sur l'origine de la viande qu'ils consomment... De même, en 1641, une tempête au large de Saint-Domingue



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

envoi par le fond huit navires d'une même expédition, dont l'un transporte une partie de l'or et de l'argent destiné à l'Espagne. L'autre partie de cette fortune annuelle coulera quant à elle au large des côtes espagnoles, tant le galion sur laquelle elle est transportée est en mauvais état.

Les chiffres parlent d'eux-mêmes : au cours des douze premières années des registres de la « Casa », 269 navires sur 391 sont revenus. Les années passant, les statistiques ne s'amélioreront pas pour autant, car la guerre est de plus en plus féroce entre les différents pays. Par exemple, en 1702, dix-neuf galions tentent de se saborder dans la baie de Vigo en Espagne sous la pression de l'attaque d'une force coalisée anglo-hollandaise. Avant cela, les français comme les anglais harassent les positions espagnoles et leurs convois, approvisionnent les flibustiers en armes et en équipement, afin de « couper les veines » du Roi catholique espagnol (nous sommes en pleines guerres de religion).

A elles seules, en tant qu'escale obligée entre le vieux continent et le Nouveau-Monde, les Açores sont un véritable cimetière sous-marin. Le musée national d'archéologie du Portugal a décompté 850 navires espagnols et portugais qui y ont coulé, dont bon nombre chargés d'or...

■ Découvrir aujourd'hui

une question d'organisation

et d'exploitation...

Que reste-t-il, pour nous qui rêvons de trésors enfouis sous les eaux, de ces trésors disparus corps et bien au cours des siècles d'exploitation du Nouveau-Monde ?

Il arrive encore que des chercheurs de trésors parviennent à mettre la main sur un navire chargé de richesses ayant survécu à l'érosion marine.

Mais ils sont bien peu. En fait, ils sont précisément 29, réunis au sein du Club International des Chasseurs de Trésors, fondé par l'écrivain Robert Charroux en 1948. Le nombre de membres est fixe, on ne peut donc proposer sa candidature qu'à la mort ou au retrait d'un autre chercheur. La cotisation annuelle se situe néanmoins aux alentours des 20.000 ou 30.000 dollars, et il faut pouvoir justifier sur son CV d'un tableau de chasse accompli et

avéré. C'est ce qui arriva à Sir Robert Marx en 1991 lorsqu'il découvrit au large des Philippines un galion dont la cargaison fut estimée à 20 milliards de dollars...

Encore faut-il avoir obtenu l'autorisation des autorités, payé les frais de recherche, puis se satisfaire de la moitié du trésor, au mieux.

La société Arqueonauticas, présidée par le contre-amiral Isaias Gomes Texeira et comptant dans ses rangs de célèbres chasseurs d'épaves comme Robert Marx ou John Grittan, fut une des premières à se voir accorder un permis de recherche et d'exploitation, ouvrant la voie à la privatisation de l'exploitation des épaves.

Vous l'aurez compris, la chasse au trésor est un sport de riche.

Mais elle est malheureusement parfois assimilable à de la piraterie sous-marine, car elle peut priver un état et ses citoyens d'un bénéfice culturel important. Ainsi, au Venezuela, près de l'archipel de Las Aves, le 11 mai 1678, la moitié des 30 navires — 13 vaisseaux de guerre et 17 navires corsaires — d'une flotte envoyée par Louis XIV pour expulser définitivement les hollandais des Caraïbes, sombre dans la tempête. Sur 5 000 hommes, 500 périrent dans les flots et un millier moururent de faim et de maladie après avoir échoué sur les îles désertes. Cette catastrophe sonna la fin des espoirs français de régner sans partage sur la mer des Caraïbes... En mai 2000, Charles Brewer-Carias et l'Américain Barry Clifford, un des plus célèbres chercheurs d'épaves, localisent le 70 canons « *Le Terrible* », navire amiral de la flotte du Comte Jean d'Estrées. L'exploitation du site par le Venezuela, qui n'a guère les moyens d'investir le temps et l'argent nécessaire pour exécuter une véritable fouille archéologique, a donné à une société de travaux publics une licence d'exclusivité pour le fouiller et commercialiser tout ce qui peut l'être. Evidemment, l'intérêt mercantile et l'intérêt archéologique ne coïncide pas vraiment, et au prix d'une journée de fouilles sous-marines, les « pilleurs assermentés » n'hésitent pas à détruire tout ce qui est d'un intérêt limité financièrement pour accéder à ce qui se vend le mieux ; saccageant ainsi le patrimoine mondial, historique et culturel. Car le véritable trésor est là : dans ces sources de connaissances du monde d'autrefois, depuis les habitudes alimentaires ou vestimentaires jusqu'à l'éva-



luation de l'avancement technique d'une époque et/ou d'une civilisation. C'est notre propre histoire que nous recomposons, par ses découvertes.

Néanmoins, il reste encore possible à un amateur de tomber « par hasard » (mais en mer, tout appartient à l'Etat...) sur un belle découverte, comme ce fut le cas en 1985 des frères corses Biancamaria qui, dans le golfe de Lava, mirent au jour plus de 4000 pièces d'or datant du 3ème après J.C. Les trois premières pièces furent vendues à Paris pour 550.000 francs, sans négocier... La fortune écoulee par les découvreurs finit par se remarquer, et la justice se manifesta, principalement pour déterminer si le trésor était issu d'un éboulement ou d'un navire, les droits de l'état et des découvreurs n'étant alors pas les mêmes. Les Biancamaria firent un peu de prison, mais les origines du trésor restent quant à elles obscures.

Bref, vous pouvez encore rêver, car il s'agit bien de cela, encore faut-il savoir plonger et avoir l'œil sur tout ce qui brille là, en dessous, au fond de ces mers mystérieuses... Pirate ou rêveur, il faudra ensuite choisir votre pavillon...



HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



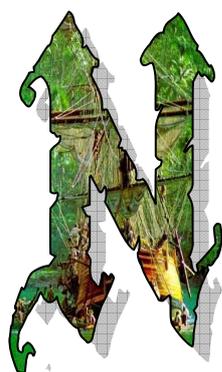
Sources

- ▶ <http://www.kiss.qc.ca/>
- ▶ <http://www.flibuste-et-tresors.com/>
- ▶ <http://www.unesco.org/>
- ▶ <http://www.archeophile.com/>
- ▶ Les grandes aventures de l'archéologie, Robert Silverberg, ed. Le Rocher, 1987.
- ▶ Le Trésor de Lava, Félix Biancamaria, ed. Albin Michel, 2004.

Piraterie en Mer de Chine

Le Dragon a six têtes

MER DE CHINE



Nos regards d'occidentaux sur le monde nous font parfois oublier que la piraterie fut et demeure un phénomène d'ampleur universelle récurrent dans le temps et les lieux, dont les premières manifestations datent de l'antiquité et dont l'épisode des caraïbes n'est qu'une page...

► par Keenethic
Keenethic@free.fr

■ Un embarras saisonnier

Ainsi, la Chine, pays à forte tradition commerciale maritime (depuis notamment l'invention de la jonque de haute mer au 10^{ème} siècle), fut-elle aussi victime des pavillons des sans foi ni loi. Ici comme ailleurs, l'essor de la piraterie est d'abord lié au développement de la pauvreté et des inégalités sociales.

Les Tankas, pêcheurs parias n'ayant pour seul bien que leur jonque, sont à peine considérés par l'administration impériale au 15^{ème} siècle, et leurs barques s'entassent dans les ports pour former de véritables villages flottants. La pêche dont ils sont dépendants est soumise aux cycles saisonniers du climat asiatique ; aussi les tankas sont ils parfois enclins à s'investir dans d'autres activités pour survivre et pour nourrir les leurs. La piraterie est alors un phénomène cyclique et sporadique, surtout dans le sud-est, où le réseau de navigation –dont la colonne vertébrale est le Yangtseu-kiang- est dense et très peuplé. L'ac-

celération des échanges invite aussi à bord des bateaux pirates des marins japonais. Les Wokou, comme ils sont appelés, renforcent les rangs des pirates chinois, mais leur ouvre aussi la voie vers des refuges éloignés du bras de l'empereur Ming: l'île japonaise de Kyushu, où bon nombre de forbans trouvent un endroit où faire relâche. Si les relations entre Chine et Japon se tendent, la contrebande, elle, continue de faire la fortune des pirates et de ceux qui souvent les emploient : la bourgeoisie locale, qui se joue par là même des taxes impériales.

Le port de Canton, au sud-est du pays, est le plus important centre commercial maritime chinois, surtout depuis que les européens sont autorisés à y entrer, en 1554. Il accueillera jusqu'à 80000 jonques de tankas au 18^{ème} siècle, constituant une ville dans la ville, impénétrable et soustraite au regard inquisiteur de la loi. La contrebande avec le Japon y trouve un débouché naturel, lorsque des marins de la province de Fou-Kien s'accordent commercialement



avec des moines d'Okinawa pour le commerce de minerais d'or, d'argent et de cuivre. La percée européenne déstabilise l'économie chinoise, et donc la dynastie Ming. Les mandchous en profitent pour les renverser, en 1644. L'agitation civile qui s'ensuit profite bien sûr à la piraterie, et la nouvelle dynastie réagit en déportant en masse les populations du sud-est du pays et, une fois le pouvoir stabilisé, attaque le refuge pirate que constitue Taïwan et en prend possession. Nous sommes en 1683. La piraterie ne se relèvera qu'un siècle plus tard, à l'occasion de la révolte vietnamienne qui cherchera son soutien.

■ Une menace organisée

En Chine, l'essor de la piraterie atteint son point culminant au tout début du 19^{ème} siècle, lorsque les criminels s'organisent en une véritable confédération qui se dote d'un code interne et qui rationalisent leurs stratégies et leur fonctionnement. Basée dans la presqu'île de Lei Tcheon, la Confédération va jusqu'à capturer des occidentaux pour apprendre le maniement de leurs armes. La flotte se divise alors en 6 pavillons : noir, rouge, blanc, bleu, vert et jaune. Le dragon à six têtes est né, et déploie ses anneaux de Canton jusqu'au Vietnam. Chaque flotte est dirigée par un seigneur pirate qui règne d'abord par le clientélisme plutôt que par la force brute. La Confédération est une véritable autorité parallèle dans certaines provinces, puisqu'elle y est presque plus présente que le pouvoir impérial et pas forcément moins fiable ; face à la corruption du gouvernement et des mandarins, elle semble même être une alternative acceptable. C'en est trop pour le trône, qui réagit en lançant une vaste opération de répression menée par le gouverneur Na Yen Cheng. Exécutions publiques et jonques lourdes armées de canons causent de graves revers aux flottes pirates, mais ne les font pas disparaître pour autant. L'empereur est alors obligé de faire appel aux occidentaux pour contrer la menace. En 1810, les flottes Noir et Rouge –les plus puissantes– se rendent, suivant en cela leur chef : la veuve Ching. La plupart des pirates est graciée, mais pas

tous... Un an plus tard, le reste des pavillons de la Confédération se dispersent aux quatre vents, certains pour continuer leur vie de hors-la-loi, d'autres pour se fondre dans le paysage.

Bien sûr, l'arrivée des marins européens et leur agressivité commerciale amplifie autant ce phénomène qu'il ne contribue à le stopper, puisque portugais (au départ) et hollandais (surtout) supplantent les indigènes dans les circuits commerciaux traditionnels et les appauvrissent de ce fait. La haine de l'européen, alliée à la famine, pousse rapidement les indigènes à s'embarquer eux aussi, lorsqu'ils ne sont pas incités à le faire par des nations européennes opportunistes. Jusque dans les années 1840, la Hollande poursuit et détruit jonque pirate après jonque pirate, en Indonésie, notamment. De 1839 à 1842, les anglais, eux, se livrent la guerre de l'opium en forçant le gouvernement chinois à leur acheter leur opium (au nom de la liberté du commerce...c'est ça, la poésie !) et en en profitant pour nettoyer le circuit de redistribution des parasites que sont les pirates. Ayant éradiqué leurs derniers rivaux maritimes, les européens n'ont plus qu'à se disputer le monopole maritime indien et asiatique. Il faudra attendre plus d'un siècle pour que la piraterie redevienne un réel problème pour le trafic maritime.

■ Un danger moderne

Bien loin du romantisme que l'on se plaît à percevoir dans l'histoire de la piraterie, plus de 400 actes de piraterie ont été enregistrés en 2003 selon le Bureau maritime international (BMI), géré par la Chambre de Commerce Internationale. La plupart des attaques ont concerné des grands cargos et des bateaux-citernes mouillant dans les ports, mais un navire sur cinq a été attaqué en pleine mer. Les bateaux de plaisance font également l'objet d'attaques violentes et les pirates n'hésitent pas à tuer les personnes se trouvant à bord dans le but de prendre possession du bateau et des objets de valeur pour les revendre. Au cours des cinq dernières années, 300 marins sont morts ou ont été blessés lors d'attaques, tel que le célèbre

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

navigateur néo-zélandais Peter Blake, assassiné en remontant l'Amazonie pour la cause écologiste...

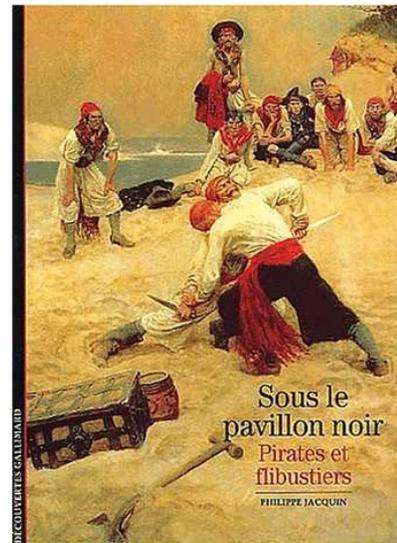
Le constat est édifiant : en dix ans, le nombre d'actes de piraterie a triplé (103 en 1993, 445 en 2003), dont 2/3 ont lieu dans les eaux asiatiques. Pire encore, nous savons que certaines compagnies maritimes hésitent à déclarer les attaques, sous peine de voir augmenter leur police d'assurance ! Aussi l'ampleur du phénomène reste-t-il sans doute sous-estimée. Pour autant, le nombre encore limité de cas recensés ne suffit pas pour l'instant les pays à prendre de coûteuses mesures, sauf peut-être en ce qui concerne l'Asie du sud-est...

Ainsi, un instrument opérationnel de coopération -le *Regional Maritime Security Initiative* (RMSI)- est en cours de discussion parmi les nations asiatiques, en vue de combattre les menaces transnationales de la piraterie maritime et le terrorisme dans les détroits de Malacca et de Singapour. En introduisant des exercices navals communs ainsi que des mécanismes de partage d'informations et de coopération, les pays asiatiques espèrent pouvoir faire appliquer la loi dans leurs eaux territoriales. Un objectif supplémentaire pour le RMSI serait de contrôler, d'identifier et d'intercepter les vaisseaux suspects dans les eaux nationales et internationales. C'est qu'à une piraterie aux objectifs pécuniaires et « traditionnels » se superpose un terrorisme maritime de plus en plus menaçant, irrigué par des groupements aux moyens suffisants pour entretenir une flotte et sacrifier du matériel et des hommes...

Dans ce cadre, le transport de pétrole est source d'une double inquiétude ; d'abord parce qu'elle fragilise les économies dépendantes de l'or noir, ensuite parce qu'il peut constituer la cible idéale, comme en témoigne l'éperonnage du pétrolier français le Limburg, en octobre 2002 au large du Yémen.

C'est en fait à la lueur de ce contexte mondial fragile et tendu que se font jour les véritables enjeux de la lutte contre la piraterie moderne, car on imagine sans peine les conséquences écologiques et humaines qui résulteraient d'une attaque de tanker...

Le pavillon est toujours aussi noir que l'or...



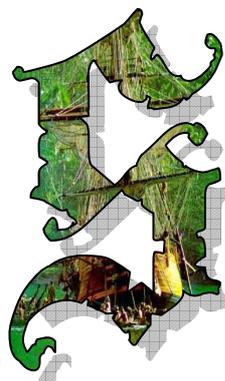
Sources

- ▶ *Sous le pavillon noir*, Philippe Jacquin, Gallimard 1988 & 2001.
- ▶ Wikipédia, encyclopédie libre, <http://fr.wikipedia.org/>
- ▶ *Pavillon Noir : La piraterie maritime contemporaine*, « Le bulletin de la paix » n°72, Décembre 2004.

Le Hollandais Volant

Legende maritime

LEGENDE



Il est une légende de la mer qui a su traverser les siècles pour parvenir jusqu'à nous, il s'agit bien de celle du « Hollandais Volant ». Capitaine fantôme, navigateur émérite, « Le Hollandais Volant » survole littéralement les flots, apparaissant ça et là sur l'océan.

► par Keenethic



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

Sources

- Jacques Marseille (direction). *Les Grandes Enigmes*. France Loisirs, 1992.
- <http://mysteres.du.monde.online.fr/mysteres/index.php?op=newindex&catid=40> (texte intégral du livre cité ci-dessus).
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Hollandais_volant
- <http://www.pirates-corsaires.com/superstitions.htm>
- http://www.arte.tv/fr/connaissance-decouverte/aventure-humaine/Le_20myst_C3_A8re_20du_20Hollandais_20volant_20_20/1067346.html



élucidées en mer, le navire fantôme devient l'explication des plus superstitieux.

En fait, si *Le Hollandais Volant* flotta jusqu'à nous, c'est que de nombreux témoins relient des visions maritimes étranges à cette légende. Parmi ceux-ci, et non des moindres, figure le futur Roi Georges V d'Angleterre lui-même, alors enseigne sur un navire de la Royal Navy.

Le journal de bord de *La Bacchante* relate le 11 juillet 1881 les faits suivants, auquel assiste le prince :

"A quatre heures du matin, un brick passa sur notre avant, à environ trois cents mètres, le cap vers nous. Une étrange lumière rouge éclairait le mât, le pont et les voiles. L'homme de bossoir le signala sur l'avant, ainsi que le lieutenant de quart. Un élève officier fut envoyé dans la vigie. Mais il ne vit cette fois aucune trace, aucune signe d'un navire réel. Treize personnes ont été témoins de l'apparition. La nuit était claire et la mer calme. Le *Tourmaline* et le *Cléopâtre* qui naviguaient par tribord avant nous demandèrent par signaux si nous avions vu l'étrange lumière rouge."

En 1887, un navire américain, l'*Orion*, rencontre un trois-mâts de conception ancienne sur la route reliant San Francisco à la Chine. L'apparition est d'autant plus étrange, qu'en plus de son anachronisme et de la lueur pâle qui l'accompagne, le bateau a toute sa voile, par vent violent. Un instant plus tard, la lune se voile, le vaisseau ne reparaitra plus.

Un navire semblable est également aperçu en 1939 par une centaine de personnes au large du Cap. Il vogue à vive allure, mais aucune brise ne balaie le large...

Trois ans plus tard, encore, toujours près du Cap, l'apparition est encore signalée.

Elle se raréfiera ensuite.

Pourtant, le mythe n'est pas mort, comme en témoigne l'emploi de celui-ci dans la bande dessinée (« De Cape et de Crocs ») ou le cinéma : les « Pirates des Caraïbes » ont en effet embauché notre capitaine spectral. Gageons que ce dernier n'a pas fini de hanter les mers... et les imaginaires !



■ Le Capitaine de la Motte Spectrale

Né sans doute au 17^{ème} siècle, ce mythe marin connaît plusieurs versions, qui inspirèrent même les artistes romantiques du 19^{ème} siècle. Heinrich Heine imagine la rédemption du marin, et Richard Wagner compose son célèbre opéra : *Le Vaisseau Fantôme*.

L'une d'entre elles met en scène un capitaine hollandais, Barent Fokke, à la réputation sulfureuse et au talent indéniable. Colérique, luxurieux, son navire accueille tous les pêcheurs. Au milieu du 17^{ème} siècle, son vaisseau parvient à joindre Batavia en trois mois, depuis Amsterdam. A l'époque, il s'agit d'une prouesse invraisemblable, que seul peuvent expliquer des accords passés avec le Malin lui-même. Lorsque la colère de l'océan l'emporte enfin, son pacte le force à hanter les mers à jamais.

Ce pourrait être aussi le Capitaine Van der Staten, ayant osé appareiller un vendredi saint ; ou encore le Capitaine Van der Decken. Ce dernier ose défier Dieu de mettre à bas son vaisseau, *Le Hollandais Volant*, lorsqu'il choisit de braver une tempête au large du Cap de Bonne-Espérance, par lucre, vanité et contre l'avis des marins qui souhaitent faire relâche et qui se mutinent. Il punit de mort les rebelles et parvient à traverser l'orage, mais est condamné à naviguer éternellement pour son blasphème et ses pêchés.

Le mythe de ce vaisseau diabolique s'ancre dans l'imaginaire maritime collectif, alors confronté aux colères océaniques. Il en est une cristallisation, une matérialisation fantasmagorique. De plus, à une époque où la piraterie accroît le nombre des disparitions non

La Mary Celeste

Legende maritime

LEGENDE

■ Un vaisseau maudit ?

► Baptisée par la mort

L'inauguration de la « *Mary Celeste* », à Spencer's Island en 1861, commence mal : son capitaine meurt avant d'en prendre le commandement et, sitôt en mer, elle percute un bateau de pêche. Elle est alors baptisée « *L'Amazon* ».

Peu de temps après - nous sommes le 10 juin 1864 - le navire perd son capitaine, Henri Winchester, noyé dans la baie de Boston. Deux ans plus tard, à Key West, le bateau s'échoue. Passant de mains en mains, en 1867, il s'échoue de nouveau, sur l'île du Cap Breton...

Rachetée et renflouée, « *L'Amazon* » prend le nom de « *Mary Celeste* ».

Cinq ans s'écourent encore, jusqu'à ce que...

► 4 Décembre 1872...

A 600 milles au large des côtes portugaises, entre les Açores et le continent, croise le « *Dei Gratias* » du Capitaine Morehouse. Le vaisseau provient de New York, et se rend en Méditerranée. Les marins aperçoivent alors un navire louvoyant étrangement entre les vagues, voiles carguées et sourd aux signaux maritimes... A travers la longue-vue, personne ne semble s'affairer sur le pont.

Morehouse demande à trois de ses hommes de poser le pied sur le navire, manifestement à la dérive... Ceux-ci découvrent

► par Keenethic



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

Sources

- R. De La Croix, *Vaisseaux fantômes et épaves errantes*, Vernoy, Suisse, 1980.
- <http://www.deafwhale.com/maryceleste/>
- <http://www.sciencepresse.qc.ca/dossiers/maryceleste.html>
- <http://www.maryceleste.net/>

un décor spectral : ni équipage, ni canot, les cales pleines de 1700 fûts d'alcool et de six mois de vivres...

Les fenêtres des logements arrière sont condamnées avec de la toile et des planches, et les cales et l'entrepont sont remplis d'eau.

Le carnet de bord s'arrête le 25 Novembre, sans rien mentionner qui laisse présager d'un drame. Les instruments de navigation ont, eux, disparus.

Cela fait donc près de 10 jours que la « *Mary Celeste* » dérive au gré des volontés de l'Océan, sans âme qui vive à son bord...

► Enquête et théories

Le second du « *Dei Gratias* », le lieutenant Olivier Deveau, a pris les commandes du navire, pour le conduire au port de Gibraltar. La « *Mary Celeste* » est examinée par les autorités compétentes, mais rien de significatif n'est mis à jour, si ce n'est une entaille de deux mètres au-dessus de la ligne de flottaison, apparemment récente.

Les traces rougeâtres retrouvées sur la coque ne sont dues qu'à de la rouille.

Trois hypothèses vont prédominer parmi les contemporains du mystère.

La première est émise par le procureur général Solly Flood, pour qui le Capitaine Benjamin S. Briggs a été assassiné par son équipage, ainsi que sa femme et sa petite fille, qui voyageaient avec lui. Suite à ce terrible forfait, les marins auraient pris peur et se seraient enfuis avec les canots, pour disparaître ou périr par la mer.

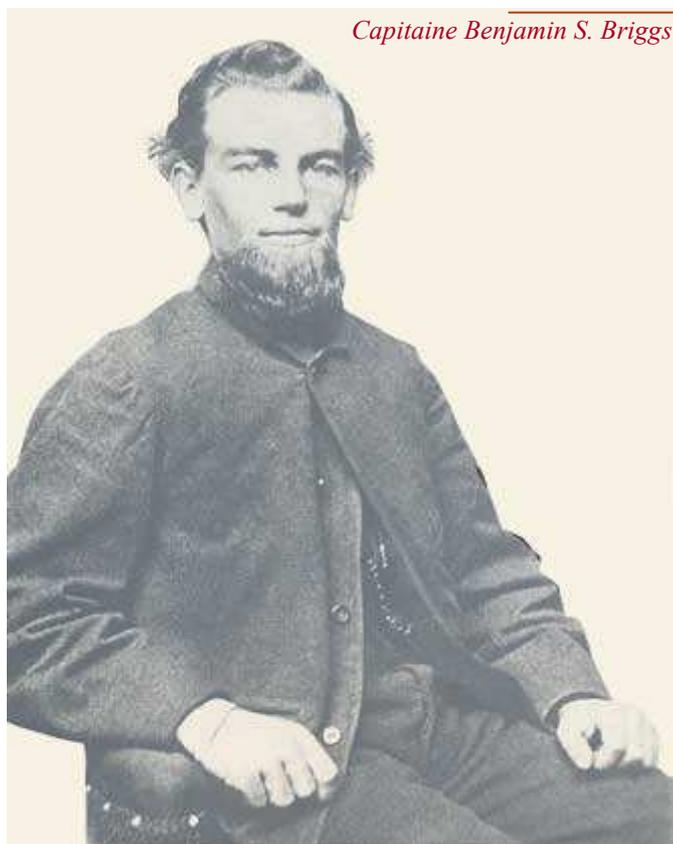
Mais pour le lieutenant Deveau, l'équipage aurait tout simplement évacué le navire devant l'inquiétante quantité d'eau ayant envahi les cales pour une obscure raison; puis aurait été « prélevé » par l'Atlantique, puisque personne, par la suite, ne vint se réclamer comme ayant fait partie de l'équipage.

Enfin, certaines personnes (dont un journaliste, William Klein) évoquent la possibilité d'une fraude, sachant que Morehouse et Briggs se connaissaient et que leurs deux navires avaient appareillé de New York. Mais la prime récupérée pour le sauvetage par l'équipage du « *Dei Gratias* » n'est que de 8528 dollars, soit le cinquième seulement de la valeur de la cargaison, qu'il aurait donc été plus lucratif de revendre...

D'autres hypothèses viendront tenter d'élucider le mystère, de la plus rocambolesque à la plus sensée. Certains journaux de l'époque se défouleront (popularisant ainsi le mythe), et l'on demandera même à des auteurs célèbres d'imaginer une version romanesque (Sir Arthur Conan Doyle lui-même se prêta au jeu). Une pieuvre géante, une beuverie qui dégénère... Bien entendu, certains pensèrent à un acte de piraterie, mais aucune trace de lutte ne viendra étayer cette proposition.

Quoi qu'il en soit, ce sont peut-être les avancées de la science qui nous permettent aujourd'hui d'émettre les hypothèses les plus vraisemblables. Ainsi, une théorie marginale propose que la « *Mary Celeste* » fut surprise par un « tremblement de mer » d'épicentre sous-marin et que, paniqués, les membres de l'équipage aient fui à l'aide d'une chaloupe après que l'eau projetée par les secousses aient envahi une partie du bateau.

Capitaine Benjamin S. Briggs



Une autre réflexion fait état de la possibilité que l'alcool presque pur transporté par la « *Mary Celeste* » se soit en partie volatilisé sous l'effet de la chaleur des Açores, formant un nuage de gaz inflammable dans les cales quasi-hermétiquement fermées. Lors d'une éventuelle tempête (les hublots étaient clos à la découverte du navire mais certaines choses n'étaient pas tombées ou renversées pour autant), les anneaux de fer qui cerclent les tonneaux se frottent les uns aux autres en causant quelques détonations qui effrayent l'équipage.

Plus simplement, lorsque les marins ouvrent la cale en arrivant aux Açores, un épais nuage de gaz s'en échappe. Le capitaine (craignant pour sa femme et sa fille) et les marins croient à l'incendie et grimpent dans une chaloupe pour se sécuriser et/ou s'enfuir. Une brusque rafale de vent (confirmée par la météo de l'époque au moment où se serait déroulé le drame) éloigne alors les embarcations. Une tempête surviendra quelques jours plus tard, qui emportera les tenants du mystère et scellera les clés de l'énigme du navire...

En 1884, le bateau s'échouera pour la dernière fois, lorsque son nouveau propriétaire le fait s'échouer volontairement sur un récif près d'Haïti pour toucher l'assurance. Acquitté, il mourra pourtant huit mois plus tard alors que son complice finira à l'asile, en alimentant encore un peu plus la légende...

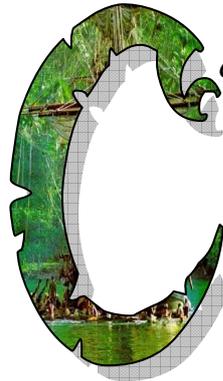
Aujourd'hui encore, le mythe de la « *Mary Celeste* » demeure non élucidé, et plusieurs musées lui consacrent un espace de l'autre côté de l'atlantique; faisant du navire le porte-flambeau du souvenir de toutes les disparitions mystérieuses survenues en mer...



Le Cryptogramme de la Buse

Chasse au trésor

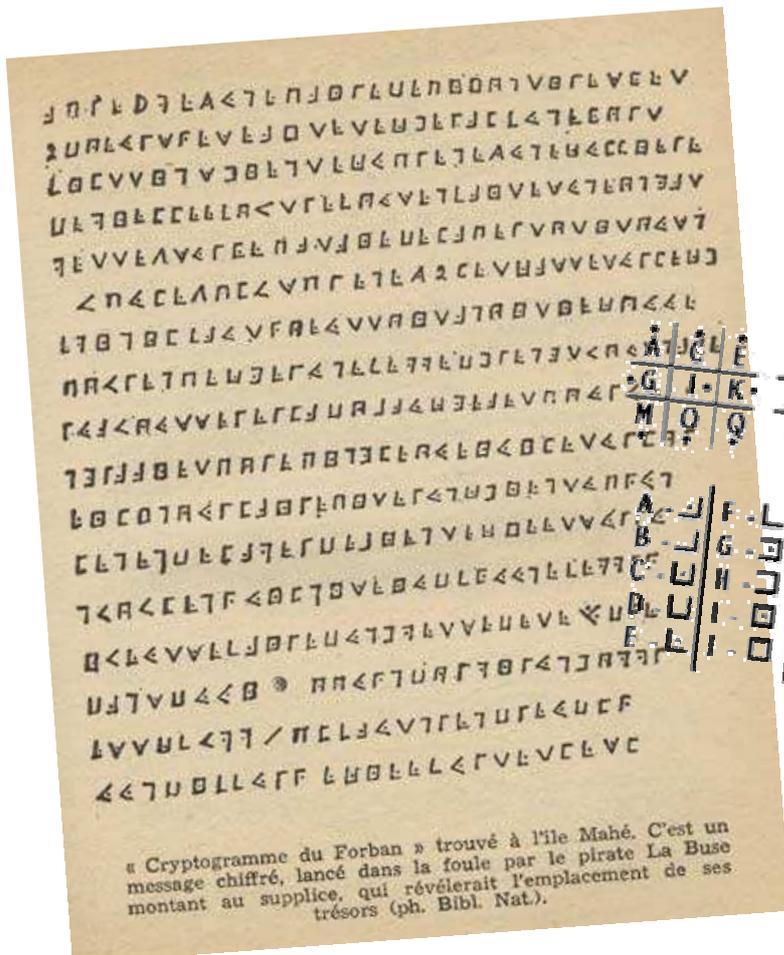
CRYPTO



ertaines histoires de pirates furent de celles qui enflammèrent les imaginations, et auxquelles peut être accordée la paternité de maints romans et de maintes légendes.

L'histoire de « La Buse », célèbre pirate du début du 18^{ème} siècle, est de celles là. Encore aujourd'hui, son cryptogramme est la clef de voûte d'une authentique chasse au trésor. Un trésor monumental qui persiste à se dérober aux réflexions des uns, et aux fouilles des autres...

► par Keenethic



« Cryptogramme du Forban » trouvé à l'île Mahé. C'est un message chiffré, lancé dans la foule par le pirate La Buse montant au supplice, qui révélerait l'emplacement de ses trésors (ph. Bibl. Nat.).

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

► Itinéraire d'un pirate gâté

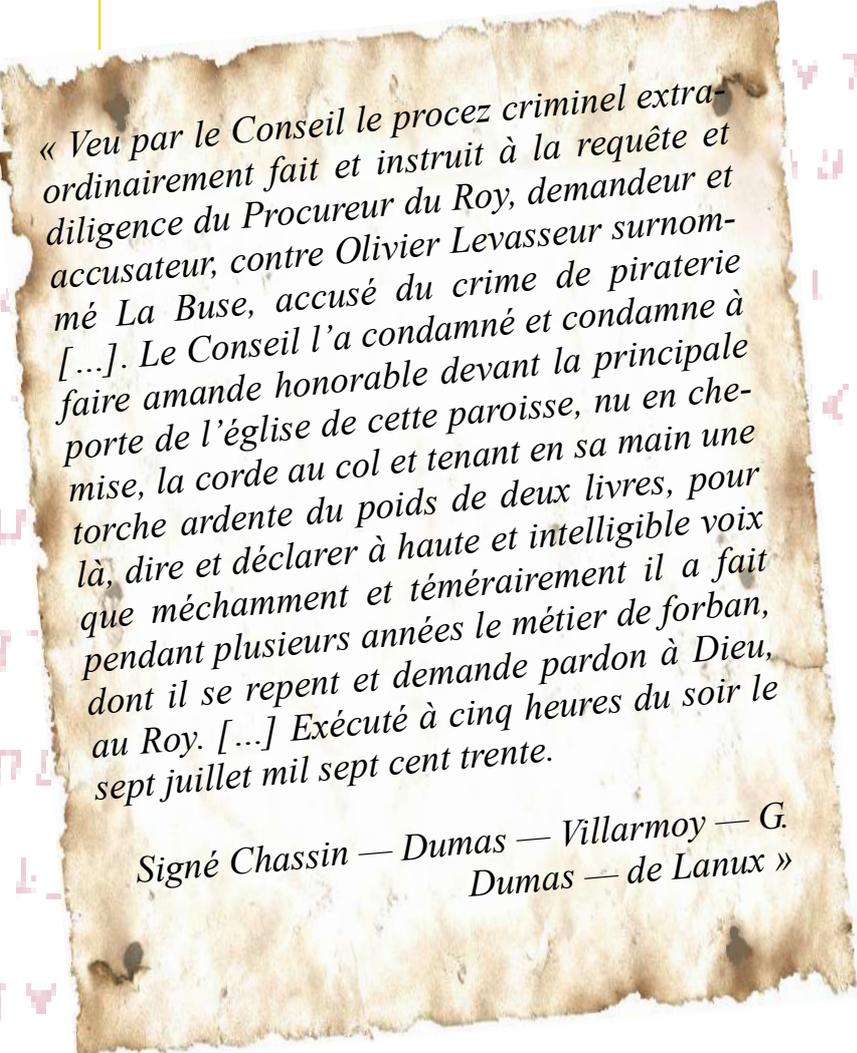
« La Buse » est le surnom d'un pirate français, Olivier Levasseur, qui écuma les mers de l'océan indien au début du 18^{ème} siècle. Né sans doute dans les années 1680 à Calais, il fait ses premières armes sur le navire de son père -lui-même flibustier et corsaire- auquel il succèdera quelques semaines plus tard malgré son jeune âge et après avoir écarté le capitaine qu'il avait pourtant mis en place sur son bateau, en route vers les Indes. Mais il perd la *Reine des Indes* peu après. Sa carrière débute vraiment en 1721, lorsqu'il s'empare de *La Vierge du Cap* (un 72 canons portugais) avec son compère Taylor à Saint-Denis de La Réunion, à la faveur d'une tempête. A bord, voyagent rien moins que le Comte Ericeira, Vice-Roi des Indes, l'archevêque de Goa...et la fortune qui les accompagne : crosse en or et rubis, bijoux, caissettes d'or et d'argent, perles, tissus précieux, ébénisterie,..., le tout estimé à une valeur de 4,5 milliards de nos euros ! Un vrai trésor de pirates, un vrai trésor de romans...

Le navire est rebaptisé *Le Victorieux*. Sa carrière sera de courte durée, car les nations maritimes investissent de plus en plus ce point de passage stratégique de la route des Indes, forçant les forbans à faire profil bas.

Un an plus tard, les deux compères se séparent (Taylor partant pour les caraïbes, Le Vasseur restant près de Madagascar) afin de s'éviter les foudres de l'Angleterre et de la France. Et justement, cette dernière accorde l'amnistie aux pirates de ses eaux, à condition qu'ils rendent les trésors dont ils ont pu s'emparer. Levasseur ne peut s'y résoudre, aussi se fait-il discret, et travaille même

comme pilote dans la baie d'Atongil, à Madagascar. Malheureusement pour lui, en 1729, il est reconnu par le capitaine d'Hermitte alors qu'il offre ses services au navire « La Méduse ». Arrêté sur le champ, il est conduit à l'île Bourbon (la Réunion) pour y être jugé par la France...

La sentence sera la suivante :



« *Veü par le Conseil le procez criminel extraordinairement fait et instruit à la requête et diligence du Procureur du Roy, demandeur et accusateur, contre Olivier Levasseur surnommé La Buse, accusé du crime de piraterie [...]. Le Conseil l'a condamné et condamne à faire amende honorable devant la principale porte de l'église de cette paroisse, nu en chemise, la corde au col et tenant en sa main une torche ardente du poids de deux livres, pour là, dire et déclarer à haute et intelligible voix que méchamment et témérairement il a fait pendant plusieurs années le métier de forban, dont il se repent et demande pardon à Dieu, au Roy. [...] Exécuté à cinq heures du soir le sept juillet mil sept cent trente.*

*Signé Chassin — Dumas — Villarmoy — G.
Dumas — de Lanux »*

Nous sommes le 7 juillet 1730, La Buse - condamné à mort par pendaison- s'apprête à léguer au monde l'une des plus authentiques et mystérieuses cartes au trésor, par l'entremise d'un cryptogramme et d'une promesse : « Mon trésor à qui saura comprendre... ».



► Chasse au trésor

Ce cryptogramme, il le lance à la foule, et il parviendra jusqu'à nous. Son alphabet semble être largement inspiré d'un certain codage initiatique, qui fut utilisé par les templiers, entre autres. Jusqu'à nos jours, beaucoup ont essayé d'en décrypter le contenu, mais une traduction littérale n'amène semble-t-il à rien :

« APRE J ME A UNE PAIRE DE
PIJON TIRE SKET
2 DOEURS QE SE A J TETE
CHEVAL F UNE KORT
FILT T IN SHIEN TEU PRENE A
UNE CULLIERE
DE MIEL LE E FO V TE FOUSSE
N FAITE S UNE ONGAT
METTE ONGAT SUR KE PA
TAIE DE LA PERTOT OITOU SN
V PULE ONGAT OL VS PRENE
A 2 LE T CASSE
SUR LE CHEMIN IL FAUT
QCEUT TOIT A NOI TIE COUVE
POUR ENPECGE UNE
FEMME DH RENG T VOUS
NAVE
RVA VOUS SERER LA DO
BAUC GEA ET POUR VEN
GRAAI
ET PORE PINGLE OU EIUI LE
TURLORE
IL J NOUR LAIRE PITER UN
CHIEN TURQ UN LE NENDE

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

QAMER DE BIEN TE C JE ET
SUR R UN VOV LE NQUIL NI
SEIUD FKU UNE FEMMR QI
VEUT SE FAIRE DU NH MET
SE

DETE SUD RE DANS DU UI O
OU QN DORMIR UN HOMMRE
SSCFVMM/PL FAUT N RENDRE
UDL QU UN DIF FURQE »

Joseph Guy Germain Tipveau, en 1994, découvrit peut-être une pièce du puzzle lorsqu'il fit remarquer que trois « A » étaient différents de tous les autres. Un indice géométrique, indiquant trois pierres gravées quelque part sur des îles de l'Océan Indien ?... C'est ce que d'autres pensent, en se penchant sur les pierres sculptées d'origine inconnue découvertes en 1923, au sud des Seychelles (île Mahé). En effet, si ce type de pierre n'est pas extraordinaire dans l'Océan Indien, les motifs représentés sur celles-ci (œil, chien, etc.) ne semblent pas faire partie du bagage culturel traditionnel des cultures locales ou péri-locales. On a donc pensé qu'elles pouvaient être liées à une signalétique cryptique, fruit de l'imagination de pirates. Qui plus est, ces derniers ont-ils vraiment besoin d'énigmes insolubles, plutôt que de simples coordonnées de navigation ?...





NAGASH 18/10/05

Un autre chercheur de trésor, Reginald Cruise-Wilkins, puis son fils, se lancèrent également à corps (argent) perdu dans l'aventure dès 1949, mais sans parvenir à mettre à jour autre chose que quelques babioles malgré le lourd investissement consenti et les moyens engagés (dynamite, quand tu nous tiens...). Persuadés que le trésor avait été caché à marée basse, ils s'évertuèrent à chercher l'entrée d'une grotte dissimulée par des éboulements ou par le sable marin, sur la foi de quelques marques sur les rochers.

D'autres chercheurs de trésors ont tenté, eux, de fouiller la jungle, pour y découvrir quelques ossements et la trace d'une occupation humaine (vieux coffre, lanternes, fondations, ...).

Mais le trésor de La Buse est d'autant plus volatile que depuis la mort du forban, bien des siècles ont passé. Les indices permet-

tant de le retrouver ont largement eu le temps de disparaître. De même, qui aurait découvert le ou les magots, aurait-il envisagé une autre solution que le silence ? Sans doute pas. Par exemple, on évoque souvent le nom du pirate Nagéon de L'Estang dit « Le Butin », qui aurait lui aussi disposé d'un joli pécule, qu'il aurait évidemment caché. Pourquoi relier ces deux noms ? Parce que les deux trésors pourraient ne faire qu'un si Nagéon de L'Estang avait découvert une partie des fabuleuses richesses de *La Vierge du Cap*.

Qu'importe si le trésor de La Buse s'est dissipé aux quatre vents. Le rêve demeure, et c'est bien là l'essentiel...



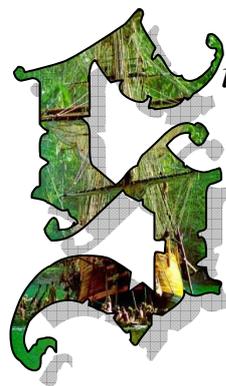
Sources

- ▶ <http://libertalia.site.voila.fr/plansitebuse.htm>
- ▶ http://www.clicanoo.com/article.php?id_article=97578
- ▶ http://fr.wikipedia.org/wiki/Olivier_Levasseur
- ▶ <http://www.pirates-corsaires.com/levasseur-la-buse.htm>
- ▶ <http://www.apprendre-en-ligne.net/crypto/subst/pigpen.html>

Les Cartes Mysterieuses

Histoire de la cartographie.

CARTOGRAPHIE



Si l'imaginaire collectif a toujours eu tendance à être attiré par ce qui brillait, le véritable trésor des explorateurs d'autrefois fut surtout la connaissance du monde qu'ils parcouraient. En l'occurrence, le plus beau joyau du conquérant comme du colon tenait sur un bout de papier : ses cartes.

Car en effet, la cartographie fut l'une des sciences essentielles de l'histoire de la civilisation, et le pont menant des anciens mondes aux nouveaux. Or, l'histoire de la cartographie est aussi celle des aventuriers, des visionnaires, bref, de ceux qui surent aller plus loin que leurs contemporains.

► par Keenethic



HISTOIRE



FIGURES

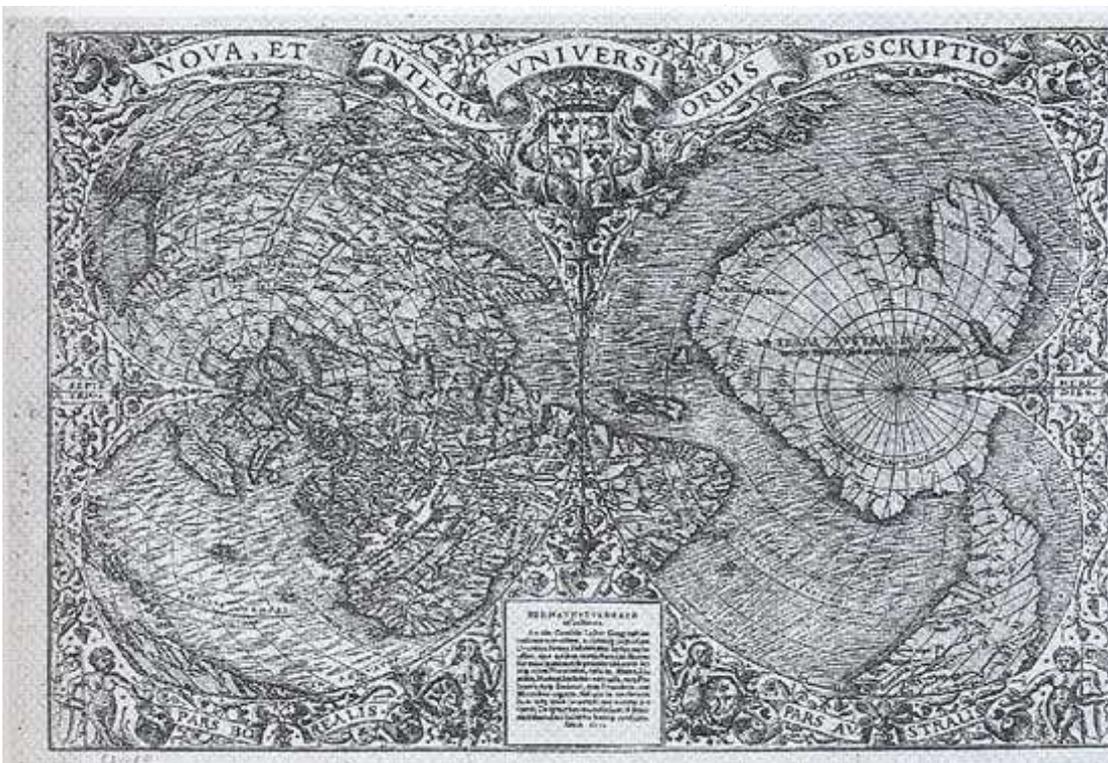


JEUX



INSPIS





sont d'une précision impressionnante, tel que la représentation de l'île de Marajo à l'embouchure de l'Amazone, dont la découverte date pourtant de 1543, soit trente ans après la réalisation de la carte de Piri Reis. Ou encore l'esquisse de la chaîne des Andes et la représentation de l'Amazone (mais elle

En 1929 à Constantinople fut retrouvée une carte datée de 1513 et représentant avec une belle exactitude longitudinale les côtes sud-américaines et africaines. Œuvre d'un amiral (« reis ») turc d'origine grecque et chrétienne, Piri Ibn Haji Memmed, cette carte paraît très avancée pour les connaissances de l'époque. Des spécialistes confirment plusieurs années après que la précision de la carte est plus que surprenante, puisqu'elle semble même représenter une partie de l'Antarctique, inconnue de nos cartographes jusqu'au 19^{ème} siècle. Or, Piri Reis dit s'être servi de cartes phéniciennes et grecques datant de l'antiquité pour son Kitab-i-Bahriye, comme le prouvent les unités de mesure utilisées par le turc. Le capitaine Mallery, ingénieur militaire à la retraite et spécialiste de la cartographie, certifie l'étrangeté de la carte. Celle-ci emploie l'ancien système des « huit vents » et la conversion en latitude et longitude prend pas mal d'années à l'équipe de Pr C. H. Hapgood. Au terme de cette entreprise, il apparaît que pas mal d'erreurs émaillent ce qui est manifestement un simple copier-coller de plusieurs cartes antérieures (dont certaines de Christophe Colomb), pas forcément aux mêmes échelles. Néanmoins, paradoxalement, d'autres détails

est doublée). Même avec l'aide des mathématiques, le calcul de la longitude n'est alors pas connu, alors comment expliquer une telle précision ? L'imagination et le hasard ? D'autres éléments troublants confirment l'antiquité des sources de l'amiral : deux grandes îles sont ainsi représentés juste en dessous de l'équateur, près des îlots de Saint-Pierre et Saint-Paul. Justement, à sous l'un de ces emplacements se trouve un plateau sous-marin enfoui sous les eaux depuis plusieurs siècles, voire millénaires... Et ce n'est pas tout ! Plusieurs autres îles proches de l'antarctique sont dessinées, alors qu'elles ne sont mises à jour que dans les années 50... Les malouines, découvertes en 1592, sont aussi dessinées. Depuis, l'*Advanced CAD Laboratory* du College of Engineering & Technology de l'université d'état McNeese a inauguré le "Projet Piri Reis", consistant à mettre une bibliographie sur internet, à retracer la carte à l'aide d'outils informatiques et à effectuer une comparaison rigoureuse avec les cartes modernes.

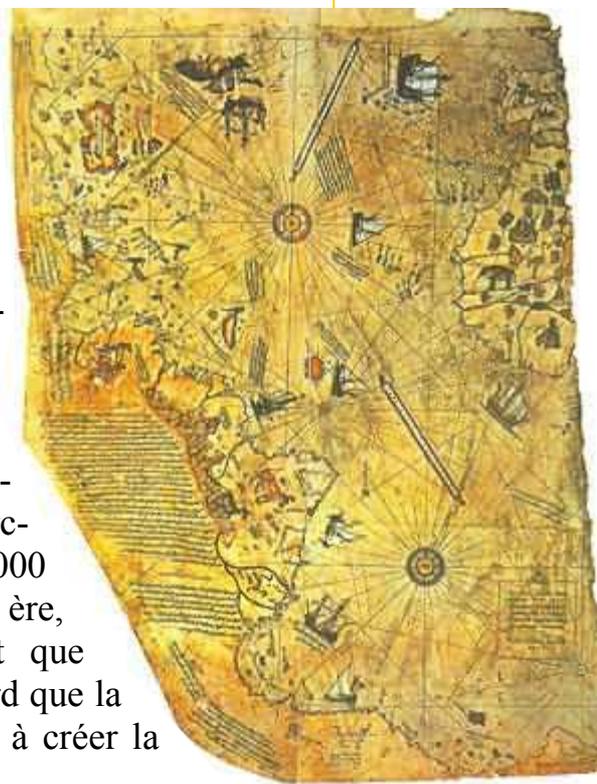
Cette carte est encore conservée au Topkapi Sarayi Museum d'Istanbul, et n'est pas la seule de son genre. Ainsi, la

Journal de Merle
in Black Point

1664



carte d'Oronteus Finaeus, datée de 1531, représente les côtes du continent austral ; des côtes dissimulées et étendues par les glaces depuis plusieurs milliers d'années et que seul les relevés sismiques nous permettent d'obtenir ! Fleuves, estuaires et fjords sont représentés, qui devraient aujourd'hui être enfouies sous 1500 mètres de glace et d'eau, sous la mer de Ross. L'explorateur Nordenskjöld la reproduit en 1889, soit 69 ans avant le premier repérage des côtes antarctiques. Il dit alors penser qu'une carte très ancienne fut retrouvée et utilisée au Moyen-Âge pour représenter le monde avec une précision impossible à cette époque. Des travaux récents tendent à soutenir l'idée que des fleuves coulèrent effectivement en Antarctique jusque 6000 ans avant notre ère, et que ce n'est que 2000 ans plus tard que la glace commença à créer la mer de Ross.



La carte de Zeno, elle, datée de 1380 et recopiée en 1558, dévoile quant à elle un Groenland débarrassé également de ses glaces. Paul-Emile Victor lui-même s'étonne qu'une carte puisse avoir plusieurs siècles d'avance sur sa propre découverte, entre 1949 et 1951. Un pic sous-glaciaire a même été découvert grâce à la carte et sous l'impulsion de Mallery.

Hadji Ahmed, en 1559, représente très précisément l'Amérique, dont sa

côte ouest, alors qu'elle ne sera correctement cartographiée que deux siècles plus tard. Il représente même le détroit de Béring...émergé !

Les côtes africaines ont aussi leurs cartes mystérieuses, comme celle du portugais De Carneiro, qui représente en 1502 ses côtes avec une précision qu'aucun de ses contemporains ne pouvait se targuer d'avoir. Jorge Reinel, son compatriote, propose une carte de l'océan indien plus précise que les moyens mathématiques de l'époque ne peuvent le permettre, sans calcul de longitude.

En Europe, Ibn Ben Zara et Benincassa, respectivement en 1487 et 1508, propose un vieux continent aux contours semblables à ceux qu'il devait avoir à l'époque de la glaciation. Ces cartes sont les héritières des portulans de Du-certo Portolano.

En 1137, une carte gravée sur pierre de la Chine ne peut

qu'avoir été réalisée à l'aide de mathématiques avancées.

Vous l'aurez compris, toutes ces cartes, inspirées la plupart du temps d'œuvres plus anciennes conservées au cœur de bibliothèques légendaires (celle d'Alexandrie, en particulier), soulève la question de l'existence d'une civilisation avancée techniquement, s'étant donnée les moyens d'explorer le monde des centaines voire des milliers d'années avant que la civilisation occidentale se lance

HISTOIRE



FIGURES

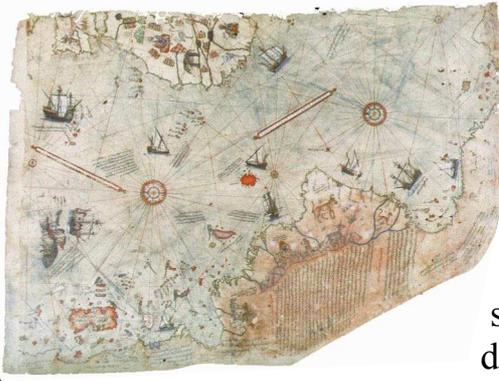


JEUX



INSPIR





dans l'aventure. Dans ces conditions, des mythes et des légendes ressurgissent, dont ceux faisant référence à l'Atlantide ou à d'autres civilisations perdues.

Voici les conclusions qu'Hapgood posa dans son ouvrage de 1966, « *Maps of the ancient sea kings* » :

« Il semble que des informations géographiques d'une grande précision se soient transmises de peuple en peuple. Ces cartes, selon toute vraisemblance, ont été dressées par un peuple inconnu, puis léguées à d'autres civilisations, peut-être les Crétois de l'époque de Minos et les Phéniciens (...). La plupart de ces cartes concernaient la Méditerranée et la mer Noire. Certaines représentaient le continent américain, ainsi que les océans Arctique et Antarctique. Aussi incroyable que cela puisse paraître, nous avons la preuve qu'un peuple ancien a exploré l'Antarctique quand ce continent était encore libre de glaces.

Il est manifeste que ce peuple disposait d'une technologie nettement supérieure à

toutes celles des peuples de l'Antiquité, du Moyen-âge et jusqu'à la seconde moitié du 18^e siècle ».

Même si ses conclusions ne lui attirèrent guère les sympathies des scientifiques, et si son analyse de la carte de Piri Reis demeure contesté parce qu'il se laissa sans doute bercer par ses convictions, il reste que les cartes mystérieuses soulèvent certaines interrogations historiques et préhistoriques. En ce sens, elles font le bonheur des amateurs d'étrangetés, mais sont pourtant authentiquement...étranges... S'il s'agit du souvenir de civilisations que les colères de la terre ou les brumes du temps voilèrent à notre connaissance, l'on peut s'interroger sur le manque de vestiges et de traces autres que celles, fragmentaires et contestables, que nous proposent ces cartes. Elles demeurent néanmoins une piste - certes ténue- qu'il convient d'explorer, pour faire avancer la connaissance de notre monde.



Sources

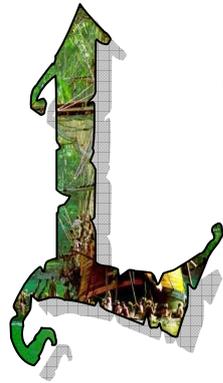
- ▶ <http://www.prep.mcneese.edu/engr/engr321/preis/afet/afet0.htm>
- ▶ http://fr.wikipedia.org/wiki/Carte_de_Piri_Reis
- ▶ http://www.dinosoria.com/piri_reis.htm
- ▶ http://www.ufocom.org/pages/v_fr/m_archeo/Pirireis/pirireis.htm

Portraits de Pirates

Le vent de l'histoire



FIGURES



La flibuste a été marquée par le destin hors du commun d'hommes et de femmes qui ont à jamais marqué de leur empreinte les mers des caraïbes.

Leurs retentissants exploits les ont fait entrer dans l'histoire.

Cette rubrique est destinée à vous présenter ces pirates au destin souvent tragique et dont le nom n'est pas prêt d'être oublié.

► Illustrations p85 et p88 :
Ulric

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



■ Edward Teach

dit Barbenoire

Parmi la galerie des figures hors du commun qui émaillent l'histoire de la piraterie, Edward Teach (ou Thatch, puisque ce nom semble avoir été le plus utilisé) est sans doute le plus pittoresque de tous.



Né dans les années 1680 quelque part en Angleterre, soit à Bristol soit à Londres, et peut-être même en Jamaïque ou à Philadelphia, sa réputation a traversé les siècles jusqu'à nous. C'est dire, déjà, à quel point il est difficile, lorsque l'on parle de « Barbenoire », de démêler l'historique du légendaire.

Ce que l'on sait en revanche, c'est qu'il fut sans doute marin anglais lors de la « Guerre de la Reine Anne », de 1702 à 1713, et que sa carrière de pirate débuta vers 1713, lorsqu'on le retrouve aux côtés du Capitaine Benjamin Hornigold. En 1716, ce dernier lui confie le commandement d'un navire capturé. A eux deux, Hornigold et Teach deviendront les pirates les plus craints et les plus réputés... jusqu'à la fin de l'année 1717 où, à la faveur de l'amnistie offerte par la couronne anglaise, Hornigold se retire. Mais Teach a d'autres ambitions, refuse l'amnistie et fait du navire esclave français « *Le Concorde* », capturé quelques mois plus tôt, son navire amiral. De 26 canons, il le fait passer à 40, tout en le rebaptisant le « *Queen Anne's Revenge* ».

Avec ce vaisseau, il rencontre peu après le sloop de Stede Bonnet, « *Le Revenge* », et propose au plus gentleman de tous les pirates de faire bord commun pour quelques encablures. Mais Teach est d'une autre trempe que Bonnet et, le jugeant inapte à commander un navire, il décide de le séquestrer à son bord et de prendre le commandement de son vaisseau.

En quelques mois, d'ici à la fin du printemps 1718, « Barbenoire » compte quatre navires dans sa flotte personnelle, et plus de 300 hommes.

Sa réussite est d'autant plus effrontée que Teach est expert avec l'arme la plus redoutable de l'arsenal du forban : l'intimidation. Par un art de la mise en scène poussé à l'extrême, sa réputation grandit au point que la plupart de ses proies se rendent sans même combattre.

Jugez plutôt : grand et robuste, sa barbe d'un noir de jais lui mange le visage,

Journal de bord
du Black Pearl



« *Revenge* » Stede Bonnet, enfin libéré de son hôte. Il ne sait pas que moins de six mois plus tard, il sera capturé et pendu, le 10 décembre 1718.

Teach, lui, s'est réfugié en Caroline du Nord, à Bath, auprès du gouverneur Charles Eden. Pauvre, l'état préfère profiter du butin du pirate plutôt que de le voir saccager ses côtes. Mais la *Royal Navy* est sur la piste de « Barbenoire », qui a refusé son pardon. Envoyée par le gouverneur de Virginie Alexander

et il la tresse pour se donner une aura démoniaque...qu'il renforce en allumant des mèches dans ses cheveux enduites de poudre à canon, lors des combats. Deux sabres au côté, d'innombrables mousquets et couteaux et un manteau pourpre complètent le tableau de ce démon sorti des ténèbres océanes.

Ceci dit, Teach ne fut guère un assassin sans vergogne, et il n'en vînt au sang qu'en cas de défense acharnée. Sitôt dépouillées, ses victimes sont laissées libres. Si elles lui résistent, leur navire est le plus souvent brûlé, et ses passagers naufragés.

Nous sommes donc en mai 1718, et « Barbenoire » décide d'effectuer le blocus du port de Charleston, en Caroline du Sud. Une semaine après le début de sa manœuvre, il perd deux de ses bateaux, dont le « *Queen Anne's Revenge* », à la crique de Beaufort ; non sans avoir déjà pris près d'une dizaine de navires.

C'est à bord de l'un deux qu'il regroupe son butin et repart à l'aventure, après avoir abandonné sur une barre de sable 25 pirates mécontents, que reprendra sitôt à bord du

Spottswood, elle rattrape Teach dans la baie d'Ocracoke. Là, le pirate réalise une belle manœuvre : en piquant sur la côte, il se fait suivre par le « *H.M.S. Pearl* » du Capitaine Robert Maynard, le persuadant qu'il veut s'échouer pour fuir à pied. Mais le navire du forban redresse soudain pour flirter avec la côte. Maynard raccourcit alors sa trajectoire pour couper la route du pirate...et s'échoue sur un banc de sable, précisément là où voulait l'entraîner « Barbenoire », qui connaît parfaitement l'endroit. Une bordée de canons plus tard, le « *Pearl* » est disloqué et décimé. Maynard emploie alors une ruse de pirate, ordonnant à son équipage valide de descendre à fond de cale en laissant leurs frères morts sur le pont. Sûr qu'il peut porter le coup de grâce, Teach débarque sur le « *Pearl* »... La bataille qui s'ensuit est un carnage. Comme dans un roman, le pirate et le militaire se retrouvent face à face, pistolets en main. « Barbenoire » est atteint, mais ce n'est pas suffisant pour l'arrêter. Au sabre, il affronte son adversaire, qui ploie sous sa force, et brise son arme. Mais il n'a pas le temps de lui porter le coup fatal, car un matelot

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

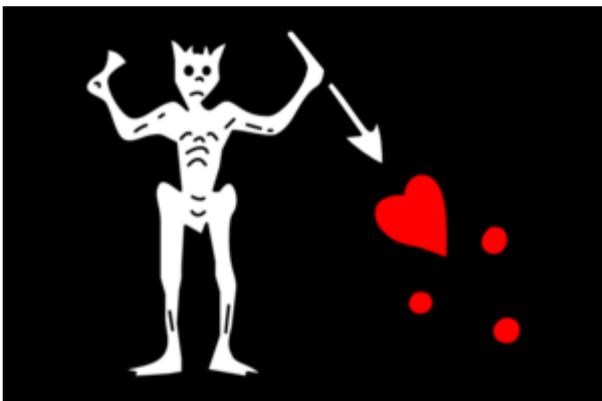
anglais le poignarde à la nuque. Continuant à combattre comme le beau diable qu'il est, Teach est de nouveau lardé de coups de couteaux par un autre marin, avant que Maynard ne l'achève d'un tir mortel. Au total, « Barbenoire » aura reçu plus de 20 lacérations, et 5 balles. Le pirate s'écroule, nous sommes à l'aube du 22 Novembre 1718. Sa tête pend sous le drapeau anglais.



Avec sa mort, l'ère de la piraterie en Amérique du Nord touche à sa fin...

Mais à lui seul, en moins de cinq ans, le pirate aura fait plus d'une quarantaine de prises.

Et l'histoire ne s'arrête pas là. Car depuis, le « *Queen Anne's Revenge* » a été localisé par *Intersal* (une compagnie privée commanditée par la Caroline du Nord) et identifié par la *N.C. Underwater Archaeology Unit*, le 22 Novembre 1997, soit 278 ans après la mort de « Barbenoire ». Déjà, des boulets de canon, une cloche et un fût de tromblon ont été remontés ; et ce n'est qu'un début, comme le laissent présager les prises de vue. Une dizaine de canons a d'ores et déjà été repérée. On peut espérer beaucoup de renseignements du « *Queen Anne's Revenge* » sur la vie des pirates d'alors.



Edward « Barbenoire » Teach nous aura finalement laissé un double héritage, et non des moindres. D'abord, en nous ayant abandonné un vaisseau coupable de près d'une vingtaine de prises à lui seul, il nous fournira des indices conséquents sur la marine et la vie des forbans d'alors. Ensuite, et peut-être surtout, il aura permis sans doute mieux que quiconque au souvenir de la piraterie de traverser les siècles, en ayant fusionné dans sa personne, dès le début du 18^{ème} siècle, le pirate réel et le pirate fantasmé. Ce faisant, il aura hissé le pavillon noir à la postérité de l'imaginaire collectif...

► par Keenethic

► Sources :

<http://www.ah.dcr.state.nc.us/sections/maritime/Blackbeard/>

(Chaudement recommandé si vous voulez une source complète et suivre la découverte du navire de « Barbenoire » en anglais)

<http://www.kiss.qc.ca/>

<http://www.mrugala.net/>



■ Jean David Nau Dit l'Olonnais

(Sables-d'Olonne 1630- Darien 1669)

Aucun autre frère de la côte ne symbolise mieux que Jean David Nau la terreur qu'inspira le mot « flibustier ». On le connut sous de nombreux noms : Francois L'Olonnais, L'Olonnois, Lolonna, etc.

Originaire des Sables-d'olonne, il s'embarque en la qualité d'engagé depuis le port de La Rochelle en direction des Antilles, où il accepte de subir trois années d'esclavage avant d'être admis comme boucanier. Ses premières années pied à pied contre les espagnols forgent sa haine envers les conquérants du nouveau monde.

Lorsqu'il devient flibustier, sa témérité et ses décisions lui valent la succession de son capitaine, passé de l'autre côté. La carrière de L'Olonnais commence par quelques prises, mais aussi par la perte de son navire à l'occasion d'une tempête. Le soutien du gouverneur de l'Ile de la Tortue, son port d'attache, lui permet néanmoins de réarmer un nouveau navire.

Encore une fois, malgré de belles réussites et de « beaux massacres » d'espagnols, il naufrage son navire près de Campêche, au Mexique. Les espagnols se vengent de Nau en exécutant tout l'équipage, mais le forban parvient à s'en sortir en faisant littéralement le mort sous les corps de ses hommes. Il se déguise ensuite en espagnol et participe même à la fête qui célèbre sa propre mort, avant de parvenir – avec l'aide de quelques esclaves- à rejoindre l'Ile de la Tortue en canot et à la rame !



HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



A nouveau, un navire est armé ; et celui que l'on surnomme déjà « Le Cruel » est aux aguets, près de La Havane. Les espagnols vont déchanter...

Un peu plus tard, il organise avec seulement quelques compagnons (une vingtaine) une expédition de pillage à Los Cayos, à Cuba. Là bas, le gouverneur de La Havane envoie un brigantin de quatre-vingt dix hommes et dix canons. Mais Nau et ses compagnons les surprennent à l'ancre dans la baie. Le pirate montre alors toute sa perversité, en décapitant un à un tous ses prisonniers et en goûtant leur sang, à l'exception d'un seul qui témoignera de l'avertissement aux ennemis de L'Olonnais. Celui-ci rapportera dans une chaloupe les têtes coupées et une missive à l'adresse du gouverneur. Jean Nau lui promet, ainsi qu'à ses envoyés, le même sort... Les propres sujets du gouverneur de La Havane lui demanderont de ne pas poursuivre le flibustier, pour éviter les vendettas sanglantes.

En 1666, avec Michel Le Basque (un autre chef pirate), Nau organise une expédition de 650 hommes et 7 ou 8 vaisseaux en direction de Maracaïbo (Venezuela), en Amérique du Sud. Chemin faisant, un voilier gorgé de cacao et de 300000 talers d'argent sont « confisqués », entre autres. Maracaïbo est au bord du lac, relié à la mer par un étroit chenal défendu par un fort. Pour le mettre à bas, les flibustiers débarquent hors de portée des canons et l'assiègent, avant de remonter le chenal. Malgré la défense de ses 4000 habitants, la ville est pillée. Puis, Nau et Le Basque apprennent qu'un contingent d'espagnols arrive en renfort. Ils se portent au devant des troupes, les provoquent et les écrasent. Leurs pertes sont minimes, alors que les espagnols ont dix fois plus de morts. Tout cela se passe près de la ville de Gibraltar, qui est pillée au cours



des six semaines qu'y passent les flibustiers. Ils repartent ensuite pour Maracaïbo, et la passent au fil de l'épée. Au final, le butin de l'expédition pirate est de 260000 « pièces-de-huit » et environ 100000 couronnes d'objets du culte et de joaillerie.

La prochaine cible, encore plus conséquente, est le Nicaragua espagnol. Tout auréolé de la gloire de sa réussite, Nau réunit une équipée de même envergure. A l'aide de prisonniers indigènes, il pousse vers San Pedro. Cette fois ci, l'environnement et les espagnols ne laissent pas faire le flibustier aussi facilement. Celui-ci se venge sur ses prisonniers, en commettant des actes d'une cruauté qui est typiquement la sienne. Alexandre Oexmelin (chirurgien pirate), qui chroniqua cette aventure, rapporte que L'Olonnais arracha une fois le cœur encore palpitant d'un pauvre bougre auquel il avait tailladé la poitrine. San Pedro finit par tomber ; mais la ville est vide



et vidée. Aussi, les flibustiers y mettent le feu et repartent vers leur « mer-patrie ».

Désolidarisés, Nau parvient néanmoins à les faire patienter jusqu'à l'arrivée d'une belle prise.

Elle se montre, mais dévoile également une quarantaine de canons et l'équipage suffisant pour les manœuvrer. Par une ingénieuse tactique d'abordage discret de quelques canots d'un côté alors que l'autre bord est soumis au feu des vaisseaux pirates, le bâtiment est pris... mais ne contient que du papier et de l'acier.

L'équipée se termine : une partie (avec à leur tête Vauquelin) repart à La Tortue, une seconde continue leur quête de butin sous les ordres de Pierre le Picard, tandis que L'Olonnais hante avec 300 hommes le golfe du Honduras. Les prises ne viennent pas, la troupe s'essouffle... et s'échoue, affamée, sur un banc de sable. Ce qui pèse est débarqué, mais ce n'est pas suffisant pour re-

mettre à flot le navire. Six mois durant, la troupe doit se défendre des indiens et finit par atteindre l'embouchure du Rio San Juan (qui conduit au lac Nicaragua), grâce à des barques de fortune. Les pirates ne sont plus que 150... Poursuivis par les espagnols et les indiens, ils parviennent néanmoins jusqu'aux côtes du golfe de Darien. Lors d'un débarquement pour réapprovisionnement, Nau est fait prisonnier par les indiens. Le récit que nous fit Oexmelin des derniers moments du plus cruel des pirates se termine par ces mots : " Ils le hachèrent par quartiers, le firent rôtir et le mangèrent ".

► par Keenethic

■ Pierre Legrand

Les origines de la flibuste ont été marquées de nombreux coups d'éclat. Exmelin en raconte un épisode fameux dans son livre :

" Parmi les flibustiers vivant sur l'île de la Tortue se trouvait un Français originaire de Dieppe nommé Pierre Legrand. Il se fit un nom en 1602 en capturant, avec un petit bâtiment et 28 hommes d'équipage au large de la pointe occidentale d'Hispaniola, le Cape del Tibron, le vice-amiral de la flotte espagnole. Les Espagnols n'avaient pas encore découvert alors le Canal de Bahama, si bien qu'ils devaient traverser l'archipel des Caicos (groupe d'îles au sud-est des Bahamas). Le navire de guerre espagnol, qui s'était laissé distancer par le reste de la flotte et qui ne parvenait pas à la rejoindre, était armé de huit bouches à feu et comptait quatre-vingts hommes à bord. Les flibust-

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



iers approchèrent du navire à la rame dans le crépuscule, grimperent à bord, s'emparèrent de la soute à poudre et atteignirent le château avant, où ils trouvèrent le capitaine et le vice-amiral qui jouaient aux cartes. Ils les forcèrent, sous la menace de leurs pistolets, à se rendre. Legrand laissa l'équipage et l'amiral sur la côte d'Hispaniola et rentra en France à bord de sa prise".

► **Alain Decayeux**



■ **Olivier Levasseur** **Dit La Buse**

Olivier Le Vasseur plus connu sous le nom de "La Buse", surnommé ainsi en raison de sa rapidité à fondre sur sa proie est un authentique pirate.

Qui de plus authentique que le pirate La Buse ?!

Son trésor est un butin à perles, diamants, or et vaisselles d'argent, un vrai pirate pendu haut et court, des messages codés, des grottes et une île mystérieuse, des plans ou foisonnent des cachettes !

La Buse, pirate célèbre écuma l'océan Indien au début du 18ème siècle. Il aurait caché un trésor estimé à 4,5 milliards d'euros quelque part à La Réunion. Aujourd'hui encore, des chercheurs et des scientifiques se lancent à la recherche de ce trésor précieusement conservé depuis plus de 280 ans.



Olivier Levasseur est né à Calais à la fin du XVIIè siècle. En 1721, La Buse est associé au pirate anglais Taylor. Ils se sont emparé au mois d'avril du riche vaisseau portugais de 72 canon La Vierge du Cap qui avait cherché refuge contre les tempêtes dans le port de Saint-Denis (île Bourbon).

A bord du vaisseau se trouvaient le comte Ericeira, vice-roi des Indes et l'archevêque de Goa. La Buse n'exigea pas de rançon du vice-roi, mais fit main basse sur les objets d'inestimable valeur : rivières de diamants, bijoux, perles, barres d'or et d'argent, meubles, tissus, vases sacrés et cassettes de pierres précieuses, et la crosse d'or de GOA constellée de rubis pesant une centaine de kilos, le tout évalué à 4,5 milliards d'euros.



La Vierge du Cap, radoubée et remise à neuf, devint le vaisseau de La Buse et prit le nom de Le Victorieux. Mais l'année d'après, Duguay-Trouin et le commodore anglais Matthews vinrent se chercher querelle dans les parages. La Buse et Taylor se sont méfiés et ont préféré prendre "le large". Taylor s'enfuit aux Antilles et La Buse se retira à l'île Sainte-Marie près de la côte de Madagascar.

Il prit sa retraite, car la piraterie n'était plus possible avec aux trousses un gaillard de la trempe de Duguay-Trouin, dont le pavillon flottait glorieusement de l'Equateur au cap de Bonne-Espérance.

La plupart des écumeurs des mers cessèrent également toute activité et devinrent d'assez paisibles citoyens en profitant de la Charte de clémence offerte par le roi de France. Leurs bateaux pourrissent dans les anses et la piraterie disparut.

Presque seul, La Buse temporisa avant d'accepter la Charte, restitua les vases sacrés, mais ne put se résoudre à rendre le butin de La Vierge du Cap, condition de la clémence.

Il est certain qu'il cacha son trésor...mais où ?

On a avancé le nom de 6 îles : Maurice, La Réunion, Frigate, Mahé, Rodrigues, Sainte-Marie.

Dans tous les cas, c'est à Sainte-Marie que vivait Levasseur, en situation irrégulière mais sans grand danger immédiat... parlant de soumission sans se hâter de conclure.

Vers 1729, exerçant le métier de pilote dans la baie d'Antongil (Madagascar), il offrit des services au vaisseau La Méduse, de la Compagnie des Indes, qui voulait entrer dans le port.

Le Capitaine d'Hermitte, commandant de bord, le reconnut, et se souvenant que le pirate avait maintes fois arraisonné des navires de sa compagnie, il l'arrêta.

Le 7 juillet 1730, La Buse était condamné à mort à 17h.

Quand il monta sur l'échafaud pour expier ses crimes de pirate, Olivier Levasseur, dit La Buse, lança dans la foule un cryptogramme et s'écria :

- "Mes trésors à qui saura comprendre !"

Voici donc La Buse pendu, le cryptogramme lancé dans la foule, et le trésor caché offert aux plus malins.

Qui ramassa le message secret ?

Nul ne saurait le dire, mais depuis plus de deux siècles, l'océan Indien, des îles Seychelles à la pointe de Madagascar, est le centre de recherches incessantes et foisonne de documents à clés, de rébus et de signes gravés qui tous, selon la tradition, se rapportent aux prodigieux trésors de La Buse.

► **Alain Decayeux**

■ **Henri Morgan**

Aventurier Gallois, Sir Henry Morgan, a été l'un des flibustiers qui, avec l'appui tacite du Gouvernement anglais, s'attaqua à trafic maritime et aux colonies espagnoles. On peut dire de lui qu'il fut le plus grand. Secondé par plusieurs des capitaines de l'Olonnais, (Roc Brasiliano, Laurent de Graaf, Michel le Basque et d'autres), il profite de leur expérience et dirige des expéditions de grande envergure.

La première connaît un étrange départ. Second du célèbre Mansfeld, Morgan voit le vieil amiral des fli-

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS





bustiers renoncer à l'expédition contre Curaçao financée par le gouverneur de Jamaïque. Morgan veut se rattraper en tentant un coup de main contre une ville fortifiée... mais son équipage refuse ce projet, préférant se diriger vers Puerto Principe, (aujourd'hui Camaguey, à Cuba). Mais cette ville se révèle peu riche. Morgan obtient quand même une rançon, dont 500 boeufs qu'il fait abattre et saler afin d'entreprendre sans tarder une autre expédition.

En 1668, la même année que la prise de Puerto Principe, les flibustiers de Morgan attaquent Portobelo défendue par quatre forts. Le coup de main est audacieux. Il implique de s'infiltrer dans les forts espagnols de nuit. On se doute que Morgan avait de bons guides. Probablement des flibustiers qui avaient connus la captivité à Portobelo avant de s'évader ou d'être échangés contre des prisonniers espagnols. Il faut dire aussi que les flibustiers disposent de moyens efficaces pour soutirer des renseignements

aux prisonniers qu'ils font: la terreur, la torture... ou offrir la liberté aux esclaves.

Morgan et ses capitaines saccagent en 1669 Maracaïbo, au Venezuela. Encore une fois, la ville n'est pas aussi riche qu'espérée. Elle ne s'est pas encore remise du pillage de L'Olonnais et les flibustiers de Morgan passent tout un mois à ratisser la jungle à la recherche de prisonniers à rançonner ou de cachettes dissimulant les richesses des habitants. Au moment de repartir, une mauvaise surprise attend les flibustiers : trois navires de guerre bloquent l'embouchure de la baie de Maracaïbo. C'est l'Armada de Barlovento équipée de navires trop gros pour entrer dans la baie, mais qui attendent patiemment à la sortie, les trois vaisseaux reliés entre eux par des chaînes pour décourager toute tentative de fuite.

Morgan a prévu le coup. Lui et ses capitaines font semblant d'attaquer. Ils vont droit sur les navires de guerre comme s'ils voulaient monter à l'abordage. Les officiers espagnols concluent que les flibustiers veulent se battre au sabre et, en gentilshommes, acceptent le défi. Sans tirer un seul coup de canon, ils attendent les flibustiers... mais le premier navire qui les aborde est un brûlot. C'est à dire un navire chargé de goudron, de barils de poudre en plus de mannequins pour faire croire à un équipage nombreux. Les quelques flibustiers qui le manoeuvre allument la poudre et sautent par-dessus bord. Les espagnols aussi, et dans l'explosion qui suit leur navire amiral s'enflamme. Le second navire est capturé par les flibustiers. Le troisième va s'échouer sur la plage pour que l'équipage puisse courir se cacher à terre.

Quand même, la plus grande partie des espagnols ont le temps de se réfugier dans le fort qui bloque la sortie de la baie. Morgan reste bloqué. Toute la



journée, les espagnols surveillent les canots qui partent des navires, chargés de flibustiers, emportant armes et munitions. Les espagnols se rendent à l'évidence: Morgan prépare une attaque par voie de terre, alors ils déplacent les canons qui pointaient vers la mer, les positionnant vers la terre. En fait, les chaloupes des flibustiers partent emplies d'hommes vociférant et surexcités... et reviennent aux navires avec les mêmes hommes sagement couchés au fond des chaloupes. Quand Morgan juge que les espagnols ont déplacés tous leurs canons du mauvais côté, il lève les voiles et sort de la baie sans autre problème.

Morgan s'empare aussi de Panama en 1671. Cette fois encore, la ville se révèle moins riche qu'espéré. Ce raid est marqué par une bataille rangée aux portes de la ville et suivi de brutalités et débauches parmi les plus grandes de l'histoire de la flibuste. Mais au retour, Morgan se fâche avec ses flibustiers déçus du butin trop maigre à leur goût. N'attendant pas que la grogne se transforme en règlement de compte, il met les voiles accompagné de ses plus fidèles capitaines. Plusieurs flibustiers diront alors qu'il s'enfuit avec la plus grande partie du butin. Une fois en Jamaïque, il est arrêté et dépêché en Angleterre pour y subir un procès. C'est que la paix est signée entre l'Espagne et l'Angleterre. Le raid contre Panama est très mal vu par le gouvernement anglais qui le fait arrêter. Transporté en Angleterre pour y être jugé, Morgan manoeuvre bien, et la guerre reprenant, il est plutôt accueilli en héros, anobli, et

nommé lieutenant gouverneur de Jamaïque avec pour mission d'en chasser les pirates et flibustiers.

Il achève ses jours paisiblement en Jamaïque. Appelé pour constater son décès, le médecin conclut qu'il est mort « d'avoir trop vécu ».

► Roger Cantin

■ Chevalier de Grammont

Son nom se prononce Grand Mont. C'est gentilhomme gascon. À 14 ans, choqué par les manières d'un officier qui fait la cour à sa soeur, il le provoque en duel. Les épées sont tirées et l'officier frappé de trois coups mortels. Pendant qu'il agonise, on lui tend une plume pour qu'il rédige son testament. Il y pardonne à Grammont, affirmant être « l'artisan de mon malheur, tout s'est passé dans l'honneur » et il lègue une somme à la soeur bien-aimée et à Grammont lui-même. Aucune action judiciaire n'est donc prise contre Grammont, mais on l'inscrit de force à l'école des mousses. Un marin voyage, c'est donc un exil déguisé qu'on lui impose.



HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



Pourtant Grammont se plaît sur un navire. Il apprend vite. D'abord le langage ordurier de marins dont il usera ensuite abondamment, manière de renier qu'il est gentilhomme. Il apprend aussi tout ce qui concerne la navigation. Très vite aussi, se fait une solide « réputation ». En peu de temps, il devient Capitaine d'une frégate corsaire de la marine Française avec laquelle il capture une flottille hollandaise si riche qu'on la surnomme « la bourse d'Amsterdam ».

Sa part du butin se chiffre à 80,000 livres qu'il dépense en huit jours dans les tavernes et les bordels des Antilles Françaises. Moins 2000 livres qu'il risque au jeu et qui lui permettent de gagner la somme nécessaire pour acheter un navire de 50 canons. Il rend ses galons d'officier de marine et devient flibustier.

On dit Grammont robuste, petit, brun et basané. Son regard vif et sa langue agile, capable de discours mielleux ou de maudire à coups d'effroyables blasphèmes et basses insultes. Son seul handicap au yeux des flibustiers est qu'il se dit athée, alors qu'eux recommandent leur âme à Dieu avant d'aller assassiner, piller, violer, etc... Quatre grandes expéditions marquent sa carrière: Maracaïbo en 1678, La Guaira en 1680, Vera Cruz en 1685, Campêche en 1686.

Mais le roi de France veut que cessent les activités des flibustiers qui ne s'accordent plus avec sa politique. Pour l'inciter à changer de métier, il le nomme lieutenant du roi pour la province méridionale de St-Domingue. Grammont remercie poliment le gouverneur de l'île de la Tortue qui lui remet le brevet du roi. Mais peu de temps après, il part à la tête de trois navires et deux cent hommes pour un raid contre la

colonie de Saint Augustin, Floride. Une tempête le surprend et l'oblige à naviguer vers le nord. On ne le reverra jamais. Un an et demi plus tard, un flibustier s'évade d'une prison Espagnole. Il se nomme Du Marc et rapporte que Grammont aurait fait naufrage et serait mort noyé avec 180 de ses hommes.

► Roger Cantin

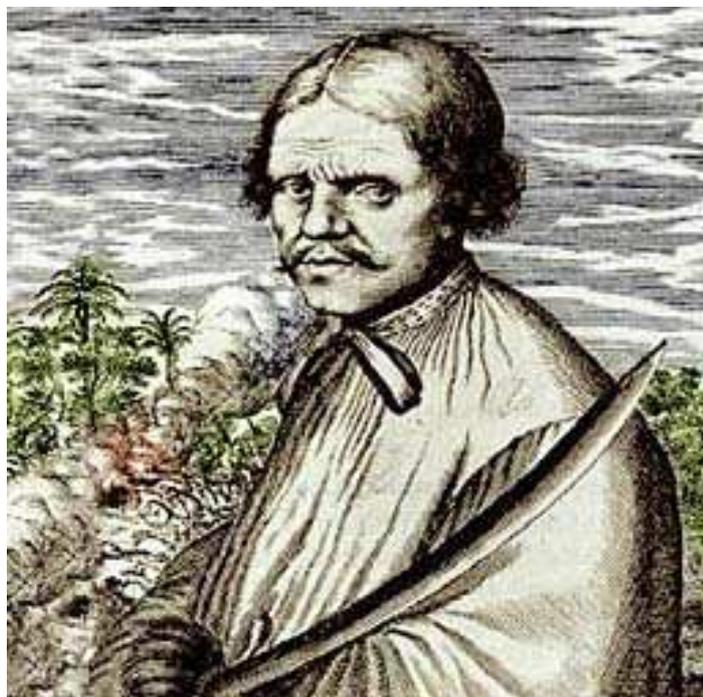
■ Roc Brasiliano

dit le Roc

Dans ce même âge héroïque de la Tortue surgit un autre héros exemplaire, Roche Brasiliano, dit Le Roc. Identité exacte inconnue, mais à peu près certainement né à Groningue, Pays-Bas, de parents commerçants qui l'emmènent au Brésil où il vit jusqu'en 1654, époque à laquelle les Portugais s'emparent de ce pays. De là, il se rend en Jamaïque où il devient simple marin à bord de navires flibustiers. Il séjourne aussi irrégulièrement à la Tortue. Il finit par obtenir le commandement d'une petite barque avec pour second Jelles de Lucat. Il participe aux expéditions de Morgan contre Portobello et Panama.

Si l'on soumet sa biographie par les contemporains à un minimum de critique historique, on comprend que Le Roc plut aux flibustiers de son temps, au point de devenir pour eux un idole et qu'à mesure qu'ils parlaient de lui dans leurs tavernes minables ils ajoutaient des traits à son caractère et à ses exploits.

Oexmelin, qui semble ne pas l'avoir jamais rencontré, rapporte fidèlement cette semi-légende, à laquelle on sent qu'il est tenté de collaborer. Il nous dit que le Roc a l'air mâle et le corps robuste, le regard fier et toutefois riant. Aussi brave



l'arc sur les poissons volants, gibier qu'ils lui achètent, et il se fait ainsi cinq cents écus à l'aide desquels il paiera son passage pour revenir aux Caraïbes où « il continuera longtemps ses exploits ».

Comme pour Monbars, il serait disparu en pleine gloire, à une date indéterminée. Mais d'autres historiens pensent qu'il est mort de maladie, sans le sou et quêtant dans les rues de Port-Royal en Jamaïque.

► Roger Cantin

■ Laurent de Graaf

Original et talentueux, De Graaf est le plus grand flibustier de son époque.

On dit que De Graaf vient dans les Antilles en tant que canonnier au service de l'Armada de Barlovento, la flotte espagnole de navires rapides chargée de chasser les pirates. Quand par la suite il passe dans le camp des flibustiers, sa connaissance des espagnols lui sert à les rouler à chaque occasion.

Au sommet de sa gloire, il est décrit comme étant grand, blond, et bel homme arborant une moustache effilée à l'espagnole qui lui donne beaucoup de prestance. Il a toujours à bord de son navire des violons et des cuivres dont il joue lui-même pour divertir son équipage. De toute manière, il lui faut qu'un orchestre joue pour accompagner chacun de ses repas.

Il se distingue des autres flibustiers par sa courtoisie et son raffinement. Sa célébrité était si grande qu'à chaque endroit où il passe les gens s'attroupent de partout venant voir de

soldat que bon pilote, habile à toutes les armes, y compris celles des Indiens. Il ne marche qu'avec un sabre nu sur le bras et si par malheur quelqu'un lui conteste la moindre chose, « il ne fait pas de difficulté de le couper par le milieu ».

Naturellement, il fait grand carnage d'espagnols et rien ne lui plaît tant que de les faire rôtir sur des grils. Contrairement à Monbars, il fait grand cas du butin et il est « emporté dans la débauche », en vrai flibustier.

Comme un vrai héros, il a ses faiblesses et ses manques... qu'il transforme en coup d'éclat. Par exemple, le voilà pris par les Espagnols près de Campêche. Il s'en tire par une ruse : Brasiliano parle parfaitement l'Espagnol et fait croire aux espagnols qu'il est lui-même un espagnol prisonnier des flibustiers, et qu'il a été obligé de prendre par au raid contre son gré. Il est si persuasif qu'on lui offre le voyage de retour vers l'Espagne. À bord d'un galion qui le ramène dans son « pays natal », cet rôtiisseur d'espagnols « se fait aimer de tous ». Il stupéfie ses compagnons de voyage par son adresse à tirer à

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



leurs propres yeux ce que cette légende vivante a de si différent des autres hommes. Surnommé « Lorenzo » par les espagnols, il se serait marié à une espagnole nommée Petronila de Guzman.

Selon des historiens espagnols, son premier raid fut contre la ville de Campêche. La nuit du 31 mars 1672, les habitants de la ville sont réveillés par une gigantesque explosion. Sur une plage proche de la ville, une frégate de la guardacosta en construction vient de s'enflammer. C'est le moyen imaginé par De Graaf pour illuminer l'entrée du port de Campêche et permettre à ses navires d'entrer rapidement, pendant que la garnison espagnole terrorisée s'enfuit.

Le lendemain, ne se doutant de rien, un navire marchand entre dans le port chargé de 120,000 pesos en argent. Les flibustiers chargés d'un butin considérable disparaissent en mer avant qu'une colonne de soldats arrive par voie de terre en provenance de Mérida. Dix ans passent sans que le nom de De Graaf soit mêlé à d'autres coups de main. Ce qui fait douter que l'attaque de mars 1672 sur Campêche soit vraiment de lui. Plus probablement, elle a été menée par des flibustiers partis sans laisser de carte de visite!

C'est à partir de septembre 1682 que des documents plus sûrs relatent les activités de De Graaf. Le gouverneur français de Saint-Domingue, Jacques Nepveu sieur de Pouançay, écrit que De Graaf fait la course pour son propre compte depuis 1676 ou 1677, n'ayant jamais requis de commission de qui que ce soit et n'ayant jamais fait escale dans les ports d'aucune nation. Son ascension en tant que pirate, ajoute le gouverneur, a débuté quand avec une petite barque il a capturé un petit navire, avec lequel il en a pris un plus gros, jusqu'à com-

mander un navire de guerre armé de 28 canons.

Ce navire est probablement le « Tigre », pris à l'Armada de Barlovento à l'automne 1679. En 1682, la réputation de De Graaf est si grande que le gouverneur de Jamaïque, Sir Henry Morgan devenu à cette époque chasseur de pirates, prévient le capitaine de la frégate « HMS Norwich » de faire bien attention à Laurent De Graaf, qui commande un navire de 28 canons et de 200 hommes d'équipage. Par précaution, Morgan renforce l'équipage de la frégate de 40 soldats pris sur la garnison de Port Royal.

À partir de ce moment, De Graaf participe aux plus grandes expéditions montées par les flibustiers. Il s'empare du navire apportant la paie annuelle des garnisons de Porto-Rico et Saint-Domingue, il saccage Vera Cruz, il attaque Carthagène, il incendie Campêche, il marche sur Valladolid (Mexique), il fait le blocus contre la Jamaïque, participe à des batailles sur mer et sur terre, etc... Ses victoires, ses raids sont trop nombreux pour tous les raconter ici. Une autre fois, peut-être. Concluons en rappelant qu'à la fin de sa vie, De Graaf s'associe à Pierre Lemoyne d'Iberville pour fonder des villes en Louisiane, dont Biloxi et Mobile.

► Roger Cantin

■ Robert Chevalier dit de Beauchêne

Canadien français, élevé par les Iroquois, ballotté de pirates en soldats, le Chevalier de Beauchêne, dont René Louis Lesage dresse un portrait picaresque est un aventurier sympathique que les hasards de la guerre poussent dans le camp des flibustiers.



© POTIONGRAPHIQUE & NIKROS

Beauchêne aurait vraiment existé. On a retrouvé son baptistère : « Le 23 avril 1686, a été par moi baptisé Robert, fils de Jacques Chevalier, haut de la rivière des Prairies, et de Jeanne Villain, sa femme... » et même une liste des marchandises embarquée dans le port de Québec à bord du navire qu'il commande. Entre autres, on y lit que Beauchêne prend à son bord cinquante Iroquois et des tonneaux de rhum pour faire patienter les Iroquois durant le voyage. C'était sans doute son arme secrète contre les Espagnols !

Vers l'âge de 7 ans, Robert Chevalier fuit sa famille pour se livrer à la bande d'Iroquois qui ravagent la région de Vaudreuil, au Québec. Adopté par eux, il en prend « l'esprit ». Vers 1695, il est fait prisonnier, avec d'autres Iroquois, par M. de Frontenac. Robert est rendu à ses parents. À son regret, il retrouve la vie paisible. Il s'ennuie. La forêt l'appelle. Il se fait chasseur. Plusieurs mois plus tard, il revient à la tête d'un groupe d'Algonquins. Avec eux, il se lance dans la contrebande d'eau-de-vie.

En Europe, c'est la guerre. L'Angleterre et la France s'affrontent; elles s'opposent aussi en Amérique. Les escarmouches se multiplient entre les Anglais de la Nouvelle-Angleterre et les Français de la Nouvelle-France. La « passion » de Robert Chevalier pour la guerre est titillée, mais ces petites guerres ne le satisfont plus. Il se rend à Louisbourg avec sa bande d'Algonquins pour se joindre à la garnison assiégée par les Anglais. C'est là qu'il rencontre des flibustiers français venu ravitailler la forteresse en farine. Et il est tenté « d'essayer de la guerre sur mer ». À partir de ce moment, sa vie est

une sarabande d'aventures de Vaudreuil en Acadie, de Saint-Domingue à la Jamaïque, de l'Irlande aux Antilles, de la côte d'Afrique à Rio de Janeiro, de la Guinée à Rouen, de Paris à Québec, du Sénégal à Chambly, de Sorel à Tours.

Il faut lire le roman sur ce personnage, car c'est digne d'un film haut en couleurs. Surtout que Beauchêne est en plus un coureur de jupons inépuisable. Après des mois en mer fait de durs combats et de privations, lorsque sa bande de flibustier descend au port, ils ont vite fait de se parfumer et de se lancer à l'aventure. Les femmes des bourgeois se livrent à eux sans trop de résistance parce qu'ils font rêver. Robert Chevalier dit de Beauchêne, est le plus chenapan de tous, le plus séduisant, le plus entreprenant.

Il ne manque pas d'humour et de ruse. En voici un exemple; suite à une bonne prise en mer, Beauchêne et ses hommes descendent à Saint-Domingue pour y faire la fête. Après sept mois de jeux, bals, cadeaux, querelles, tapages... Le Gouverneur commence à en avoir assez. Un événement fait déborder la coupe : un flibustier insulte un officier, lequel avait un nez d'une longueur excessive à son goût: « Ton nez me choque, je veux à coup de sabre en ôter ce qu'il y a de trop. Allons, mon ami, l'épée à la main. »

L'Officier, qui était espagnol, défendit son nez en brave homme...mais il se plaint de l'audace du flibustier au Gouverneur, qui publie une ordonnance par laquelle il enjoint les flibustiers de ne porter aucune arme dans Saint-Domingue. Les hommes de Beauchêne obéissent... mais, quand le gouverneur apprend qu'ils font porter

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



leurs épées par leurs valets, comme avaient fait à La Rochelle les Canadiens de l'équipage de d'Iberville, il se fâche et interdit en plus du port d'armes qu'on se permette de les faire porter.

Beauchêne est fier et particulièrement de ses origines. Les héros de notre petite histoire sont bien fades comparés à ce personnage haut en couleurs et digne des plus grands aventuriers.

Les anecdotes et les aventures sont nombreuses dans le roman de Lesage. C'est un livre à lire. Quant à notre chevalier, on ne sait au juste ce qui lui est arrivé après son périple au Brésil. Selon l'auteur, René Louis Lesage, Beauchêne a été tué dans un duel contre un anglais et sa veuve lui aurait apporté le manuscrit de ses mémoires. C'est à partir de ce document qu'il a écrit « Les aventures de M. Robert Chevalier dit de Beauchêne, capitaine de flibustiers dans la Nouvelle-France ».

► Roger Cantin

■ Pierre Le Picard dit Capitaine Picard

On ne sait rien de Le Picard avant 1668, quand il s'associe à l'Olonnais pour écumer les côtes de Cuba. L'objectif suivant est au Nicaragua, mais le navire de l'Olonnais manœuvre mal et les flibustiers remontent plutôt la côte du Honduras. Ils s'emparent de Puerto Cabellos, puis de San Pedro Sula loin à l'intérieur des terres. Ces villes ne rapportent pas beaucoup de richesses. Quelques prisonniers «gentiment» questionnés remontent le moral des flibustiers en affirmant qu'un riche galion arrivera sous peu du côté de Belize. Picard et l'Olonnais s'embusquent... ils attendent trois mois avant qu'enfin le galion se pointe à l'horizon. L'Olonnais mène l'assaut. Une autre déception: le galion ne contient pas de butin de valeur. (L'illustration ci-jointe est purement imaginaire. On ne possède aucune description physique de Le Picard. Mais on illustre bien des dinosaures que personne n'a vu depuis 65 millions d'années, alors pourquoi pas réinterpréter un pirate?)

Picard est très déçu que son association avec le célèbre l'Olonnais n'apporte que de la malchance. Il se sépare de lui... et de la malchance qui ne va plus quitter l'Olonnais... La chance, elle, ne va pas

non plus sourire à Picard. Il débarque au Panama dans la province de Veragua où se trouvent des mines d'or. Il ne récolte que quelques livres d'or. Quand il veut traverser l'isthme pour attaquer Natá, sur la côte du Pacifique, les espagnols se sont rassemblés en grand nombre et les flibustiers sont obligés de reprendre la mer.

Pendant les quinze années qui suivent, Picard opère sur mer, probablement à bord d'un brigantin. Il mène une carrière sans histoire, pillant on ne sait combien de navires, assassinant on ne sait combien de gens. L'idée de saccager les côtes du Pacifique, jusqu'à ce jour inaccessible aux flibustiers, lui revient quand il s'associe aux capitaines Rose et Desmarais. Avec 264 flibustiers, ils traversent l'isthme de Panama. À Isla del Rey, ils rejoignent les capitaines Grognet, Davis, Swan, Knight et Townley qui ont eu la même idée.

Pendant des mois, cette petite armée de flibustiers va semer la terreur sur la côte du Pacifique. Il ne réussiront pas de grand coup, à l'exception de la prise de Granada, au Nicaragua. Une des raisons des demi-succès des flibustiers tient à ce que leurs forces sont souvent divisées par une discorde tenace entre anglais et français. Il y a aussi une flotte espagnole puissamment armée qui s'attaque à eux. Le combat naval se conclut sur un match nul. Mais il a pour conséquence que les flibustiers décident de se séparer en petits groupes plus mobiles, agissant par surprise et pouvant s'échapper facilement. Plusieurs villes seront attaquées. Souvent aussi, les espagnols réussissent des embuscades contre les flibustiers.

De cette longue aventure, les flibustiers ne sont pas très heureux. L'ennemi est coriace, les prises très maigres. L'attaque sur Guayaquil par exemple est bien risquée pour ce qu'elle rapporte... du moins quand on a les yeux gourmands d'un flibustier. Mais c'est à Guayaquil que Picard gagne du prestige. À la tête de «50 enfants perdus», nom donné à ceux qui forment la première vague, il dirige l'assaut. Le combat dure huit heures. Grognet est tué. La bravoure de Picard lui vaut d'être choisi à sa place chef des flibustiers français. Ce qui n'empêche que toute cette épuisante aventure ne rapporte toujours pas beaucoup.

Picard s'empare encore de Tehuantepec, et écume le golfe d'Acapulco, au Mexique, sans plus de résultat. Lassé, il décide de



traverser à nouveau l'isthme de Panama par le chemin le plus court. Soit directement à travers les zones les mieux défendues par les espagnols. Ils sont 260 à suivre Picard. Ils réussissent à passer après bien d'autres aventures et sacrifices. De retour à St-Domingue, une dernière mauvaise nouvelle attend Picard. La paix est revenue en Europe. Toute son expédition risque d'être considérée comme un acte de simple piraterie.

Les flibustiers se dispersent. Picard émigre en Acadie, emportant avec lui tout son trésor, qu'on imagine quand même imposant. C'est le fruit de vingt ans de travail acharné! La dernière action connue de Picard est un raid contre les côtes du Rhode Island, en représailles contre une attaque anglaise de Phips sur la Nouvelle-France. Picard ravage quelques villes, se prépare à attaquer Newport. Un de ses anciens confrères flibustiers est envoyé contre lui. C'est un anglais, Thomas Paine. Il y a combat. Picard se retire et on n'entends plus jamais parler de lui.

► Roger Cantin

■ Cornelis Corneliszoon Jol dit Pie de Palo

Plus connu sous le nom de « Pie de Palo », soit « Jambe de bois », est basé à Curaçao depuis que Jan Walbeeck et Pierre le Grand se sont emparé de cette île pour le compte de la Hollande. Son coup de main le plus célèbre est la prise de Santiago de Cuba le 3 août 1635, grâce à une ruse restée célèbre: en plus de hisser le drapeau Espagnol, une bonne partie de l'équipage se déguise en missionnaires Franciscaïns. Le gouverneur de Santiago les laisse entrer dans le port... Puis découvre la supercherie. Il s'ensuit une bataille qui dure deux jours. Pie de Palo pille les navires ancrés dans le port, détache des commandos dans la ville, puis se retire.

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



La suite de la carrière de Pie de Palo n'est pas couronnée du même succès. Deux fois, en 1637 et en 1638, il réussit à intercepter la flotte de l'or espagnole près des côtes de Cuba. Mais la proie est trop formidable pour les moyens dont il dispose et il ne peut s'en emparer.

Pie de Palo retourne en Europe. Il ne reviendra jamais plus dans les Antilles: trois ans plus tard, il meurt au cours d'une attaque contre Sao Tomé sur la côte d'Afrique de l'Ouest.

► Roger Cantin

■ Diego de los Reyes dit El Mulatto dit Diego de Lucifer

Né esclave à La Havane, Diego de los Reyes s'évade et devient flibustier. On le surnomme Diego le mulâtre, et parfois Diego Lucifer. C'est lui qui guide l'expédition contre Campêche de 1633.

Diego Lucifer est un flibustier reconnu pour son esprit chevaleresque et sa générosité. Pendant l'attaque contre Campêche, on dit qu'il s'est agenouillé au pied du Capitaine Espagnol qui défendait la ville pour une courte prière. Évidemment, il venait de le tuer, une prière n'y changeait rien! Quand même, c'est mieux que voler les bottes du mort.

Un prêtre anglais, Thomas Gage, est à bord d'un navire que Diego capture en 1637. Il se plaint à Diego que les flibustiers lui prennent tout, même s'il est prêtre. « Hoy por mi, mañana por ti », lui répond le flibustier, ce qui veut dire « Ce qui est à moi au-

jour d'hui, la chance te le rendra peut-être demain ». Preuve qu'un flibustier peut aussi être philosophe.

En 1636, Diego capture le galion qui ramène en Espagne la veuve du Gouverneur du Yucatán, Doña Isabel de Caraveo. Dans un geste chevaleresque, Diego Lucifer la libère et lui rend tous ses biens. Pas si méchant pour un « Lucifer ». D'ailleurs, pour se récompenser de sa bonne action, Diego a gardé le galion et tout le reste qui n'appartenait pas à la veuve!

► Roger Cantin

■ Jurriaen Aernouts dit Jurrien Arian dit Jurian Aronson

Aernouts obtient au début de l'an 1674 une commission du Gouverneur de Curaçao pour s'attaquer tant à la France qu'à l'Angleterre contre lesquelles la Hollande est en guerre. Il mène sa frégate, le « Cheval Volant », vers New-York qui l'année précédente avait été conquise par une expédition navale Hollandaise... Puis, il apprend que la colonie de New-York a été donnée à l'Angleterre lors de la signature du traité de Westminster.

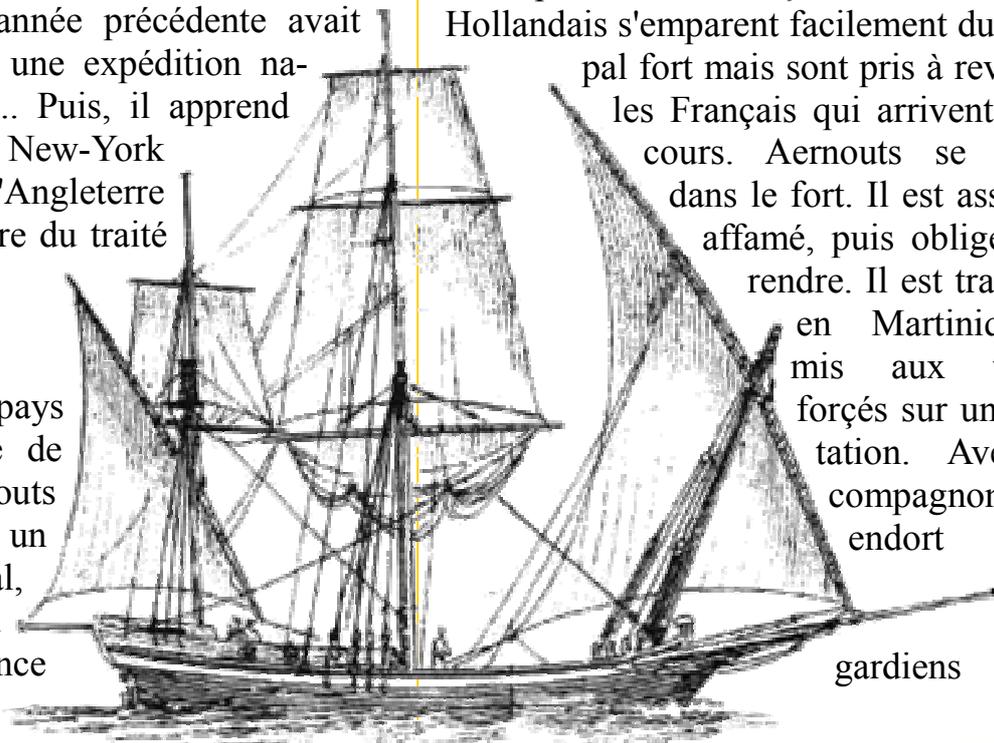
Fâché que son pays perde sa colonie de Manhattan, Aernouts s'associe à un capitaine local, dont John Rhoades, et se lance

à la conquête du fort de Pentagoët (aujourd'hui Penobscot dans le Maine). Aernouts commande plus de 100 flibustiers contre à peine 30 soldats Français. Pentagoët se défend après un bref combat. Le Gouverneur Jacques de Chambly est fait prisonnier ainsi qu'un jeune officier, le baron de Saint-Castin qui deviendra plus tard un célèbre chef de guerre des Indiens Abénakis.

Aernouts s'empare ensuite d'un second fort à Jemsec sur la rivière Saint-Jean. Puis, il passe des semaines à ravager toute l'Acadie. Il la renomme la Nouvelle-Hollande et nomme Rhoades gouverneur avant de repartir vers le sud. L'aventure de Rhoades ne dura pas. Les anglais de Boston le capturent et lui font un procès pour piraterie. En même temps les Français se réinstallent en Acadie et Saint-Castin revient Pentagoët.

De son côté, Aernouts est revenu dans les Antilles. Il s'associe cette fois à Jan Erasmus Reyning pour attaquer l'île de Grenade alors possession Française. Les flibustiers Hollandais s'emparent facilement du principal fort mais sont pris à revers par les Français qui arrivent au secours. Aernouts se réfugie dans le fort. Il est assiégé et affamé, puis obligé de se rendre. Il est transporté en Martinique et mis aux travaux forcés sur une plantation. Avec six compagnons, il endort ses

gardiens





avec du vin drogué et s'évade. Ils veulent une pirogue et essaient de rejoindre Curaçao, mais aboutissent au Venezuela où les Espagnols les gardent captifs jusqu'en 1676. Finalement libérée, il semble que Aernouts soit plus prudent par la suite car on n'entends plus parler de lui.

► **Roger Cantin**

■ **Anne Bonny**

Anne Bonny (1697?-1720?) était une pirate, issue d'une famille irlandaise. Elle a navigué avec Calico Jack Rackham.

Tout ce que l'on sait à propos d'Anne Bonny provient de légendes et de rares documents officiels. Il faut savoir que la plupart des informations dont nous disposons aujourd'hui au sujet des plus grands pirates provient de différentes publications du XVIII^e siècle, dont les auteurs sont souvent des pirates eux-mêmes. Les différentes sources ne s'accordent pas, par exemple, au sujet de son année de naissance (probablement entre 1697 et 1705).

► Une jeunesse tumultueuse

Avant d'être Anne Bonny, elle était Anne Cormac. Fille illégitime de William Cormac, procureur, et de sa domestique Mary. Lorsque cette affaire fût exposée au public, William Cormac quitta l'Irlande avec sa fille et s'installa à Charleston, en Caroline du Sud. Il y fit fortune et acheta une immense plantation.

Anne apparaît pour la première fois sur les terres du Nouveau Monde à Charleston en 1710 sous les traits d'un garçon de 13 ans dans l'Histoire générale des plus fameux pirates,

écrit par Daniel Defoe, l'auteur de Robinson Crusoé, sous le pseudonyme de Capitaine Charles Johnson, et publié en 1724. Bien que fille d'un riche procureur et propriétaire, elle a l'air plutôt pauvre : ses cheveux roux coupés courts, le visage crasseux et les vêtements en bataille. Elle aurait été une fille turbulente mais attachante et dévouée, d'un tempérament féroce et courageux qui la mènera plus d'une fois dans de tristes affaires, comme le jour où elle poignarde sa domestique britannique.

Environ cinq années plus tard, Anne réapparaît dans les récits : elle fréquente les tavernes, on la voit dans les bras de différents boucaniers, certains racontent même qu'elle aurait publiquement déshabillé son maître d'armes avec son épée, bouton par bouton.

A 16 ans environ, Anne épouse James Bonny, un marin douteux. Celui-ci tente de s'approprier la plantation, mais William Cormac l'en empêche en déshéritant sa fille. Anne se venge en incendiant la plantation. James l'emmène alors avec lui à New Providence, aux Bahamas. Dès son arrivée, elle s'impose en privant d'un coup de feu un marin saoul de la seule oreille qui lui restait alors qu'il l'emêchait de passer. James devient très vite informateur auprès du Gouverneur Woodes Rogers et commence à dénoncer des marins soupçonnés d'exercer des activités de contrebande ou de piraterie. Déçue, Anne décide de ne plus vivre avec son époux et va s'installer avec le pirate connu sous le nom de Capitaine Jennings et sa maîtresse Meg. On lui conseille de trouver la protection d'un homme et Anne devient la maît-

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS



trousse de Chidley Bayard, l'homme le plus riche de l'île.

► **La naissance d'une femme pirate**

Anne fait ensuite la connaissance de Pierre Bouspeut (parfois nommé Pierre Delvin ou Peter Bosket), un autre pirate qui s'occupe à New Providence d'un restaurant, d'une échoppe de coiffeur et de tailleur de velours et de soie. Apprenant qu'un navire marchand français, chargé de marchandises précieuses, s'approche de l'île, Anne et Pierre organisent leur première expédition de corsaires. Avec l'aide d'amis de Pierre, ils volent un navire, le *Revenge*, parmi les épaves du port, le remettent en état pour

qu'il puisse à peine naviguer, et préparent leur stratégie. Ils se couvrent de sang de tortue, ainsi que les voiles et le pont. Ils font de même avec un des mannequins, habillé en femme pour l'occasion, que Pierre utilise pour son activité de tailleur, et le placent sur l'étrave (sous la proue). Anne vient se tenir debout une hache ensanglantée à la main, au-dessus du mannequin. Ils partent ainsi à la rencontre du navire marchand. Les marins français, terrifiés par ce navire démoniaque, ne combattront pas.

New Providence est également le théâtre d'une piraterie moins insolite, et le Gouverneur Rogers tente de l'anéantir en offrant des pardons royaux à tous les pirates qui promettent de stopper leurs activités. Anne refuse, car elle sait qu'elle sera condamnée pour l'incendie de la plantation de son père. Elle se joint alors à Pierre et Calico Jack Rackham, qui ont également refusé de se soumettre. Tous les trois s'évadent en forçant le blocus que Rogers avait installé dans le port. On ra-

conte qu'Anne était torse nu comme une Amazone, habillé seulement d'un pantalon de velours noir cousu par Pierre. Une main posée sur le pommeau de son épée, l'autre agitant une écharpe de soie à l'intention du Gouverneur.

Ceci n'est probablement qu'une légende, dans la mesure où sa nudité aurait immédiatement dévoilé son véritable sexe aux hommes de l'équipage, alors qu'Anne elle-même tente par tous les moyens de le dissimuler. Elle se déguise en homme et se fait d'ailleurs désormais appeler Adam Bonny. Lorsque son véritable sexe est découvert par un pirate, elle le tue froidement. Enfin,



elle aurait jeté Rackham hors de ses quartiers afin d'y résider seule, alors que Rackham était son supérieur.

Une autre version existe : Anne et Rackham seraient devenus amants : ils auraient eu ensemble un enfant qu'ils auraient par la suite abandonné. Rackham propose d'acheter Anne à James Bonny, mais James avertit le Gouverneur de l'affaire. Celui-ci condamne Anne à être fouettée et lui ordonne de rester avec son époux. Anne et Rackham s'enfuient alors ensemble sur le Revenge.

► Sa liaison obscure avec Mary Read

Dans un cas comme dans l'autre, on pense que Rackham et son équipage ont fait escale à de nombreuses reprises à New Providence et que c'est au cours d'une de ces escales que Anne rencontre Mary Read (qui se déguisait elle aussi en homme et se faisait appeler Mark read). Les deux femmes sympathiseront rapidement, on leur prête même une liaison amoureuse (l'homosexualité n'était pas rare parmi les pirates, mais sévèrement punie) qui aurait rendu jaloux Rackham (qui pensait alors que Anne était une femme et Mary un homme) et

créé bon nombre de tensions à bord du Revenge. Rackham aurait été jusqu'à menacer de trancher la gorge de Mark.

On ne sait pas exactement comment Rackham a découvert le véritable sexe de Mary. Certains racontent qu'il les aurait surprises dans leurs ébats amoureux, mais cette histoire relève plus du fantasme que de la réalité historique. Dans tous les cas, Mary arrête bientôt de se faire appeler Mark, mais les deux femmes restent inséparables et vivent comme un couple, s'habillant indifféremment en homme ou en femme.

Peu de temps après, plusieurs bâtiments de guerre britanniques sont envoyés à leur poursuite. Mais il en faut plus pour impressionner Rackham, Anne Bonny et Mary Read. Plus téméraires et féroces que jamais, ils attaquent et capturent sans relâche les navires qui passent à portée de canon. L'un de ces navires est le Royal Queen, appartenant à Chidley Bayard, l'ancien amant d'Anne, et commandé par le Capitaine Hudson. Anne parvient à séduire Hudson et à le convaincre de la prendre avec lui à bord de son navire. Une fois à bord, elle réussit à éviter de passer la nuit avec lui en le droguant. Elle asperge alors avec de l'eau toutes les mèches destinées aux canons et retourne avec les pirates. Le jour suivant, le Revenge engage le combat avec le Royal Queen', alors incapable de riposter. La bataille fera une seule victime : par jalousie, Mary tue le Capitaine Hudson.

► La fin de l'aventure

En octobre 1720, les troupes du Capitaine Barnet, qui travaille pour le Gouverneur de Jamaïque, capturent

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



Rackham et son équipage (dont Mary Read et Anne Bonny). Mary et Anne en particulier sont écœurées de voir les pirates n'opposer que très peu de résistance (certains récits rapportent que la plupart d'entre eux étaient saouls). Elles en tueront deux et blesseront plusieurs d'entre eux (dont Rackham). Il faudra plus d'une heure de combat avant que les deux femmes rendent les armes, seules face aux troupes de Bar- net.

Les deux femmes réussissent à éviter la pendaison en prétendant qu'elles sont enceintes. C'était une pratique courante à l'époque : personne n'aurait osé tuer ce qu'on considérait comme un être vivant pas encore né. Il est fort probable qu'en réalité aucune des deux femmes n'était enceinte. Anne rendra visite à Rackham et lui aurait dit : Je regrette de vous voir dans un tel état, mais si vous vous étiez battu comme un homme, vous n'auriez pas à mourir comme un chien

Mary Read finit ses jours en prison, elle est probablement morte de la fièvre jaune. En revanche, on ne sait pas avec certitude ce qu'il advint d'Anne Bonny : elle a complètement disparu des documents officiels après cet épisode. Trois hypothèses existent :

son père aurait payé une rançon pour la faire libérer, puis lui aurait donné la possibilité de commencer une nouvelle vie avec un nouveau mariage, et elle serait morte en 1782 ;

elle serait retournée avec son époux, James Bonny, alors que d'autres prétendent qu'il serait mort des années plus tôt ;

elle serait retournée à la piraterie sous un autre nom, en particulier elle aurait pu être Bartholomew Roberts.

► [Wikipédia](#)

■ Bartholomew Roberts

Bartholomew Roberts (1682 - 10 février 1722), de son vrai nom John Roberts, dit Le Baronet Noir, était un des pirates les plus célèbres de son époque.

Né à Casnewydd-Bach, près de Haverfordwest dans le Pembrokeshire, au Pays de Galles, on raconte qu'il a mené la carrière de pirate la plus réussie de toute l'histoire, en capturant plusieurs centaines de navires (jusqu'à 22 navires en une seule prise) en seulement deux ans.

► Ses premiers pas

À l'âge de 37 ans, il embarque en tant que second à bord du navire Princess, destiné au transport d'esclave, qui sera capturé en février 1720 par le pirate Howel Davis à Anomabu près de la Côte-d'Or (colonie britannique) (devenue le Ghana aujourd'hui). Six semaines après sa capture (certains parlent plutôt de 4 semaines), la flottille de Howel Davis est prise en embuscade par le Gouverneur de l'île de Príncipe (Île du Prince). Au cours de la bataille, Howel Davis est lui-même tué. Bartholomew Roberts, décrit comme un homme grand et noir, a eu le temps, en quelques semaines, de montrer son talent et sa supériorité au combat ; il est alors élu capitaine du bateau pirate Royal Rover par son équipage. À cette occasion, Bartholomew Roberts aurait dit à ses hommes :

Il vaut mieux être un commandant qu'un homme normal, puisque j'ai plongé mes mains dans l'eau boueuse et dois être un pirate.

Plus tard, il dirigera successivement le Fortune, le Royal Fortune, et le Good Fortune. Il subsiste cependant de nombreuses imprécisions sur le nombre de navires qui portè-

rent ces noms, on pense qu'il y aurait eu un seul Fortune, deux Royal Fortune et un seul Good Fortune.

► L'Âge d'Or des Pirates des Caraïbes

Quittant l'île de Príncipe (Île du Prince, devenue aujourd'hui Sao Tomé-et-Príncipe), Bartholomew Roberts fait route avec le Royal Rover vers le Brésil. Au cours de ce trajet, il capture un navire hollandais et coule un navire britannique transportant des esclaves. En septembre 1720, le Royal Rover croise la route d'un convoi de 42 navires marchands portugais, escortés par 2 navires de combat (chacun équipé de 70 canons). Bartholomew Roberts décide d'attaquer ce convoi et capture, entre autres, un navire plus gros que le Royal Rover, à bord duquel se trouvent un quantité importante de pièces d'or, d'une valeur de plus de 30 000 livres sterling. Pendant que Bartholomew Roberts se trouve à bord d'un des autres navires capturés, Walter Kennedy, qui était aux commandes en l'absence de son capitaine, s'enfuit avec ce navire chargé d'or et le Royal Rover. Bartholomew Roberts donne alors à la sloupe sur laquelle il se trouve le nom de Fortune, pille 4 autres navires et doit s'enfuir avec ce qui restait de son équipage pour échapper à un navire britannique lancé à leur poursuite.

En juin 1720, Bartholomew Roberts écumé les côtes du Nouveau Monde, capturant 26 sloupes et 150 bateaux de pêche et détruisant de nombreuses constructions et machines. Il capture également une galère possédant 18 canons et l'échange contre un navire français possédant 28 canons, qu'il aurait renommé Royal Fortune. Bar-



tholomew Roberts continue ensuite sa route vers le sud et pille au moins une douzaine de navires marchands britanniques.

En septembre 1720, Bartholomew Roberts atteint les Antilles où il attaque le port de Saint Kitts. Il y capture un navire et en coule deux autres. Il quitte le port et tente d'y retourner le lendemain, mais des tirs de canons endommagent le Royal Fortune et plusieurs autres navires, les forçant à se rendre à Saint-Barthélemy afin d'y être réparés. En octobre 1720, il repart à l'attaque de Saint Kitts, où il pillera 15 navires britanniques et français.

► A l'assaut de la Martinique

En janvier 1721, Bartholomew Roberts ajoute à sa flotte un navire hollandais destiné au transport d'esclaves. Il l'utilise pour tromper les habitants de la Martinique : il passe sans encombre à proximité des ports martiniquais, signalant aux Français son intention d'aller à Sainte-Lucie pour y faire du commerce d'esclaves. Installé incognito à Sainte-Lucie,

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIRÉS

Bartholomew Roberts n'a plus qu'à attendre ses proies : il capture et détruit ainsi 14 navires français. Les prisonniers sont féroce­ment torturés, certains sont tués. L'un des navires, un brigantin, devient alors le vaisseau amiral de la flottille, Bartholomew Roberts le baptise Good Fortune. Il capture ensuite un bâtiment de guerre français, armé de 52 canons, à bord duquel se trouve le Gouverneur de la Martinique. Après avoir pendu le Gouverneur, Bartholomew Roberts décide de garder son navire et le renomme Royal Fortune. Il conserve alors 3 navires dans sa flotte : le Fortune, le Royal Fortune, et le Good Fortune. C'est à ce moment qu'il arrêta brutalement d'écumer la côte de la Nouvelle-Espagne, après avoir passé plus d'un an dans les Caraïbes infestées par la Royal Navy. Il traverse l'Atlantique afin de vendre ses marchandises de contrebande et piller la côte africaine.

► Le pillage des côtes africaines

En avril 1721, Bartholomew Roberts' devient plus tyrannique envers son équipage. Durant son trajet vers l'Afrique, le Good Fortune est volé par Thomas Anstis, qui le dirigeait alors. En juin 1721, Bartholomew Roberts atteint l'Afrique où il capture 4 navires (il n'en gardera qu'un seul, qu'il nommera le Ranger). Il met le cap vers le Liberia où il capture le Onslow, navire de la Compagnie Royale d'Afrique. Ce navire avait à bord une cargaison d'une valeur de 9 000 livres sterling, Bartholomew Roberts décide de l'utiliser à la place du Royal Fortune. Il prend ensuite pour cible la Côte d'Ivoire, où il capture au moins 6 navires et leur cargaison. Le 11 juin 1721, Bartholomew Roberts capture 11 navires transportant des esclaves, il demandera une rançon de 8 livres de poudre d'or par navire. Le capitaine de l'un des navires refuse de payer

le tribut, Bartholomew Roberts coule son navire et tout ce qu'il transporte à bord (équipage et esclaves inclus). Il ajoute alors un nouveau navire à sa flotte : un bâtiment de guerre français, armé de 32 canons, qu'il renomme le Great Ranger. Il devient alors une menace pour les compagnies de commerce britanniques, qui lancent plusieurs chasseurs de pirates à sa poursuite, dont l'Hirondelle, un navire de guerre envoyé en Afrique occidentale par la couronne britannique à la poursuite des pirates, commandé par Chaloner Ogle

► La dernière bataille

Sa carrière de capitaine pirate s'arrête brutalement en février 1722 près du Cap Lopez, au Gabon. Le 5 février 1722, un bâtiment de guerre britannique, l'Hirondelle attaque la flotte de Bartholomew Roberts. À ce moment, les avis sur la fin de l'aventure divergent. Certains pensent que Bartholomew Roberts aurait confondu l'Hirondelle avec un navire marchand portugais et décide de l'attaquer. D'autres racontent que Chaloner Ogle aurait trouvé la flotte de Bartholomew Roberts ancrée sur la côte, la plupart des hommes saouls après avoir fêté une victoire de la veille ; Bartholomew Roberts aurait alors foncé avec le Royal Fortune en direction de l'Hirondelle, tentant ainsi de le prendre de vitesse avec l'aide du vent. Dans un cas comme dans l'autre, la fin de l'histoire est la même. Arrivé à portée de tir, les canons du Swallow tirent une salve, le Royal Fortune riposte. Bartholomew Roberts est tué dès la première et dernière salve : une volée de chaînes tirée d'un canon lui brise les os du cou.

Avant qu'il n'ait pu être emporté par Chaloner Ogle, le corps de Bartholomew Roberts est jeté par-dessus bord, conformément à son souhait de reposer dans la mer



à tout jamais. Son équipage tente désespérément de prendre la fuite mais sera vite rattrapé et faits prisonniers : ils ne peuvent plus naviguer tellement les mâts et les voiles de leurs navires sont endommagés. Ils seront jugés à Cape Coast, au Ghana. 74 hommes sont acquittés, 70 pirates noirs retournent à l'esclavage, 54 pirates sont pendus et 37 sont condamnés à des peines plus légères. Peu de temps après ces événements, ce fut la fin de l'âge d'or de la piraterie.

► Le mystère reste entier

Bartholomew Roberts n'était pas un pirate ordinaire. Voici quelques faits uniques à son sujet :

- Il était toujours bien habillé.
- Il avait d'excellentes manières.
- Il ne partageait pas sa cabine avec n'importe qui.
- Il ne buvait pas d'alcool.
- Il avait une excellente écriture manuscrite.
- Il était toujours rasé de près.
- Il aimait la musique classique et avait des musiciens à bord de son navire.
- Il avait intimé l'ordre à ses hommes de jeter son corps à la mer s'il mourait dans la bataille.

De ce fait, quelques historiens pensent que Bartholomew Roberts pourrait avoir été une femme, par exemple il pourrait avoir été Anne Bonny après qu'elle eut échappé à la pendaison.

► [Wikipédia](#)

■ Edward England

Edward Seegar, de nationalité irlandaise, était officier sur un sloop commercial Jamaïcain qui fut capturé en 1717 par le pirate Christopher Winter. Il débuta sa car-



rière de pirate aux côtés de Winter jusqu'au mois de juillet 1718.

Avec l'arrivée en juillet 1718 du nouveau gouverneur Woodes Rogers (qui mena une campagne anti-piraterie), Edward England décida de voler de ses propres ailes et partit avec un nouvel équipage vers les côtes de l'Afrique de l'Ouest. Avec son officier John Taylor, il partit vers l'Océan Indien après plusieurs semaines à Madagascar.

En 1720, ils capturent un bateau hollandais de 34 canons qu'ils renomment le Fancy. Retournant à Madagascar en août 1720, England et Taylor s'attaquèrent à deux bateaux hollandais et un bateau britannique, le Cassandra. Edward England combattit le Cassandra pendant plusieurs heures, jusqu'à ce que son capitaine, James Macrae, l'échoue et mette l'équipage à terre. Le butin approchait les 75 000 livres, au prix de 90 morts à bord du Fancy.

L'équipage du Cassandra, affamé, sortit des bois plusieurs jours après.

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

Mais la compassion d'England l'emporta. Il fit libérer les hommes et partit avec le Fancy. John Taylor mena la rébellion et abandonna Edward England à Madagascar où il survécut en mendiant jusqu'à la fin de l'année 1720.

■ Chris Condent

Christophe Condent était un pirate anglais qui dirigea l'immigration des pirates des Caraïbes vers les mers orientales. Avec son équipage, il quitte New Providence en 1718, lorsque Woodes Rogers y devient gouverneur.

Lors de la traversée de l'Atlantique, un Indien, membre de l'équipage, qui était violemment battu et maltraité, a menacé d'incendier le stock de poudre à canon. Condent intervient alors et lui tire une balle en plein visage. L'équipage aurait ensuite débité le corps en pièces ; Condent aurait ouvert la poitrine, arraché puis fait cuir le cœur avant de le manger.

Plus tard au cours du voyage, ils capturèrent un navire marchand. La moitié de l'équipage choisit alors de repartir, l'autre moitié choisit Condent pour capitaine.

Arrivé aux îles du Cap-Vert, ils capturèrent un navire portugais transportant du vin, un groupe de petites embarcations et un bâtiment de guerre hollandais. Condent garde le navire hollandais et le baptise Flying Dragon (le Dragon Volant).

Le Flying Dragon poursuit sa route, passe à proximité de la côte brésilienne et capture ça et là quelque navires, Condent torture au passage quelques prisonniers portugais en leur coupant les oreilles et le nez.

Condent continue les pillages le long des côtes africaines. En juin ou juillet 1719, il

atteint Madagascar. Alors qu'il fait escale à Sainte-Marie, il recrute quelques anciens membres d'équipage de John Halsey.

Il arpentera la Mer Rouge et les côtes indiennes pendant environ un an. En 1720, près de Bombay, le Flying Dragon capture un énorme navire arabe transportant une quantité considérable de trésors et de richesses, d'une valeur de 150 000 livres sterling. Afin de ne pas échauffer davantage la Compagnie anglaise des Indes orientales, Condent ordonne à ses hommes de ne pas brutaliser l'équipage et les passagers.

Ils retournent alors à Sainte-Marie et partagent le butin (environ 2 000 livres par personne). Condent et 40 de ses hommes se rendent sur l'île Bourbon et y négocient une amnistie avec le gouvernement français.

Là, une vingtaine d'homme s'installent mais Condent part quant à lui pour la France après avoir pris pour épouse Brittany, la belle-sœur du gouverneur. Il y deviendra un riche marchand.

Plusieurs autres pirates suivront le chemin ouvert par Condent de New Providence à Madagascar, comme Edward England et John Taylor sur leur navire Pearl.

► [Wikipédia](#)

■ William Kidd

William Kidd, ou Capitaine Kidd, est né en 1645 à Greenock (Écosse) et mort pendu le 23 mai 1701 à Londres (Angleterre).

Il émigre vers le Nouveau Monde et s'installe à New York. Il y épouse Sa-

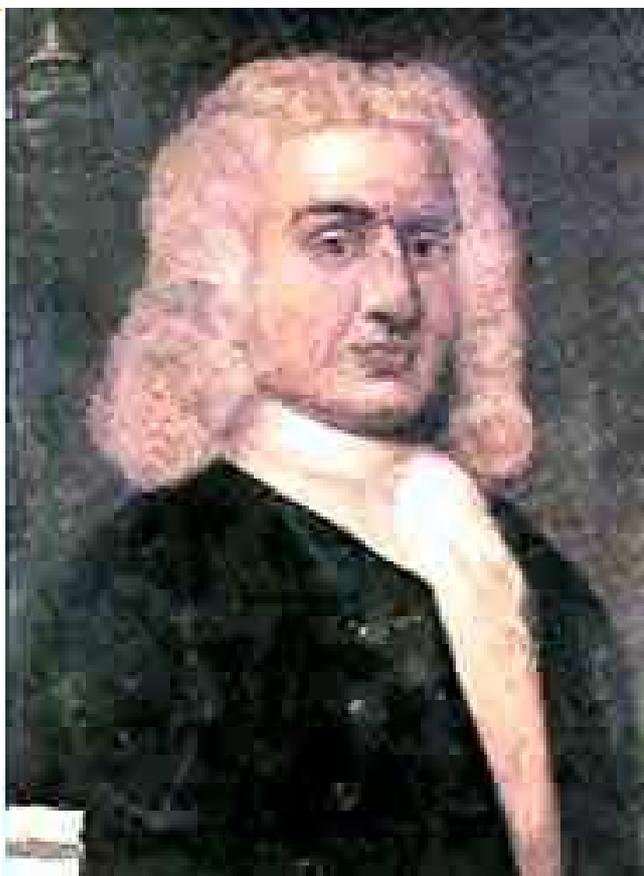
rah Bradley Cox Oort et a deux filles : Elizabeth et Sarah. Le mariage lui a apporté une propriété considérable et il sera un marchand respectable avant d'être un pirate.

Au cours d'un voyage commercial en Angleterre, on propose à Kidd un contrat de corsaire lui indiquant d'attaquer les pirates et les navires français. Quatre cinquièmes des coûts de l'opération sont couverts par des seigneurs, parmi les hommes les plus puissants du royaume : le Comte d'Orfold, le Baron de Romney, le Duc de Shrewsbury et Sir John Somers. Le reste des coûts est couvert par Kidd, qui devra vendre son navire l'Antigua, et un de ses proches : le Colonel Robert Livingston.

Le nouveau navire, l'Adventure Galley, est équipé de 36 canons et 70 hommes, ce qui est excellent pour une mission de ce type. Toutefois, Kidd rencontre beaucoup de difficultés et a du mal à couvrir les frais engendrés par la mission. Sous la pression de ses hommes, il commence à attaquer tout navire qui ne bat pas le pavillon anglais. Progressivement, le corsaire se transforme en pirate.

Le 30 octobre 1697, une querelle éclate entre Kidd et un certain William Moore. Dans la bagarre, Kidd frappe Moore avec un seau en fer et le tue. C'est à ce moment qu'il décide fermement d'entamer sa carrière de pirate.

Le 30 janvier 1698, il capture sans le savoir un navire anglais : le Quedah Merchant. Kidd s'approche du navire et hisse le pavillon français. En retour, le Quedah Merchant hisse éga-



lement le pavillon français, espérant ainsi éviter la bataille, sans succès. C'est seulement en montant à bord que Kidd se rend compte de la supercherie. Il tente alors de convaincre son équipage de laisser repartir le Quedah Merchant, mais l'équipage refuse.

Le 1er avril 1698, Kidd atteint Madagascar. C'est là que, pour la première fois, Kidd rencontre un autre pirate, Robert Culliford, et son équipage naviguant à bord du Mocha Frigate. Kidd ordonne à ses hommes de capturer le Mocha Frigate. Ceux-ci se mutinent et rejoignent les hommes de Culliford. Seuls 13 hommes restent fidèles à Kidd.

Kidd décide alors de retourner vers sa patrie. Il brûle l'Adventure Galley et repart avec le Quedah Merchant alors rebaptisé l'Adventure Prize. Arrivé à New York, il est capturé et emprisonné à Stone Prison. Il est envoyé à Londres afin d'y être jugé pour ses actes de piraterie et le meur-

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



tre de William Moore. En attendant son procès, il est gardé emprisonné dans la tristement célèbre Newgate Prison. Il sera jugé coupable et pendu le 23 mai 1701. On place son corps dans une cage de fer pendue au dessus de la Tamise en guise d'avertissement pour les futurs pirates. Les soutiens politiques de Kidd furent bien embarrassés de ce jugement.

La légende de Kidd est d'autant plus importante que l'on raconte que son trésor est toujours caché quelque part. Cette histoire a marqué la littérature sous les plumes d'Edgar Allan Poe dans *Le scarabée d'or* et Robert Louis Stevenson dans *L'Île au trésor*. La légende continue également de motiver les chasseurs de trésors au Canada autour de Oak Island et Nova Scotia, ainsi qu'aux États-Unis dans le comté de Suffolk (Long Island), près de l'île de Gardiner.

► [Wikipédia](#)

leurs fournis comme troupes pour la bataille de la Nouvelle-Orléans (1815). Il prit ensuite part au commerce d'esclaves, alors que celui-ci avait été interdit.

Lafitte avait un caractère coloré. On suppose qu'il est né en France. Il s'est engagé dans la contrebande et la piraterie, opérant au nom de son Royaume de Barataria, ne reconnaissant de ce fait la souveraineté d'aucune autre nation. De par son origine juive dite portugaise, il se disait ennemi de l'Espagne et de l'Inquisition.

Un manuscrit controversé, connu sous le nom de *Journal de Jean Laffite*, raconte comment, après que sa mort fut annoncée dans les années 1820, il aurait vécu dans plusieurs états des États-Unis, fondé une famille et écrit ce journal. À sa demande, la publication du journal aurait été retardée de 100 ans. Dans les années 1950, le journal a été traduit du français et édité. Le manuscrit original a été acheté par Price Daniel, Gouverneur du Texas, et est aujourd'hui exposé à la bibliothèque Sam Houston Regional Library and Archives, à Liberty (Texas).

Lafitte a toujours affirmé n'avoir attaqué et pillé aucun navire américain et, bien qu'il ait prospéré dans le commerce interdit d'esclaves, il conserve une image romantique. Sa légende a été perpétuée par Cecil Blount DeMille dans *Le Boucanier* et même par une poésie de Lord Byron :

He left a corsair's name to other times,

■ Jean La

fitte

Jean Lafitte ou Laffite (1780 - 1826?) était un pirate écumant le Golfe du Mexique au début du XIXe siècle. Il a créé son propre Royaume de Barataria dans les marais et les bayous près de La Nouvelle-Orléans après l'achat de la Louisiane en 1803. Il aurait commandé plus de 1000 hommes, qu'il a d'ail-



Linked one virtue to a thousand crimes.

Le roman "La désirade" de Jean-François Deniau raconte aussi la vie de Jean Lafitte.

Après la guerre de 1812, Lafitte poursuivit son activité dans la bande neutre de la côte entre le Texas espagnol et la Louisiane américaine, laissée inoccupée et en proie à l'anarchie jusqu'en 1821.

Ce qui lui arriva ensuite reste obscur ; beaucoup disent que Lafitte est mort dans la région du Yucatán.

Un parc national des États-Unis porte aujourd'hui son nom ; ce parc est divisé en six emplacements physiquement séparés dans le sud est de la Louisiane, respectant la culture acadienne locale. La Réserve de Barataria tente de préserver l'histoire naturelle et culturelle des montagnes et marais de la région. Au sud-est de La Nouvelle-Orléans se situe le champ de bataille de Chalmette et le cimetière national, l'emplacement réel de la bataille de la Nouvelle-Orléans et lieu de repos éternel pour les soldats de la guerre civile, la guerre Hispano-Américaine, les première et seconde guerres mondiales, ainsi que la Guerre du Viêt Nam.

Le Capitaine Crouche, personnage mascotte des céréales du même nom, eut pendant un moment pour adversaire un pirate appelé Jean La Foote, d'après le nom de Lafitte.

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



Jean Lafitte est également le nom d'un village de pêcheurs Cajun et d'un site touristique situé près de Barataria.

► [Wikipédia](#)

■ Piet Hein

Piet Hein, ou Heyn (25 novembre 1577 - 18 juin 1629), officier de marine hollandais, corsair, et héros du folklore hollandais.

Hein est né à Delfshaven (aujourd'hui devenue un quartier de Rotterdam). Fils d'un capitaine, il devient marin pendant son adolescence. Vers 20 ans, il est capturé par les Espagnols et leur servira de galérien pendant au moins 4 ans, avant d'être échangé contre des prisonniers espagnols.

En 1607, il rejoint la Compagnie hollandaise des Indes orientales et part pour l'Asie, d'où il reviendra avec le grade de capitaine 5 ans plus tard. Il s'installe alors à Rotterdam et devient membre du gouvernement local.

En 1623, il devient vice-amiral et part pour les Antilles l'année suivante pour le compte

de la Compagnie néerlandaise des Indes occidentales. Au Brésil, il capture la colonie Portugaise de Salvador. Il capturera en 1627 de nombreux navires portugais transportant du sucre. Cette "piraterie" légale est en fait ce qui rendit Hein célèbre.

En 1628, Hein part à l'attaque de la flotte espagnole transportant les trésors du Nouveau Monde, en l'occurrence l'argent des colonies minières. Une partie de la flotte a été prévenue de l'attaque et s'abrite dans les colonies espagnoles avoisinantes, mais l'autre partie continue son chemin. Quinze navires seront piégés auprès de ou dans la baie de Matanzas, sur la côte cubaine. Hein met ainsi la main sur un butin (or, argent et diverses richesses) valant plus de 11 millions de florins. C'est la plus grande victoire hollandaise dans les Caraïbes : lorsque Hein retourne à Rotterdam en 1629, il y est accueilli en héros et son trésor servira à financer l'armée hollandaise pendant 8 mois.

Il devient lieutenant amiral et disparaît la même année, au cours d'un des nombreux combats contre les pirates de Dunkerque. Il est inhumé à Oude Kerk, à Delft.

En son honneur, un tunnel porte son nom à Amsterdam, ainsi qu'une ancienne frégate.

JAMBE DE BOIS



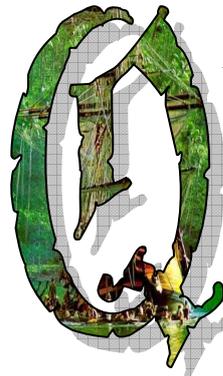
<http://www.20six.fr/jambedebois>

Nikros, Gregor & daWish

Mille Millions de Mille Sabords

Et quelques des

JdR & Piraterie



Qui n'a jamais rêvé de faire main basse sur l'or des Espagnols ou les soieries du grand Moghol ? Qui n'a jamais vibré à l'idée d'un navire cinglant toutes voiles dehors, monté par un équipage hétéroclite de dissidents religieux, d'esclaves en fuite ou de brigands sans scrupules ? Le jeu de rôles a ouvert des portes, avec plus ou moins de bonheur, à ces aventuriers de l'esprit. Sans prétendre être le gardien des clés de toutes ces portes, je vous prête ma lorgnette et vous invite à un petit tour d'horizon.

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIRÉS

► par Fr.-Xavier Cuende

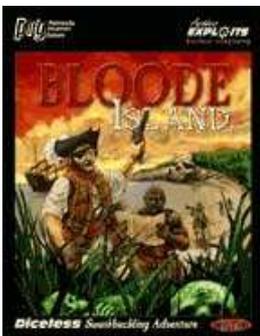
(Cour d'Obéron <http://couroberon.free.fr/>)



Quelques précisions, toutefois, en guise de préambule. Je vais me limiter, ici, à parler des jeux de rôle (JdR) ayant trait directement aux pirates dans leur image la plus classique, à savoir celle des romans comme *L'île au trésor* ou des films comme *Pirates*, c'est-à-dire les pirates occidentaux du XVIe au XVIIIe siècle ; je laisserai donc de côté les pirates de l'Antiquité et du Moyen Age, ainsi que ceux d'aujourd'hui ou de demain. Et je ne vais pas, non plus, vous faire passer en revue ces JdR l'un après l'autre, mais plutôt, à partir d'un regard balayant une vingtaine d'années de création sur ce thème, tenter de peindre le décor général de ces jeux, insistant sur les traits marquants qui ont perduré au cours des années, avant de donner un coup de projecteur sur deux jeux d'aujourd'hui, qui suivent deux philosophies différentes : le très fouillé *Pavillon Noir* et le très dépouillé *Bloode Island*.

Portrait de famille

Je n'ai pas poussé le vice jusqu'à établir l'arbre généalogique complet de la famille des JdR sur la piraterie classique. Mais, j'ai relevé la plupart des jeux dont la distribution a dépassé le stade du confidentiel.

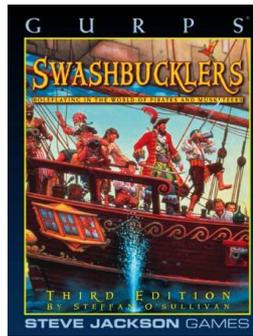


► Un patriarche à oublier

Parmi les patriarches de la tribu, passons rapidement sur *Skull & Crossbones*, sorti chez Fantasy Games Unlimited (FGU) dans les années 1980, un jeu quasiment indigent tant sur le fond que sur la forme, et donc tout à fait oubliable ; ne le recherchez que si vous êtes un collectionneur fou.

► Des grands-pères à la santé inégale

En 1990, Iron Crown Enterprises (ICE) publie *Pirates*, un supplément pour les systèmes de jeu *Rolemaster* et *Fantasy Hero*, qui ouvrait la fenêtre sur des horizons autres que le sempiternel médiéval-fantastique. Les hermétiques à ces deux systèmes de jeu peuvent tout à fait utiliser ce livre, valorisant les informations sur les Caraïbes ou l'Afrique du XVIIe siècle, ou encore les scénarios, variés à défaut d'être très prenants. Ce supplément n'a pas eu

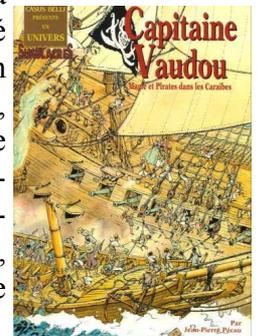


de développement dans la gamme.

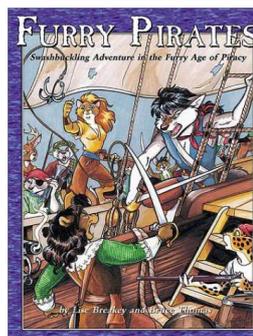
L'année suivante voit la sortie de *Capitaine Vaudou*, aux éditions Casus Belli. Je ne cacherais pas plus longtemps qu'il s'agit là d'un de mes JdR préférés, tous styles et toutes époques confondus. Utilisant le système *Simulacres*, il offre,

en 64 pages seulement, et pour un prix très réduit à l'époque, la possibilité de se plonger dans l'univers des pirates des Caraïbes. Un univers de jeu fortement teinté de vaudou, et qui ne se cache pas d'être grandement influencé par le roman de Tim Powers *Sur des mers plus ignorées* (*On stranger tides*).

Les Espagnols de Ludotecnia éditent *Piratas* en 1994, et quatre suppléments suivent, jusqu'à fin 1996, date de mort clinique de la gamme. Un jeu qui a reçu, malgré des règles un tantinet complexes, un accueil très favorable en Espagne, et qui garde une communauté de fans, certes réduite mais assez active. De temps en temps, il est question d'une réédition de ce jeu, mais, à ce jour, aucune information sur ce point n'a été certifiée.



► Les oncles & les cousins



La gamme de *Gurps* (Steve Jackson Games) explore de très nombreux univers de jeu. Mais aucun supplément entier n'est consacré aux pirates. L'univers de la piraterie est abordé dans le supplément *Swashbucklers*, qui couvre, plus largement, les aventures de cape et d'épée. Mais le supplément, qui fait plutôt la part belle aux aventures à la *Trois Mousquetaires*, apporte finalement peu de matière pour jouer des pirates, si ce n'est un système détaillé d'escrime et quelques règles de combat naval. Bref, question membre de la famille des JdR de pirates, c'est plutôt le lointain cousin.

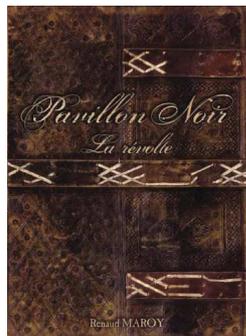
C'est en 1999 que sort, chez Atlas Games, le jeu *Furry Pirates*. Il s'agit là d'un jeu où l'on incarne des animaux anthropomorphes (ce qui n'est pas sans rappeler la série de bandes dessinées *De cape*



et de crocs). Certains seront probablement tentés de ne pas y jeter un œil, puisqu'il n'est pas évident pour tout le monde de se glisser dans la peau d'un loup pirate et de tenter de bernier un taureau gouverneur d'une place forte espagnole. Mais, plus que cet aspect-là, c'est son système de règles qui « plombe » *Furry Pirates*, qui offre, pour le reste, une matière très intéressante à valoriser.

Run out the guns, en 1998, marque une nouvelle tentative d'ICE, après son *Pirates* de 1990, d'accrocher les rôlistes amateurs du genre. Mais la présentation du jeu plutôt brouillonne et un système très marqué par celui de *Rolemaster* freinent les joueurs, condamnant *Run out the guns* aux étagères plutôt qu'aux tables de jeu.

► Les petits derniers



Cette année 1998 est aussi celle à laquelle Renaud Maroy entreprend de mettre par écrit son jeu *Pavillon Noir*. Jeu qu'il publie en 2000 sur le net et qui, après bien des péripéties éditoriales, finit par voir le jour

sous forme professionnelle chez Black Book Editions en 2004. Avec quatre livres publiés dans la gamme en quelques mois, *Pavillon Noir* prouve qu'un jeu dit « de niche » n'est pas forcément condamné à l'échec éditorial, et peut même se tailler un beau succès. Ce succès, *Pavillon Noir* le doit sans doute à sa carrière sur le net, qui lui a permis de se faire un équipage de supporters, et à sa grande richesse de matière apportée aux MJ, même les plus exigeants.

À l'opposé du volumineux et parfois complexe *Pavillon Noir*, voici *Bloode Island*, lancé par Deep7 en 2002, un contexte de jeu utilisant le système *Active Exploits* de Politically Incorrect Games. Facile à mettre en œuvre, il fournit un panorama succinct des Caraïbes à l'historicité élastique. Nous sommes là dans un esprit plutôt proche de celui de *Capitaine Vaudou* : un jeu aux règles légères, au contexte présent sans être envahissant, qui ne risque pas de refroidir les rôlistes craignant de se retrouver prisonnier de l'Histoire.

■ Quelques aspects des JdR de pirates

► Un grand fouillis avec des manques

Un trait partagé par les JDR sur les pirates, à l'exception notable de *Pavillon Noir*, est d'offrir aux joueurs un univers qui a tendance à être une sorte de grand fouillis. Un fouillis qui vient d'un mélange d'époques et de genres, où les chiens de mer élisabéthains de la fin du XVIe siècle côtoient les boucaniers et les flibustiers du XVIIe siècle, et les pirates du début du XVIIIe siècle. Un mélange de navires aussi, où les cotres du XVIIIe siècle sont amenés à poursuivre les lourds galions espagnols du XVIe siècle. Enfin, un mélange des aspirations de ces aventuriers, des psychopathes revanchards faisaient manger leur propre foie à leurs prisonniers espagnols, aux utopistes rêvant de construire une nouvelle société plus égalitaire.

Et pourtant, derrière ce foisonnement se cachent ce qui me paraît être des manques, à tout le moins si le jeu prétend couvrir les divers aspects de l'histoire des pirates occidentaux des temps modernes. Ainsi, l'espace méditerranéen, les côtes africaines occidentales et orientales, ou l'océan Indien sont le plus souvent oubliés ou abordés de manière très superficielle. Or il y a là des espaces propices à des aventures dépaysantes, qui peuvent emporter les joueurs et leurs personnages au-delà des « classiques » péripéties antillaises ou caribéennes.

► Pirate, un costume lourd à porter?

Incarner un pirate en jeu de rôle peut représenter un défi quelque peu inhabituel, par rapport à d'autres types de personnages. Bien évidemment, les aventures des personnages de jeu de rôles sont généralement plus grandes que nature, et elles ne sont donc pas contraintes par un attachement viscéral à la véracité.

Pourtant, dans le cas des pirates, il faut garder à l'esprit que les pirates « historiques » ont eu des vies plutôt courtes. Les Barbe-Noire et autres Bartholomew Roberts, pirates du début du XVIIIe siècle, ont eu des carrières d'étoiles filantes, brillant une année ou deux au firmament des hors-la-loi des mers avant que de trouver une fin le plus souvent tragique. Pour un Henry Morgan qui finit par obte-

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



nir une étonnante reconnaissance en recevant un titre de gouverneur, combien d'autres ont terminé leur vie pendus au gibet sous un ciel lugubre ? Vivre, au travers d'un personnage, une telle vie de feu de paille, intense mais courte, est-ce là une perspective folichonne pour un rôliste ?

Outre le fait qu'elle soit courte, la vie d'un pirate est une vie hors des lois habituelles, hors des lois des sociétés humaines autres que celle de la société pirate. Une vie fréquemment faite d'amoralité, de rapines, de violence, de meurtres. Une vie de paradoxes aussi, pour des gens épris de liberté mais qui ne rechignent pas toujours à avoir leurs propres esclaves.

Il y a probablement, dans certains jeux de pirates, notamment ceux qui conservent une approche réaliste (avec toutes les précautions à prendre dans l'usage de ce qualificatif), une nécessité de distanciation entre les actes du personnage et la perception qu'en a le joueur qui l'incarne. Cette distanciation peut se révéler moins nécessaire si le jeu se déroule dans une ambiance plutôt hollywoodienne, quand le héros met hors de combat des brochettes d'adversaires qui disparaissent alors de l'écran sans laisser de traces ou presque, comme dans le cas du système du jeu *Les secrets de la Septième Mer*. Mais, pour d'autres jeux au système plus terre-à-terre, le ressenti de cette amoralité peut être plus fort, plus direct ; fort heureusement, un jeu comme *Pavillon Noir* utilise une gestion de traits spécifiques, comme l'Infamie, qui servent un peu de garde-fou entre les mains du MJ.

Incarner un pirate dans un JDR, c'est donc, parfois, jouer sur le fil du rasoir.

► Aux frontières du réel

Les temps modernes, du XVI^e au XVIII^e siècle, voient peu à peu la Raison tenter de déchirer le voile des superstitions. Mais les croyances populaires, les religions sont bien ancrées dans les mentalités. Les JDR de pirates échappent d'autant moins à cet environnement que la population pirate est composée d'une foule bigarrée de réprouvés religieux, de marins, d'esclaves africains en fuite, et que leurs aventures se déroulent dans des territoires où se croisent, voire se mêlent, croyances de l'Ancien et du Nouveau Monde.

Le traitement de cet aspect de l'univers varie suivant les jeux. L'auteur de *Capitaine Vaudou*, par exemple, a choisi d'offrir aux joueurs un jeu pleinement magique : très largement inspiré du roman

Sur des mers plus ignorées (On stranger tides) de Tim Powers, *Capitaine Vaudou* fait une place spéciale au vaudou, qui devient un savoir-faire partagé par bon nombre de pirates. L'auteur de *Pavillon Noir*, lui, a choisi d'aborder le sujet différemment, proposant des outils pour gérer religions, croyances et autres aspects surnaturels, laissant finalement entre les mains du MJ le choix de faire du surnaturel quelque chose de « réel » ou pas.

■ Double-patte

↳ *patachon*

Pour illustrer la production de JDR à thématique pirate, je vais m'arrêter quelques instants sur deux jeux d'aujourd'hui. Mon propos n'est pas de les comparer en termes de qualités respectives. J'ai volontairement choisi deux jeux particulièrement dissemblables l'un de l'autre, pour montrer à quel point le traitement d'un thème peut être abordé de manière très différente. Comme ils ne boxent pas dans la même catégorie, il serait incongru de vouloir dire que l'un est meilleur que l'autre.

D'un côté, *Pavillon Noir*, le jeu de Renaud Maroy, publié par Black Book Editions. Une des révélations de l'édition française de JDR à la fin de l'année 2004, *Pavillon Noir* peut être vu comme un poids lourd : quatre livres déjà parus (soit environ 750 pages), des règles poussées à un niveau de détail avancé, une description très riche du monde des pirates du début du XVIII^e siècle, 8 scénarios « grand format » présents dans la gamme. Si vous êtes un MJ exigeant sur la précision, vous avez là une gamme qui vous satisfera entièrement, puisqu'elle est écrite et publiée par des passionnés pour des passionnés. Certes, il vous faudra de la patience pour arriver à manier autant d'information, autant de règles, mais vous n'êtes en rien obligé de tout prendre à bras le corps dès votre première partie.

De l'autre côté, un poids plume, au tarif plume lui aussi, *Bloode Island*, qui est en quelque sorte le petit-cousin de feu *Capitaine Vaudou*. Écrit par John Sullivan, Todd Downing et Mark Bruno, et publié par 7Deep et Politically Incorrect Games (PIG), c'est un supplément de 54 pages, destiné à être mis en œuvre avec le système générique *Active Exploits* de chez PIG (75 pages dans sa 2^{ème} édi-

tion). Ici, donc, point de règles détaillées. Point de description fouillée de l'univers, non plus, mais plutôt des indications, permettant au MJ de disposer de portes d'entrée, charge à lui d'aller fureter de-ci de-là s'il souhaite approfondir le sujet. Notons, toutefois, que *Bloode Island* fournit un système simple de résolution des combats navals et un scénario d'introduction.

En français ou en anglais, en détail ou en simplicité, pour tirelire étriquée ou pansue, deux approches du JDR de pirates. Deux plaisirs différents, mais deux plaisirs à ne pas bouder. Et rien ne vous empêche, si vous aimez les systèmes simples et les univers fouillés, d'employer *Bloode Island* et *Active Exploits* comme moteurs de simulation, et *Pavillon Noir* comme « encyclopédie pirate ».

■ Quelles sources

d'inspiration?

Les inspirations ne manquent pas pour les JDR de pirates. Des mémoires de « vrais » pirates aux livres d'histoire ou de géographie, des romans aux films, des expositions de musées aux BD, les rôlistes ont à leur disposition bien des sources, du sérieux à l'humoristique, du classique au déjanté. Et plusieurs JDR de pirates comportent une bibliographie indicative. Il est donc bien difficile de présenter, ici, un choix en la matière, car il ne saura être qu'incomplet et subjectif. Je laisserai à d'autres le soin de vous vanter les éventuels mérites des BD de la série *Barbe-Rouge* ou des films comme *Pirates des Caraïbes*.

Mais, si vous insistez, voici quelques coups de cœur.

Le roman *Long John Silver*, de Björn Larsson, dans lequel le pirate rendu célèbre par *L'île au trésor* raconte sa vie à sa manière.

Le roman *Sur des mers plus ignorées*, de Tim Powers, évoqué plus haut, mêlant piraterie et vaudou.

Le roman *Moonfleet* de John Meade Falkner, et le film que Fritz Lang en a tiré. Une ambiance éloignée de l'univers des pirates caribéens, mais délicieusement noire, dans le monde des contrebandiers.

Les bandes dessinées *Jean le Long*, de Jo-

sé Ortiz et Antonio Segura, et *Bouffe-Doublon*, de Cassini et Rocca, qui, sous des dehors savoureusement caricaturaux, fournissent bien des idées de jeu.

■ le mot de la fin

d'un vieux loup de mer

Pour avoir pratiqué des JDR de pirates de longue date, je crois pouvoir dire qu'il n'est pas toujours aisé de jouer à un tel type de jeu sur la durée, du fait de la vie des personnages en marge des lois et dans un espace géographique somme toute réduit. Quel que soit le jeu de pirates que vous choisissiez, il me semble opportun de proposer des aventures diversifiées, pour ne pas rester dans la routine de scénarios spécifiquement maritimes. C'est d'ailleurs l'option retenue par la gamme *Pavillon Noir* qui, tout en restant dans la période de l'âge d'or de la piraterie (les années 1720-1730), propose une orientation plus « terrestre » sur laquelle souffle un vent de cape et d'épée.

Alors, n'hésitez plus. Si vous êtes tenté, lancez-vous et trouvez le dosage qui vous convient, à vous et à vos partenaires de jeu. Le trésor de Rackham le Rouge, c'est vous qui l'avez entre vos mains !



Quelques liens vers les jeux cités

Les liens vers les pages du GROG (www.roliste.com) sont donnés avec l'aimable autorisation de ses administrateurs.

- ▶ *Bloode Island* (7Deep / Politically Incorrect Games) : http://www.pigames.net/store/product_info.php?products_id=56
- ▶ *Capitaine Vaudou* (Editions Casus Belli) <http://www.roliste.com/detail.jsp?id=4553>
- ▶ *Furry Pirates* (Atlas Games) : <http://www.roliste.com/jeu.jsp?id=2086>
- ▶ *Gurps Swashbucklers* : <http://www.roliste.com/detail.jsp?id=106>
- ▶ *Pavillon Noir* (Black Book Editions) : <http://www.roliste.com/jeu.jsp?id=2400>
- ▶ *Piratas* (Ludotecnia) : <http://www.nosolorol.com/index.php?nrev=17&nsec=4>, <http://www.arrakis.es/~gildor/biblioteca/piratas/>, http://capitaine_rouge.en.eresmas.com/rol/piratasjdr.html
- ▶ *Pirates* (ICE) : www.roliste.com/detail.jsp?id=4007

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



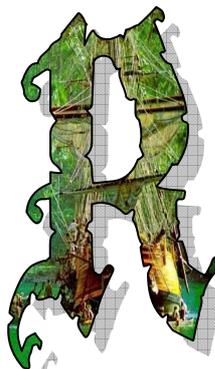
INSPI



Entretien avec Renaud Maroy

Interview

Entretien



Renaud Maroy, le créateur de Pavillon Noir a sympathiquement accepté de se prêter au petit jeu de l'interview...

► Le JdR souffle ses 30 bougies. Comment as-tu découvert cet étrange loisir ?

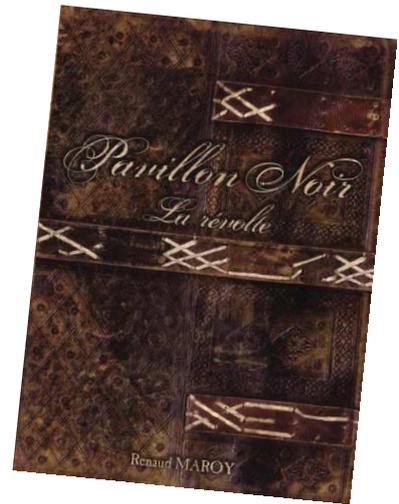
J'ai découvert le jeu de rôle en 88, avec une première expérience ratée. Ce premier jeu était rolemaster, et nous étions débutant. Lorsque nous nous sommes aperçus que nous passions plus de temps à compter qu'à jouer, nous avons arrêté le jeu de rôle en déclarant que c'était un passe-temps réservés aux amateurs de calculatrice. C'est deux ans plus tard que j'ai rencontré par hasard un maître de l'Appel de Chthulu qui m'a convaincu de jouer à l'Appel de Chthulu avec lui, avec moi comme unique joueur. Il m'a tellement terrifié que je suis revenu tous les WE jouer principalement à l'Appel de Chthulu et à Paranoïa, et dans une moindre mesure à Star Wars et à deux jeux de sa création.

► Quels sont tes jeux favoris, en tant que joueur et en tant que meneur ?

J'aime tous les types de jeu en tant que joueur, et mes préférences en la matière dépendent du meneur et des domaines dans lesquels ils se sent à l'aise. J'ai beaucoup joué à l'Appel, à Paranoïa, à AD&D, mais aussi à Stormbringer. En tant que maître, j'ai une prédilection pour le contemporain (Vampire, Cops) et l'"historique" (Pavillon Noir, Vampire Dark Ages, Pendragon). Je me plais en particulier à maîtriser les jeux où le social a une place centrale, comme dans Vampire et Pendragon.

► Si tu devais en quelques mots définir ce qu'est un JdR, que dirais-tu ?

Le JdR, c'est un mélange de "une bonne occasion de



► par Laurent EHRHARDT



se voir et de boire des bières" et un habile mélange entre du théâtre et un jeu de société. Pour moi, c'est un domaine privilégié pour épancher mon imaginaire et ma créativité débordants.

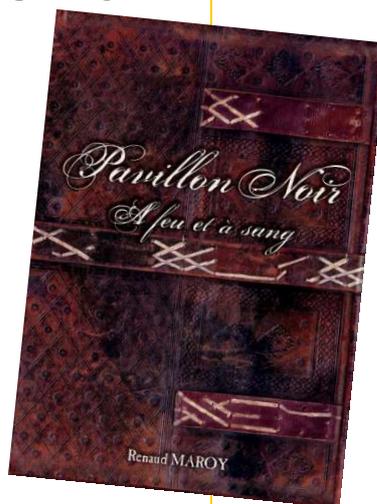
► **Comment est né Pavillon Noir? Qu'est-ce qui te passionne tant dans l'univers de la piraterie?**

Pavillon Noir semble être né par hasard. Dans ma famille, la mer a une place centrale. Tout le monde fait de la voile, et les vacances se passent à la mer. Les magazines que l'on lit, c'est "Bateau" et "Voiles & Voiliers". La littérature de mer était aussi très présente dans la bibliothèque familiale, en particulier les romans de la marine de guerre : les aventures de Bolitho, du capitaine Hornblower et plus récemment celles de Jack la Chance.

Pavillon Noir n'est pas ma première création, mais en général il s'agissait de one-shot avec des règles primaires et ou l'histoire primait, comme dans toutes mes premières bonnes parties de JdR. Un jour m'est venu l'idée de faire jouer un one-shot de marine de guerre, avec un jeu qui s'appellerait : "Au service de sa majesté". Ce scénario était le premier de la campagne des cinq soleils, qui au départ ne devait rien avoir à voir avec les Aztèques et les pirates. On m'a dit gentiment : "Il est sympa ton jeu, mais nous, on préférerait des pirates". J'ai donc infléchi mon scénario vers la piraterie, et mes joueurs en ont redemandé. Il fallait donc un jeu pour habiller la campagne. Au bout de quelques séances, mes joueurs m'ont incité à le faire éditer, c'était en janvier 98. Depuis, je travaille dessus entre une et cinq heures par jour.

Au départ, rien ne me passionnait dans la piraterie. Le mythe pirate est un cliché trop tranché pour m'intéresser. J'aime au contraire des personnages en nuances de gris. "Pas la couleur, rien que la nuance. La nuance seule fiance le rêve au rêve et la flûte au cor" (Verlaine). Pour faire plaisir à mes joueurs, j'ai commencé à me renseigner, et là, ça a commencé à l'intéresser. Je dois cet intérêt à Michel Le

Bris et son don pour rendre l'aventure humaine qu'est la piraterie. Les pirates et flibustiers sont des personnages qui vivent comme des feux de pailles ou un navire au bord de l'abîme. Ils sont pétris de contradiction et on ne sait pas vraiment - eux non plus ne le savaient pas - ce qu'ils veulent et quelles sont leurs aspirations. Loi du plus fort ? Parasite en quête d'or ? rebelle contre une société inique ? Idéaliste en quête d'un monde meilleur ? C'est tout ce mélange qui m'intéresse, dans ses nuances et son contraste.



► **Pavillon Noir fait partie de**

ces jeux formidablement documentés qui constituent une mine d'information...

Quelles furent tes principales sources documentaires? Quels livres conseillerais-tu aux passionnés désireux d'en apprendre plus encore sur l'âge de la flibuste?

Les deux tiers de Pavillon Noir sont de la culture générale familiale, dont je ne saurais dire d'où elle sort exactement. Sinon, parmi les oeuvres qui m'ont le plus marqué (les titres exacts sont à vérifier) :

► **Les récits (ne pas manquer les préfaces de Michel Le Bris).**

- Histoire générale des plus fameux pirates, de Defoe.
- Histoire des aventuriers du Nouveau Monde, d'Oexmelin
- Corsaire de la République, Un corsaire au bague et Le Négrier de zanzibar, de Garnier
- Mémoires d'un gentilhomme corsaire, de Trelawney
- Un flibustier dans les Antilles, de l'Inconnu de Carpentras
- Histoire générale des Antilles habitées par les Français, du Révérend père Dutertre
- Voyage aux Iles d'Amérique, du révérend père Labat
- Histoire des Isles Antilles de l'Amérique, de M de Rochefort
- les Voyages, de Laharpe

► **Les essais**

- Les pirates, de Lapouge
- D'or, de rêve et de sang, de Michel Le Bris
- Between the devil and the deep blue sea,

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

de Rediker

- Pirates et flibustiers des Caraïbes, de Michel Le Bris
- Comorres, entre pirates et planteurs
- Pirates et corsaires, de Armel de Wismes
- Pirates et corsaires en méditerranée, de Bono
- Life among the pirates, de Cordingly

► Plus simples

- Corsaires et pirates, de Plat (Gallimard jeunesse)
- La vie à bord des voiliers du XVIIIème (La vie privée des hommes)

► Les romans

Je n'en citerais que quelques uns

- Long John Silver, de Larsson
- Le marin des sables, de Ragon
- Les flibustiers de la Sonore, de Michel Le Bris
- L'île au trésor, de Stevenson
- Tous les livres de Alexander Kent, de CS Forester, et de Patrick O' Brian

► dictionnaires

- Dictionnaire de la marine, de L'Amiral Willaumez
- Traité de manoeuvre et de matelotage, de Nares
- Le vaisseau de 74 canons, aux éditions Ancre, mais aussi les autres descriptions de navires

► Escrime

Les traités d'escrime en français ou traduits de M de Bazencourt, Angelo, de Liancour, Hutton (Anglais), Di Grassi, Thibault d'Anvers, Silver (Anglais), Lovino, de Carranza, Marozzo, etc.

Les traités de Angelo, de Liancour, Hutton, d'Anvers et Silver sont des accessibles à tous et des merveilles de clarté.

Vous trouverez tous ces beaux livres en version originale ou traduite sur internet, notamment sur les sites :

<http://www.aemma.org/onlineResources>
<http://www.thearma.org/manuals.htm>

► Bandes dessinées

- Barbe Rouge
- Isaac le pirate
- Bouffe doublon
- De cape et de croc
- Blood thirsty pirate tales
- Pirates
- L'Epervier

► Pavillon Noir est un jeu d'une grande richesse au niveau du contexte... Quel conseils donnerais-tu à un meneur désireux de se lancer dans l'aventure et de hisser le pavillon noir?

Ne pas vouloir tout servir à la fois. Le trop est l'ennemi du bien. On n'a pas besoin de passer trois heures à décrire l'histoire, la géo, le navire et le fonctionnement de l'équipage avant de jouer. Juste le strict nécessaire. Le reste viendra pendant la partie. S'il y a beaucoup de petits détails dans le background, c'est pour ne introduire un ou deux par partie pour donner un petit parfum historique au scénario.

► Peux-tu en quelques mots nous présenter le système de jeu? Comment a-t-il été élaboré?

Le système de jeu doit être le dixième de Pavillon Noir (plus ou moins selon les pans de jeu) Basiquement, un personnage est défini par ses caractéristiques (entre 3 et 5) et ses compétences (entre 0 et 5). Un Test de compétence, c'est jeter autant de dés que sa compétence et compter le nombre de dés inférieurs ou égaux à sa caractéristique. Les 1 comptent pour deux réussites, et n'obtenir que des 10 génère une catastrophe.

Chaque personnage dispose également d'une réputation qui rend compte de son approche de la vie pirate et de ses actes passés. La gloire augmente avec les actions d'éclat et l'Infamie avec les actions atroces ou tout simplement hors-la-loi. La réputation permet de modifier ponctuellement un Test de compétence et donne des Traits de réputation qui rendent compte en détail de la manière dont le personnage est perçu.

Le système d'escrime se greffe sur le système de base sans le modifier. Certains résultats de dés sont des occasions de placer une manoeuvre d'escrime, qui est attachée à une combinaison de résultats de dé (par exemple "1", "10" et "10" correspond à une Volte). Le bretteur choisit donc parmi les manoeuvres d'escrime qu'il connaît et dont les combinaisons apparaissent sur ses dés celle qu'il désire, et bénéficie de ses effets. Pas de jet de dé supplémentaire donc, et un choix limité, si bien que l'utilisation de l'escrime ne ralentit pas ou très peu le combat.





Un jeu de pirates ne serait rien sans une gestion de l'équipage. Celui-ci est défini par 6 compétences de groupe, plus les compétences de ses membres essentiels (charpentier, chirurgien, pilote, etc.). Moyennant deux petites tables et un petit peu d'habitude, on peut gérer rapidement n'importe quelle action de groupe quel que soit le nombre de participants.

Enfin, il est possible d'introduire du surnaturel dans Pavillon Noir et d'interpréter des prêtres d'une dizaine de religions présentes dans le Nouveau Monde. Le mot d'ordre est "mystère et angoisse". Le surnaturel fait donc planer une atmosphère angoissante et est géré de façon à ce que seul le MJ sache s'il y a effectivement "magie" ou non. Notamment, le joueur dispose de trop peu d'informations de règles pour pouvoir prédire le succès d'un acte magique. Même les pouvoirs qu'il connaît et leurs effets gardent une part de mystère.

► **Les supplément l'Art de l'Escrime est à la fois passionnant et fort original d'un point de vue rôlistique... Es-tu toi même un adepte du noble art ?**

Et bien non ! Je n'ai jamais pratiqué l'escrime. J'ai en revanche feuilleté un bon nombre de traités d'escrime, jusqu'à être à peu près sûr d'avoir bien compris. Ce supplément m'a pris deux ans de lectures et seulement trois semaines d'écriture.

► **En quoi Internet a-t-il contribué au développement de ce jeu ?**

Comme je ne trouvais pas d'éditeur, car ceux-ci pensaient qu'un jeu de pirates n'avait aucune chance de marcher, je l'ai mis à disposition sur internet. J'ai eu de nombreux retour des lecteurs, en particulier de 7 personnes qui m'ont proposé de m'aider à le refondre et à le mettre dans une forme éditable. Certains d'entre eux : Philippe Rat, Raphael Bombayl, Kéwin Kubryk et Christophe Oswald ont fourni un travail faramineux, chacun dans un domaine particulier. Cependant, comme j'espérais toujours être édité, la version web est toujours resté

la veille version buggée, moche, peu lisible et bourrée d'erreurs historique que j'avais mise au départ.

Le web a aussi été déterminant pour décider les éditeurs qui se sont frottés à Pavillon Noir: Athal, puis Yéti, et enfin Black Book, dont un des membres, Olivier Crespin, était un fan de Pavillon Noir. C'est Raphaël Bombayl, qui avait déjà fourni un travail énorme de refonte du background, qui effectue les relectures et les remaniements de la version éditée. Il y a donc eu une transition douce entre l'édition web et l'édition papier.

► **Après les règles de base est paru A Feu et à Sang, l'Art de l'Escrime et Entre Ciel et Terre qui introduit le fantastique dans Pavillon Noir... Comment trouves-tu le temps de développer toute cette matière, d'autant que chaque supplément est superbement documenté ?**

J'y passe des soirées, des week end et à peu près toutes mes vacances (surtout pour les phases d'écriture). Depuis peu, j'ai aussi inauguré des nuits passés à travailler sur Pavillon Noir (sur le premier volet de la campagne des Cinq Soleils).

► **Comment trouves-tu ton équilibre entre passion et activité professionnelle ?**

Les deux me passionnent, et j'ai besoin de faire beaucoup de choses différentes pour trouver mon équilibre. Pavillon Noir fait un peu office de bouche trou : tout le temps que je ne consacre pas au travail du boulot, je le passe sur Pavillon Noir

► **D'ailleurs, quand tu n'écris pas pour Pavillon Noir, que fais-tu dans la vie ?**

C'est dur de trouver du temps pour tout, et mes amis en ont pâti cette année.

Normalement, je fais du théâtre et de la natation, mais j'ai du mettre les deux en suspens, car cela faisait trop de choses à la foi. A côté de ça, je développe dans mon coin des jeux de cartes (duel d'escrime) et de plateau (duel d'escrime espagnole, combat naval).

► **Sur quels suppléments travailles-tu en ce moment ?**

Sur le premier volet de la campa-

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



gne des Cinq Soleils. Le premier volet va faire environ 200 pages et le second autant. Lors de cette campagne, les événements fictifs propre au but des PJ s'imbrique complètement dans l'histoire, et l'histoire des pirates en particulier. Les noms, les lieux, les événements, le contexte, tout devrait être historique, mis à part la recherche d'une cité perdue. J'aimerais que sorte dans les mois qui suivent un jeu de carte d'escrime pour Pavillon Noir. Ces cartes ne sont pas nécessaires en soit et n'introduisent pas de règles supplémentaires, mais apporte un plus certain pour le plaisir de jeu des joueurs incarnant des escrimeurs, et pour la description des combat à l'escrime.

► **Peux tu nous en dire un peu plus sur ce jeu de carte? Sera-t-il une aide de jeu ou un jeu à part entière?**

Ce n'est pas un jeu à part entière et il n'introduit aucune règle. A quoi sert-il, me demanderas-tu ? Et bien à mettre dans l'ambiance, à faciliter le travail et à visualiser toutes ces manoeuvres au nom compliqué. Sur chaque carte sont indiqués : le nom de la manoeuvre et la combinaison en face et en couleur, sous forme de pastilles. Ensuite vient une description en termes d'escrime de la manoeuvre, puis une illustration, puis enfin les règles attenantes à la manoeuvre.

En fait, les cartes remplacent la majeure partie de la fiche d'escrime. C'est très visuel, très simple et pour moi indissociable de l'escrime dans Pavillon Noir.

Si je veux le sortir, c'est que ça fait à chaque fois un carton en convention ou lors des salons. Si on me pose une seule question c'est : "Et les cartes d'escrime, elles sortiront aussi ?".

► **Les critiques des joueurs, glanées ça et là sur le net, sont plus qu'élogieuses... Comment les reçois-tu?**

Euh... Bien... Très bien même. Ca me fait très plaisir aussi que le jeu marche bien. J'y ai mis beaucoup d'énergie, et ça fait toujours plaisir d'avoir un retour positif. J'écris Pavillon Noir sans me soucier de la façon dont il sera reçu : tout simplement comme je veux qu'il soit. Evidemment, tout n'est pas parfait, mais j'apprend au fur et à mesure à structurer mon texte, à le relire, à l'enrichir.

► **En terme de vente, le succès est-il aussi au rendez-vous?**

Il me semble que ça se vend très bien. Beaucoup mieux que ce que j'avais osé espérer.

► **As-tu vu le Barbe Noir de Richard Dale et Tilman Remme diffusé sur France 2 le 18 décembre 2005?**

Et bien non, je ne l'ai pas vu. J'avais vu un autre documentaire sur Barbe Noire il y a quelques années, très intéressant, mais n'apportant rien de plus qu'une lecture du livre de Defoe. J'aime bien Barbe Noire, mais c'est curieux qu'on ne s'intéresse pas plus à des pirates comme Barthomew Roberts ou Edward Low.

► **Parmi les pirates que tu as rencontré au fil de tes lectures, quel est celui qui te fascine le plus?**

Edward Low, de loin : "le boucher des mers", "le diable en personne". Mon héros !

► **Y-a-t-il une question que je n'ai pas posé et à laquelle tu souhaiterais néanmoins répondre?**

Je ne vois pas.

► **Pour finir, comme le veut la tradition et afin de mieux te connaître, voici un portrait chinois à la sauce Imaginaire...**

Pfff... Je ressemble à rien de connu, c'est un peu dur.

♦ **Une créature mythologique** : Le buisson ardent : brûler ne le consume pas.

♦ **Un personnage de cinéma** : Un gentil martien

♦ **Un personnage biblique** : un martyr, qui préfère mourir que de renier sa foi

♦ **Un personnage de roman** : le héros des illusions perdues, de Bazac, avant de perdre ses illusions

♦ **Un personnage de JdR** : un gnome de donj'

♦ **Un personnage historique** : Galilée

♦ **Un pirate (fictif ou historique)** : Misson

♦ **Un personnage de BD** : Soda

♦ **Un personnage de théâtre** : Caligula, de Camus.

♦ **Une œuvre humaine** : un prototype machine à voler de Léonard de Vinci

► **Un grand merci pour temps que tu nous a accordé!**



Paroles de Joueurs

Autour du JdR Pavillon Noir

Paroles de joueurs

Trois joueurs ont répondu à nos questions sur le jeu de Renaud Maroy, Pavillon Noir...

► Le JdR souffle ses 30 bougies. Comment as-tu découvert cet étrange loisir ?

François ► J'avais un pote en classe (en primaire) qui fréquentait un club pas loin de ma ville. Il m'en a parlé et j'ai été séduit. Une fois arrivé au collège j'ai appris qu'il y avait un club dans ma ville, je m'y suis donc rendu et depuis ce jour là, je n'ai jamais lâché !

Vincent Plana ► Je suis né en même temps que le jeu de rôle et je l'ai découvert en 1986 au moment où de nombreux jeux français ou en langue française faisaient leur apparition. Comme beaucoup de gens de ma génération, mon premier contact avec le jeu de rôle a tout d'abord été un livre dont vous êtes le héros. Puis, dans une grande surface, j'ai remarqué que Gallimard éditait aussi un gros coffret en plastique blanc au nom mystérieux : l'Oeil Noir... Le doigt était dans l'engrenage...

Sire Flopok ► C'est un peu une histoire de famille. Mon père jouait à Donj' avec quelques bons amis. J'étais fasciné par les jeux de plateau (Blood Bowl, Battletech, ...) qu'ils sortaient quelquefois, même si je n'avais pas le droit d'y toucher. Il nous avait acheté (à moi et mon petit frère) Hero Quest, et jouait souvent avec nous. Et quand j'allais dormir chez ma grand mère, je pouvais compulsiver fièvreusement ses Livres Dont Vous Etes Le Héros, pour lesquels je trichais honteusement. Puis j'ai lu Bilbo le Hobbit et le Seigneur des Anneaux. Au début des vacances de Noël 1994 (j'avais 13 ans), le MJ de mon père a lâché, en parlant de moi "Ouh, il va bientôt être prêt à jouer avec nous". La semaine suivante, il m'offrait sa boîte rouge D&D, avec le livret Expert. Je l'ai lu goulûment et à la rentrée, j'avais ma première approche du JdR (en tant que MJ) avec 4 copains.

► Quels sont tes jeux favoris, en tant que joueur et en tant que meneur ?

F ► En tant que joueur mes jeux préférés sont Nephilim,

► par Le Korrigan



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

Mage, Cyberpunk et l'incontournable Cthulhu. En tant que MJ mes chouchous sont Guildes, INS/MV, RétroFutur et bien sûr Pavillon Noir !!!

VP ► J'ai une attirance particulière pour les jeux aux règles simples et à l'univers héroïque. J'aime vider mes deux Colt 45 en descendant une rampe d'escalier à Feng-Shui, je prends le commandement d'un groupe de fusiller en montant à l'abordage d'un galion à Pavillon Noir et je me survole le Sahara à la recherche d'artefacts impies dans l'Appel de Cthulhu.

En tant que MJ, mon activité est plus restreinte. J'essaie difficilement de continuer une ambitieuse campagne Star Wars (<http://home.tele2.fr/darkstryder/index.htm>). Dans mes rêves les plus fous, je m'imagine avoir lu l'ensemble de la gamme COPS pour la faire jouer de A à Z. Oui, je suis aussi un utopiste...

Ma dernière découverte : Qin, les royaumes combattants. Un petit bijou tant au niveau de l'univers que des règles.

SP ► En tant que joueur : le Livre des 5 Anneaux, Alternity (le space-op générique de TSR), Shadowrun. En tant que MJ : Fading Suns, Post Mortem, Pavillon Noir.

► Si tu devais en quelques mots définir ce qu'est un JdR, que dirais-tu ?

F ► Ce que je dis en général c'est que c'est un loisir qui se situe entre le jeu de société et le théâtre d'improvisation. Que c'est un jeu sans vainqueur et que l'on y vit des aventures que se déroulent dans notre imagination.

VP ► La FFJdR ferait cela bien mieux que moi. S'il faut vraiment donner une définition, pour moi, le jeu de rôle, c'est une façon conviviale d'être entre la réalité et les rêves.

SP ► Pas facile. C'est un jeu d'interactions, où chaque joueur tente de faire vivre et évoluer un personnage né de son imagination, en s'appuyant sur un univers décrit et animé par le MJ, et en surmontant les obstacles qu'icelui pose sur sa route.

► Qu'évoque pour toi la flibuste? Quelles sont tes références en la matière?

F ► La flibuste c'est l'aventure rebelle, un espoir d'une nouvelle société, des hommes qui se sont essayés à un autre mode de vie.



VP ► La flibuste, c'est l'invitation au voyage. C'est de l'aventure, de l'exotisme, des capes, et puis aussi des épées !!! Mais la flibuste, c'est avant tout un univers fantasmé qui est vu à travers le prisme de notre propre enfance. Nous avons tous lu l'île au trésor ou quelques livres de Pierre Mac Orlan et le canapé de nos parents se souvient encore de nos sauts de cabri lorsque nous regardions un Burt Lancaster bondissant dans « le corsaire rouge ».

SP ► Des aventures flamboyantes, des personnages extrêmes, sans aucune limite, aimant la vie "courte et bonne". C'est tout un mode de vie à la fois communautaire et très individualiste, poussant chacun à faire mieux que les autres, tout en exigeant respect mutuel et fraternité.

Références : surtout la culture générale et l'histoire populaire, mes références sont assez peu sérieuses : Monkey Island, Pirates des Caraïbes, j'en oublie sûrement...

► Qu'est ce qui t'as donné envie de découvrir Pavillon Noir?

F ► Les bateaux ! C'est déjà ce qui m'avait amené à Guildes (ah la couverture de la boîte de la première édition...). Ensuite je savais que le jeu était bien car j'avais eu des échos de la version amateur.

VP ► Il est des univers qui ont, à mon sens, un gros potentiel « rolistique » et qui sont très peu exploités par les éditeurs. Avec le western, le monde de la flibuste en est un bon exemple. Je voulais depuis longtemps acheter le supplément « Capitaine Vaudou » du jeu Simulacre mais il était devenu introuvable et je n'aimais pas l'univers artificiel de 7th Sea. Face à ces constatations, Pavillon Noir s'imposait comme une évidence.

SP ► J'avais depuis longtemps envie de jouer à un jeu de pirates, préparant une campagne AD&D sur le thème (qui n'a pas abouti). En fait, ce qui m'intéressait surtout, c'est un système de combat permettant de gérer aussi bien des batailles complexes que des duels haletants. Je commençais à m'intéresser à 7th Sea, quand j'ai appris la sortie de Pavillon Noir. Je me suis lancé en aveugle.

► Peux-tu nous présenter le système de jeu dans les grandes lignes ?

F ► Le système de base est assez simple. Pour un test de compétence on lance autant de D10 que le niveau de la compétence et pour chaque dé faisant en dessous de la caractéristique sollicitée, on obtient une réussite. En cas de confrontation, on com-

pare le nombre de réussite des deux parties.

Ensuite il y a quelques petites spécificités au système comme la gestion des actions de groupe (avec une table très utile) et la magie (avec des cartes) qui sont très bien vues.

VP► Pour réussir une action, le joueur lance autant de D10 que son niveau de compétence et compare la valeur de chaque dé avec la valeur d'une caractéristique associée à cette compétence. Si la caractéristique est supérieure égale au résultat du dé, le joueur comptabilise un succès. La nombre de succès donne alors directement une indication sur la qualité de réussite de l'action. La difficulté de l'action à une influence sur le niveau de la caractéristique et un bonus / malus peut s'appliquer au niveau de la compétence (utilisation de bon matériel, longue préparation de l'action...). Exemple : le personnage dispose d'une perception de 5 et avec sa compétence hydrographie à 3, il cherche à savoir si le temps va tourner à l'orage. De lourds nuages noir s'accumulent depuis plusieurs heures ce qui rend l'action particulièrement prévisible (+2). En lançant 3D10, il obtient 3, 7 et 8 à comparer à sa perception de 6 et une difficulté de +2 ce qui donne finalement 2 succès : pas mal !

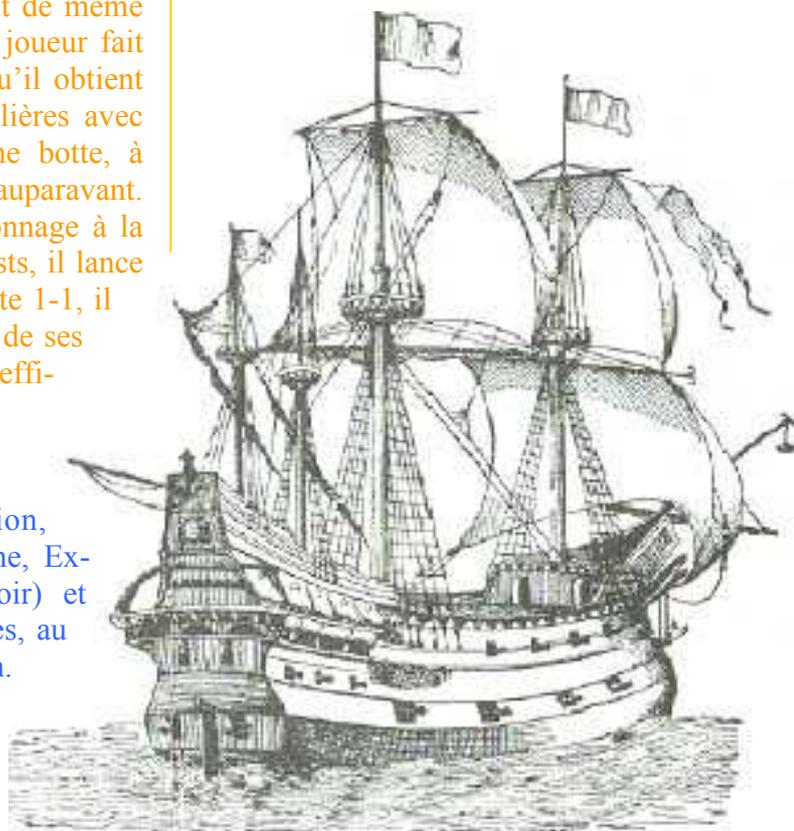
A cette apparente simplicité, il faut ajouter des règles plus contraignantes sur les combats de groupe et les batailles navales. La règle la plus élégante reste tout de même celle concernant l'escrime. Le joueur fait ses tests normalement et lorsqu'il obtient certaines combinaisons particulières avec ses dés, il arrive à placer une botte, à condition qu'il l'ai apprise auparavant. Exemple : Le niveau du personnage à la rapière est de 3. Lors de ses tests, il lance donc 3D10. S'il a appris la botte 1-1, il arrive à la placer lorsque deux de ses trois dés indique 1. Simple et efficace, une superbe idée.

SP► On dispose de 9 caractéristiques sur une échelle 10 (Force, Endurance, Erudition, Adresse, Adaptabilité, Charisme, Expression, Perception et Pouvoir) et d'une belle liste de compétences, au niveau 3 maximum à la création. On lance autant de dés 10 que sa compétence (efficacité). Chaque dé inférieur ou égal à

la caractéristique associée (facilité) donne un succès. Des modificateurs ou des jets de compétences "auxiliaires" peuvent affecter aussi bien l'efficacité que la facilité. Un 1 donne deux succès, et si tous les dés donnent 10 ou plus, on a un échec critique. Pourquoi "ou plus" ? Parce que quand la compétence est à 0, on ne lance pas 0 dé, mais 1d12, voire 1d20 s'il s'agit d'une compétence "de métier", comme Chirurgie par exemple. Avec plus d'une chance sur deux de faire un échec critique, autant dire qu'il ne vaut mieux pas confier la scie fatidique entre des mains non-expertes.

Je donnerais une mention toute spéciale au système d'escrime développé par Renaud Maroy, incroyable de fluidité. Chaque personnage escrimeur dispose de plusieurs opportunités : combinaisons de chiffres (par exemple 1 5 ou 0 0 0). Si les dés du jet d'attaque forment une de ces combinaisons, alors le personnage peut utiliser la manoeuvre associée et obtenir les bonus correspondants. Même le plus sauvage des combattants ne pourra tenir longtemps face à un escrimeur digne de ce nom.

Je n'ai pas encore eu l'occasion de tester le système de magie de "Entre Ciel et Terre", mais il me paraît très original, utilisant des cartes plutôt que des dés et laissant le joueur découvrir au fur et à mesure les règles régissant l'occulte. Ne cassons pas le mystère !



HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIR





Scénario: Nikros

Dessin: SaihtReb

► Quel est ton plus grand souvenir à Pavillon Noir?

F► Un combat naval avec huit navires d'impliqués ! Pourtant je ne suis pas un MJ qui aime particulièrement les combats, je préfère jouer sur les ambiances. Mais il faut dire que ce combat là était mémorable...

VP► L'attaque de la Martinique et plus particulièrement de Fort Royal par un armada de 37 navires Espagnols et Bataves. A 4500 contre 300, la partie semblait perdue d'avance et pourtant, au matin du 21 août 1688, la plage de Fort Royal rouge de sang avait été désertée par l'ennemi... Une bataille mémorable basée sur des faits réels.

SP► Pas de plus grand souvenir très marqué, mais j'apprécie quand mes joueurs font preuve d'initiatives héroïques, par exemple quand ils se sont infiltrés à la faveur de la nuit sur un Galion Espagnol, se servant d'arcs pour abattre les gardes discrètement, pour mettre le feu à la Sainte Barbe (réserve de munitions) et s'enfuir avant l'explosion qui suivit. C'était très cinématographique.

► Comment utilises-tu la richesse du background historique du jeu pour élaborer tes intrigues?

F► Petits bouts par petits bouts... Le contexte historique est très riche c qui donne pas mal d'idée mais le simple fait de jouer des pirates est déjà un moteur scénaristique énorme. Pour l'instant donc, je n'exploite que très partiellement le contexte poli-

tique.

VP► Je ne maîtrise pas encore car j'étais récemment joueur dans le cadre d'une campagne.

SP► Je n'ai pas encore eu l'occasion d'élaborer mes propres intrigues, puisque je n'ai pas encore terminé de faire jouer les scénarios "officiels". Pour les faire durer et les enchaîner en douceur, je brode beaucoup autour, essayant surtout de plonger mes joueurs dans des situations où ils vont devoir se mettre en avant le plus possible, principalement pour impressionner les grandes figures de la piraterie qu'ils rencontrent, ne pas rester dans leur ombre.

► Quel sont selon toi les points forts de ce jeu ?

VP► Le point fort du jeu, c'est avant tout sa précision historique et l'incroyable recherche documentaire effectuée par l'auteur. Et en plus, c'est bien écrit !

F► La richesse de l'univers, l'exhaustivité des livres de bases ! Il y a tout, c'est une véritable bible sur la piraterie, les navires, les caraïbes... De plus il y a quelques trouvailles ludiques. Le système des gestions de groupe et de la magie sont tout bonnement géniaux !

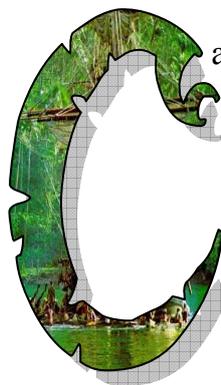
► Merci à tous les trois...



Capitaine Vaudou

Un jeu de rôle

Jeu de Rôle



Capitaine Vaudou, sorti en 1991 par Jeux Descartes et promu par Casus Belli (est-il encore besoin de présenter ce magazine ?) a cela de particulier que dans ses 64 pages, on a tout ce qu'il faut pour jouer : règles, mondes, cartes et même un gros scénario d'introduction avec personnages pré-tirés. Mais, en soit, que vaut-il vraiment ?

D'abord, regardons le côté « Règles ». La première partie correspond aux règles de Simulacres, jeu générique de la fin des années 1980, et d'ailleurs il est fortement conseillé dès les premières lignes de se le procurer (c'était le hors-série n°1 de Casus). Les règles paraissent simples (seulement 4 pages) et les caractéristiques des personnages sont clairement exposées.

Ainsi un personnage est défini par 4 composantes (corps pour le physique, esprit pour l'intelligence...), mais aussi par 4 moyens (l'action, la perception, le désir et la résistance) et par 5 règnes (mécanique, végétal...). Ce système permet assez facilement de créer des personnages bien différenciés, mais en jeu il est rapidement lourd à gérer.

En effet, à la moindre action, il faut déterminer quelle composante prendre en compte, par quel moyen et sur quel règne. Un tableau est donné pour essayer de résoudre la plupart des actions courantes, mais tous les MJ savent qu'il est impossible de prévoir toutes les actions des joueurs !

A ce système s'ajoute des énergies de base que le joueur peut utiliser sous certaines conditions, des règles de points de vie et de souffle pas évidentes à gérer en jeu, des talents et métiers qui viennent apporter d'autres modificateurs... J'y perd mon

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS



► par Cadwell le Boucanier

créole ! Fait pour être simple et jouable avec 2D6, on a en réalité un jeu saccadé, sauf si les joueurs connaissent également les règles par cœur. D'autres jeux ont des règles bien plus longues et complexes, mais qui lors des parties ne nécessitent pas une réflexion permanente, ni une connaissance approfondie du système par les joueurs.

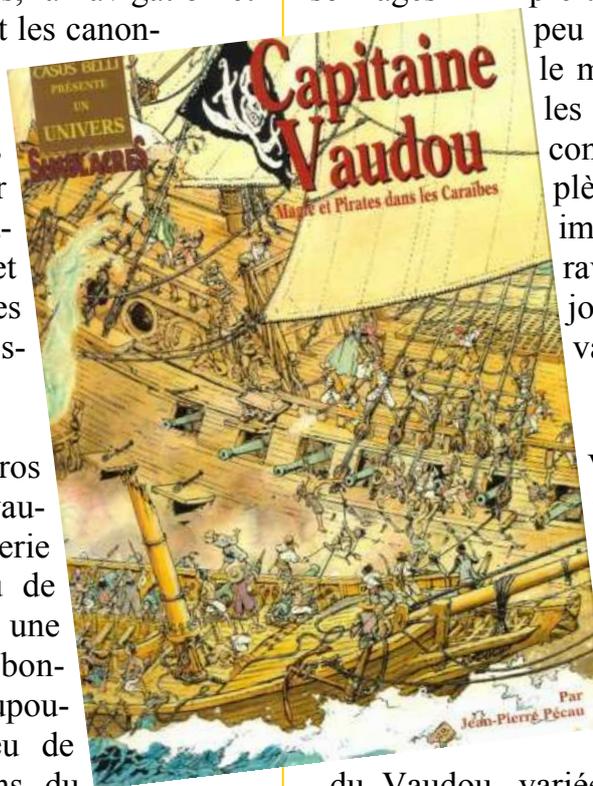
Et puis viennent les règles particulières à « Capitaine Vaudou », et là les choses changent du tout au tout. La création des personnages est exaltante, avec des historiques typiques et « jouissifs ». Des infos simples mais utiles sur l'argent, les armes, la navigation et les navires, les poursuites et les canonnades, l'abordage.. Mais aussi, et c'est là un gros point fort, sur la gestion des équipages, en mer ou sur terre, et surtout dans les tavernes. Tout ceci nous met dans une ambiance digne des films de pirates, tout en restant simple et clair.

Enfin arrive le gros morceau. Les règles du vaudou, car que serait la piraterie des Caraïbes sans un peu de magie exotique. Encore une fois, je ne cache pas mon bonheur ! Les règles sont saupoudrées au besoin au milieu de l'histoire et des définitions du vaudou, des magies noires et blanches, des explications, des poupées de cire... Il y a même un glossaire des mots vaudous les plus utilisés, pour faire plus local lors des parties. Bref, ceux qui cherchent du vaudou sans vouloir lire 150 pages pour le comprendre doivent absolument lire capitaine vaudou, tant le travail fait est remarquable !

Maintenant, un peu d'histoire. C'est la encore une partie très réussie du livret. A la fois compétente sans être trop chargée, délicieusement inspirée, et nous mettant dans l'ambiance pirates, Caraïbes et vaudou. On y

trouve aussi une encyclopédie sur la société de l'époque, les principaux termes, et de la géographie : cartes des îles, courants, voies de transport... De quoi nourrir des milliers de parties sans être à court, et en gardant un esprit très... « Pirates des Caraïbes ». Bien sûr, y est également décrit la vie de l'époque, maritime ou non, les tactiques de combat, les grands hommes, et, joie, quelques histoires pittoresques de frères de la côte.

Enfin, le scénario accompagnant le tout, essentiellement fait pour découvrir le monde et l'ambiance du jeu. Assez long, adaptable en petite campagne, avec des personnages pré-tirés très sympas. Mais un peu trop ouvert et difficile si le maître ne sait pas orienter les joueurs, donc je le déconseille aux maîtres complètement novices ou sans improvisation. Par contre, il ravira les autres, et du côté joueur est agréable et vivant.



Voilà, la présentation est faite. Alors, au total, qu'en retenir ? Un jeu très bon sur l'ambiance et la description du monde, sans nous noyer de détails. Un jeu excellent pour l'utilisation

du Vaudou, variée et complète, mais très simple et très jouable. Un scénario et des personnages dignes des films du genre. Seul pêchent les règles, soit insuffisantes ou lourdes selon les moments. Mais pour peu qu'on s'y attarde, ce jeu est à mon goût formidable pour tout ceux désirant découvrir le monde des frères de la côte. Alors à vos dés, moussaillons, et hissez la grande voile, que nous puissions goûter l'or de cette frégate espagnole !



Pirates, corsaires et flibustiers

Les jeux de société dans l'univers de la piraterie

Jeux de Société



Qui n'a pas, enfant, rêvé d'être quelque temps un célèbre pirate ou corsaire comme Barbe Noire ou Capitaine Kidd ou Francis Drake et de s'habiller avec le fameux tricorne, épée ou sabre de combat et pistolets à silex dans le baudrier ? Et de courir dans les couloirs en terrifiant tout le monde ? Ou rêver d'être Surcouf ou Jean Bart et d'aller capturer les riches galions espagnols ou anglais ? Enfin de sauver l'éternelle fille

du gouverneur d'une riche île kidnappée par de vilains pirates ! La panoplie du Pirate est là près de celle de Zorro ou de celle du Cow-boy.

L'indiscipline légendaire des pirates peut aussi être la cause de tant d'imagination, de même que ce mythique drapeau noir où tête de mort et fémurs se croisent. Et puis il y a les odeurs de poudre, le ratafia, de rhum ; les abordages ; les femmes faciles dans les bouges, l'or aisément dépensé, l'amitié et la rivalité masculines ; bref plein de bonnes raisons de se piratiser. Une vraie vie nul doute, c'est-à-dire une vie d'aventures.

Les créateurs de jeu de société ont bien compris qu'il y avait là un public facile et les jeux pour tout âge avec pirates à bord sont bien nombreux. Le thème est parfois (souvent ?) plaqué mais peu importe, les pirates sont là.

Un des plus vieux jeux de ma collection 'les Forbans' est déjà un jeu de pirates avec de magnifiques sujets en plomb.

HISTOIRE

FIGURES

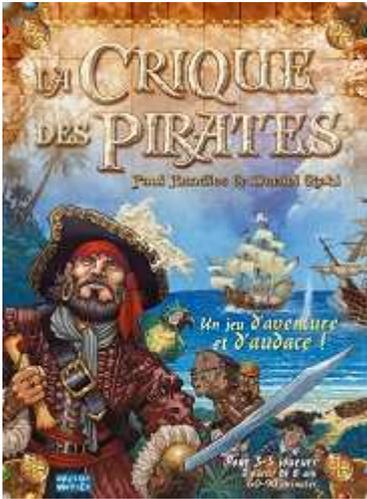
JEUX

INSPIS



■ Jeux de Plateau

► LA CRIQUE DES PIRATES



(version française et améliorée de Piratenbucht le jeu de P. Randles et D. Stahl)

Parmi tous les jeux de société de pirates plus ou moins bien réussis un jeu se détache du lot, c'est sans conteste LA CRIQUE DES PIRATES. D'une part, le jeu est bon, d'autre part le thème colle parfaitement à la mécanique du jeu, c'est le jeu familial de pirates par excellence !

Chaque joueur joue un pirate cherchant à augmenter sa réputation et ce pendant 12 tours de jeu. A la fin le pirate le plus célèbre est vainqueur. Chaque joueur se voit attribuer un bateau qui comprend 4 caractéristiques

: les voiles (= vitesse = ordre du tour dans les combats), coque (= transport des trésors), canons et équipage servent à utiliser les canons, attaquer et se défendre.

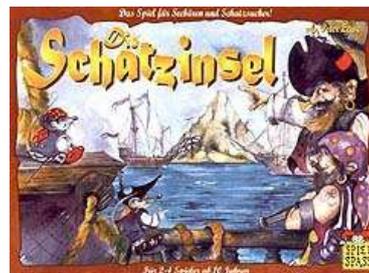
Le plateau de jeu représente une crique avec des îles, certaines permettent d'améliorer le bateau dans ses 4 caractéristiques, d'autres sont utiles pour réparer quelques avaries ou boire quelques pintes dans les tavernes et glaner ça et là des cartes intéressantes ; enfin l'île centrale permet d'enterrer trésors et ors et d'assurer ainsi votre réputation.

Le choix se porte donc sur l'île à aller visiter, pour cela chaque joueur va choisir à l'aide d'un disque personnel sa destination et tout le monde révèle celle-ci simultanément. Si plusieurs bateaux vont sur la même île, il y a forcément combat : un seul pirate pourra visiter l'île ; les combats se résolvent à coups de dés en fonction des caractéristiques de votre bateau. Le perdant ira réparer son bateau, le vainqueur profitera bien de l'île qu'il vient d'envahir. la seule île tranquille c'est celle des trésors, il n'y a pas de combat. Pour corser l'affaire un pirate solitaire vogue d'île en île et il est plus sage de

l'éviter, ce qui n'est pas toujours facile.

Le matériel de ce jeu est de toute beauté comme souvent chez cet éditeur Days of wonder. Attention il s'agit bien ici d'un jeu familial, c'est-à-dire un jeu d'ambiance où il ne s'agit pas de réfléchir pendant longtemps pour telle ou telle stratégie, mais de s'amuser dans une bonne ambiance, de savoir fuir au bon moment et espérer que la chance (dés et autres) soit avec soi. C'est un jeu de bluff et d'intimidation où les rires et les bons moments sont légion. Certes le chaos est bien présent et si la malchance aux dés vous poursuit, vous risquez d'être dévoré par les requins facilement. Certains joueurs reprochent à ce jeu une trop grande part donnée au hasard, un côté incontrôlable. C'est vrai, c'est pourquoi il faut jouer à ce jeu pour s'amuser et prendre du plaisir plutôt que vouloir être à tout prix le meilleur stratège.

► DIE SCHATZINSEL (Editeur : Spiel Pass)

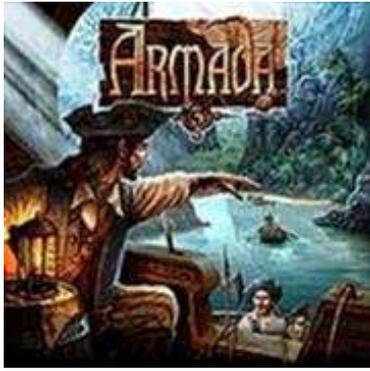


Les joueurs sont des pirates explorant une île à la recherche de ses trésors, le thème est là très artificiel, mais bon on y croit un peu quand même. Il s'agit d'un excellent

jeu familial et rapide se déroulant sur une grille 5 x 5. On va d'abord découvrir peu à peu l'île, puis y chercher des trésors et y mettre des gardiens. Chaque joueur prend un certain nombre d'éléments du jeu qu'il cache derrière un paravent. A son tour 5 actions sont possible, il est toujours très difficile de bien choisir et le jeu se termine quand un joueur ne peut plus ni poser ni prendre quelque chose. Les choix sont toujours cornéliens. L'île d'abord se découvre peu à peu, un astucieux système de pose de tuiles (et d'alignement) fait déjà marquer des points. Puis il faut envoyer déterrer les trésors et y laisser un gardien. Ce jeu est un petit bijou de simplicité et de plaisir, rapide pas prise de tête avec tous les ingrédients du petit jeu familial parfaitement bien testé et réussi. Bravo !

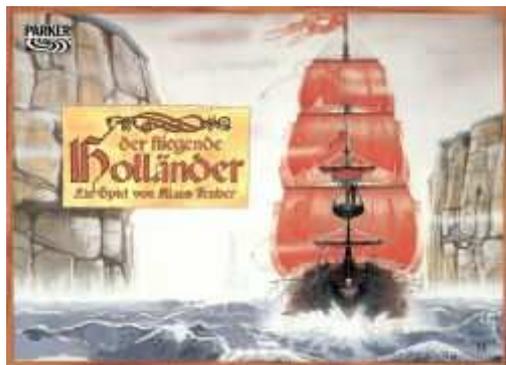
► ARMADA, ARMADA 3

Une île, au centre d'un archipel, attire toutes les convoitises. Armada 3 est la troisième réédition du jeu de P. De Pallières et P. Pillet paru vers 1980. Autant je garde de bons souvenirs de la première édition (j'étais jeune), autant cette troisième édition



selon moi est de trop. Il s'agit de coloniser les îles et d'enrôler les indigènes restants, de transporter or et d'attaquer d'autres pirates un peu trop présents. 2 conditions de victoire : conquérir l'île mystérieuse ou prendre le contrôle de 4 comptoirs adverses (attention aussi de rester maître chez soi !). On retrouve avec plaisir les bateaux en métal et leurs mâts bien pratiques, la nouvelle carte est plus moderne, sinon le jeu est à peu près le même avec un très beau plateau et un matériel très sympathique ; la principale nouveauté de cette ultime édition est la présence de cartes qui apporte un peu d'inconnu et de chaos. Un jeu qui à mon sens a bien vieilli, il est devenu beaucoup trop long selon les canons actuels ; le hasard est omniprésent (je n'ai rien contre le hasard, mais là c'est quasi 'tout hasard', les jets de dés sont terrifiants (même avec un bateau maousse costaud on n'est pas sûr de s'en sortir !) Les amateurs de risk aimeront encore beaucoup ce jeu et ils n'auront pas forcément tort ; les autres cherchant un jeu plus court et moins hasardeux chercheront ailleurs d'autres pirates.

► DER FLIEGENDE HOLLANDER



Le « hollandais volant » est un jeu familial de Teuber l'auteur des colons de Catan ; ce jeu pourtant victorieux en Allemagne d'un prix prestigieux a assurément mal vieilli. On peut y jouer jusqu'à 6, mais la chance joue là aussi un tel rôle que de joueur on peut devenir spectateur ; l'astuce étant d'essayer de faire chuter les actions adverses tout en préservant les siennes, la chose amusante est

HISTOIRE

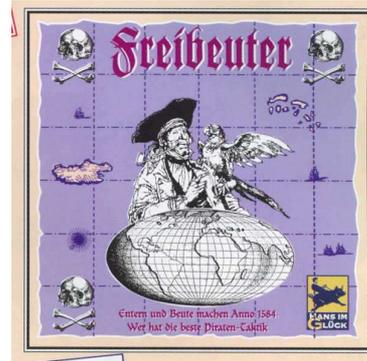
FIGURES

JEUX

INSPIS

les négociations pour déplacer le bateau indésirable. A réserver aux collectionneurs.

► FREIBEUTER

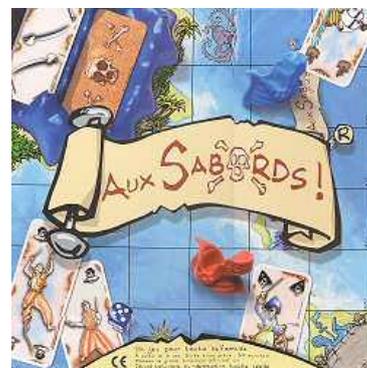


C'est un petit jeu dont le thème 'pirates' est un peu artificiel, petit jeu familial de pose de cartes sans prétention où il s'agit d'optimiser ses 5 cartes en

main, savoir quand aborder, quand décider d'un encerclement ; les règles sont aisées à assimiler et les parties rapides ; la chance joue un rôle non négligeable mais comme souvent dans ce type de jeu ; attention les cartes 'hollandais volant' sont assez fortes : ne pas hésiter à en piocher autant pour vous que pour en priver vos adversaires. Sur chacune des intersections du plateau on place un jeton de valeur variable, chaque joueur à son tour peut soit poser un bateau sur ce jeton, soit se poser à côté sur l'une des 4 cases ou enfin poser le hollandais volant sur une de ces cases. Lorsque les 4 cases sont remplies, le bateau central gagne des points de victoire mais doit payer les pirates 'amis' qui l'ont aidé. Un jeu tranquille et pas très révolutionnaire.

► AUX SABORDS

avec LE KIT EXPERT

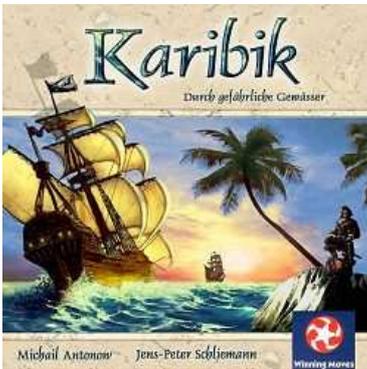


Ce jeu est étonnant d'abord pour son matériel de grande qualité, le plateau, les gros galions et les mignons petits trésors, ensuite par sa jouabilité ; si le jeu de

base ne pourra être que joué par des pirates enfants éventuellement accompagnés de leurs parents tant les règles sont simplissimes, le jeu avec son extension 'le kit expert' prend une autre dimension, il faut bien utiliser ses cartes cette fois-ci (réaliser des combinaisons). Les attaques sont plus tactiques, le jeu plus fin et l'apparition d'un

vaisseau pirate supplémentaire très noir et dangereux rend le jeu bien plus attrayant.

► KARIBIK



Dans Karibik, chaque joueur essaye de faire naviguer les six bateaux pirates vers les destinations qu'il a choisies ; oui mais voilà ces bateaux appartiennent à tout le monde ce qui complique nettement la tâche.

Le plus riche à la fin du jeu gagne, on gagne de l'argent en pillant les villes et en mettant en sécurité les trésors récoltés. Par un très habile système de programmation, chaque joueur va tenter de faire progresser les bateaux selon ses desiderata, il est obligé de privilégier certains bateaux tout en espérant que ses adversaires ne choisissent pas les mêmes. Chaque bateau porte un nom et les déplacements tiennent compte de l'ordre alphabétique des bateaux. Les choix sont simultanés et les 'mauvaises' surprises légion. La chance joue un rôle monstrueux dans ce jeu. C'est à la fois un vrai plus car l'ambiance est au rendez-vous, les retournements de situation et les rigolades ; c'est aussi un moins dans la mesure où c'est un jeu où parfois on aimerait y jouer 'sérieusement' et programmer intelligemment. Très souvent c'est une mauvaise idée parce qu'un autre pirate a pensé la même chose que vous. Ce jeu déplaira grandement aux joueurs calculateurs (enchères cachées) et plaira beaucoup à ceux qui ne cherchent qu'à s'amuser 45 minutes avec un jeu léger, au matériel très sympathique et au thème bien respecté.

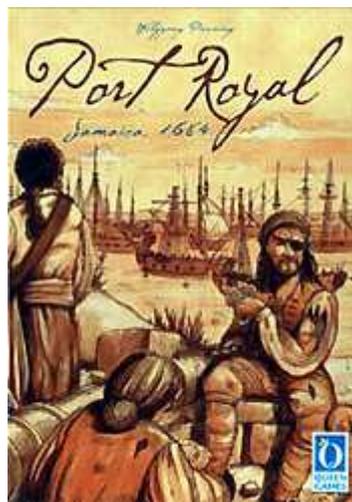
► BARBE NOIRE



Barbe noire est le célèbre Wargame de Berg traduit en français dans les années 90. Le jeu se veut une simulation de l'âge d'or de la piraterie du XVIIIème siècle. Un imposant livret de règles précise toutes les actions et choix possibles et il y en a ! la simulation est tellement réussie que le scorbut, le carénage, la mutinerie, les pillages réussis ou non, les longs calmes plats sur des mers

d'huile : tout cela est décrit avec force exemples à la clé et règles additionnelles, complémentaires et exceptionnelles. La boîte est belle et montre le célèbre Barbe noire avec ses fameuses mèches enflammées partant au combat, il y a beaucoup de matériel, n'oublions pas que c'est un wargame pur et dur. Bref beaucoup s'ennuieront d'avoir passé des heures à assimiler les règles et de ne pas voir le jeu démarrer réellement, d'autres les fans de la simulation trouveront ce jeu à leur goût. Dès qu'un joueur est éliminé, la partie s'arrête. Il est vrai que la chance joue un rôle énorme dans ce jeu, mais nous dit-on c'est comme dans la vraie vie de pirates où il y avait beaucoup d'aléas. Il s'agit plus souvent de survivre que d'attaquer son voisin. Bref un jeu qui ne plaira pas à tout le monde, mais on ne peut qu'être impressionné par la "richesse simulationniste" des règles, même si effectivement cela peut sembler excessif et fait perdre une grande partie de l'aspect ludique, c'est quand même un jeu. Des règles pour jouer en solo existent et sont paraît-il plutôt réussies. Bref un jeu qui n'est plus à la mode, mais qui plaira sans conteste aux wargamers.

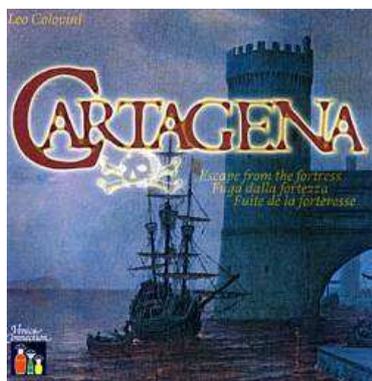
► PORT ROYAL



Port royal (Jamaïque 1684) est un jeu qui n'a pas remporté le succès qu'il aurait dû recevoir, il combine pourtant assez bien un jeu de plis plutôt réussi avec un petit jeu de gestion. Les cartes sont de toute beauté. Chaque joueur cherche à remplir son bateau d'une grande quantité de marchandises et de trésors, attention les cales des bateaux sont limitées. Des cartes butin sont exposées face visible, les cartes sont distribuées pour réaliser les plis ; on établit des privilèges par un système d'enchères court. Le jeu de la carte est intéressant ; le jeu peut se révéler finalement assez complexe et mélange plusieurs mécanismes, son demi-échec vient peut-être de ce mélange.

► CARTAGENA

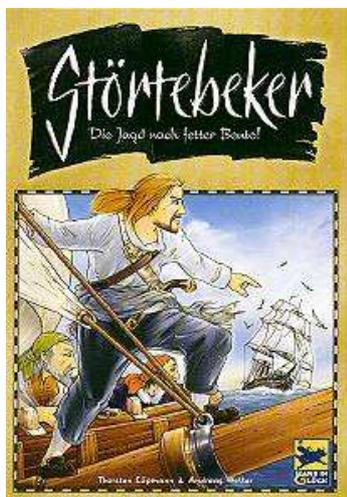
Chaque joueur possède 6 pirates qui tentent de s'enfuir de la sinistre prison de Carthagène. Carthagena est un jeu de parcours ; on pourrait y chercher des ustensiles de jardinier ou manger des



carottes et des laitues pour reprendre un jeu célèbre, non là ce sont des pirates ; le thème est un peu plaqué, mais peu importe Léo Colovini a produit un

petit jeu fort agréable. Un souterrain est constitué et 36 terribles cases nous séparent de la liberté. Sur chaque case des symboles. Peu de cartes pour y parvenir, d'où l'obligation de reculer pour récupérer des cartes (sur des cases comportant 1 ou 2 pions). Rien donc de bien original, mais c'est bien conçu et on comprend vite que nos 6 amis doivent rester grouper pour avancer ensemble, en oublier un et c'est la catastrophe ! Se fabriquer des accélérations foudroyantes en jouant une carte symbole où des pions sont déjà posés, on saute les symboles à chaque fois jusqu'à atterrir sur ce symbole vide, mais attention vos adversaires peuvent faire de même.

► STORTEBECKER



Störtebeker du nom du pauvre capitaine pirate décapité en 1400 à Hambourg et qui terrorisa la mer baltique et celle du Nord est un jeu mi-figue mi-raisin, certains vont adorer ce jeu simple et léger avec beau-

coup de jets de dés, sans grande originalité, mais amusant ; d'autres vont trouver que la chance y joue un rôle vraiment trop prépondérant et que les jets de dés malheureux gâchent tout. A essayer donc. Ce jeu est plutôt quand même bien conçu et rigolo ; deux choses pour améliorer l'ordinaire : jouer avec les règles optionnelles qui améliorent un peu stratégie et tactique et raccourcir le jeu qui est trop long pour ce qu'il est en enlevant certains bateaux.

HISTOIRE



FIGURES



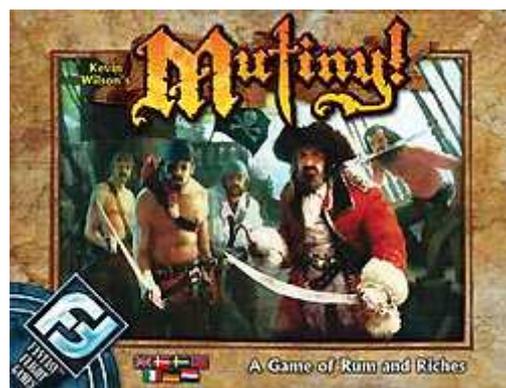
JEUX



INSPIS



► MUTINY



Mutiny respecte lui aussi très bien l'univers de la flibuste, le vieux capitaine a pris un gros coup de vieux et c'est la mutinerie ! Changeons le capitaine, le premier mutin à réussir à armer ses hommes sera le nouveau capitaine ; pour ce faire, les joueurs vont chercher à acquérir les faveurs de divers membres de l'équipage : mousse, vigie (gros pouvoir : celui de choisir le vainqueur s'il y a des ex æquo), canonier (lui est tellement fort qu'il est la clé d'une mutinerie réussie) etc. Divers personnages possèdent tous en effet un pouvoir particulier et deux capacités, la plus forte pour le premier ; Mutiny est un jeu d'enchères à poing fermé, il y a ceux qui aiment et ceux qui n'aiment pas ; je suis un peu au milieu : de temps en temps j'aime bien et force est de reconnaître qu'alors Mutiny est plutôt réussi (surtout en jouant avec des règles plus équilibrées : voir le site de bruno Faidutti). L'atmosphère des flibustiers est bien rendue ; le premier à avoir gagné 10 sabres de combat devient le nouveau capitaine.

► PLUNDER

L'intérêt de cet excellent jeu anglais (épuisé actuellement mais devrait être réédité) c'est que le thème est très cohérent avec la mécanique du jeu. Là



on explore plus des criques mais le grand large ; explorer est le bon terme car les cartes sont retournées et on ne sait pas où notre chemin nous mène du moins au début. On démarre avec un petit bateau et pas grand chose en poche, on peut faire du commerce (acheter puis revendre plus cher) ou attaquer des bateaux. Si on pille un bateau anglais par exemple, les ports anglais nous seront fermés. On peut obtenir des

lettres de crédit dans tel ou tel port. Ce petit jeu de cartes est bien fichu et respecte très bien l'univers des pirates. Le jeu se présente dans un petit coffre fort joli, il mériterait une édition en français.

■ Jeux de Cartes

► TORTUGA

A éviter absolument, le jeu est indigent au possible. Les cartes sont pourtant jolies. Et il y aurait des règles bien meilleures à inventer avec ces cartes.

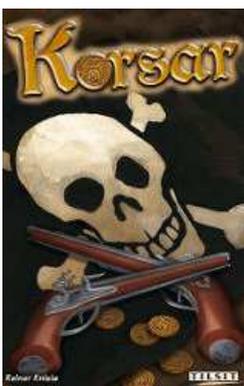
► MEUTERER



On peut gagner soit en commerçant soit naviguant correctement. Ce petit jeu de poche de Marcel André Casasola

Merkle de la gamme Adlung est une petite merveille de rapport qualité/prix. Chaque joueur joue un rôle : capitaine, mousse, marchand, mutin, quartier-maître etc, choisir son rôle est crucial et les choix difficiles. Le thème est très réussi, les mécanismes du jeu fonctionnent, il faut bien gérer sa main, cela peut même être assez prise de tête car il faut réfléchir souvent pour les tours à venir en fonction des comptoirs commerciaux qui sont disponibles. Ce jeu est très astucieux et très plaisant à jouer, les règles ne sont pas faciles à appréhender dans un premier temps mais une fois que l'ensemble du jeu dans sa totalité est compris, les parties s'enchaînent vite pour un bonheur sans pareil.

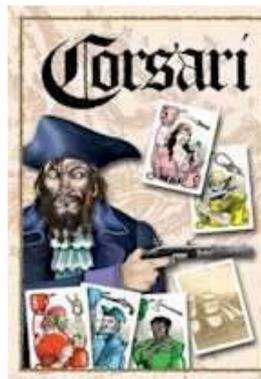
► KORSAR



Korsar est la réédition d'un excellent petit jeu de cartes de Knizia paru chez Amigo et qui s'appelait 'Pirats', la première édition (Ed Nürnberger) se présentait sous un élégant boîtier noir avec des cartes fines ; une édition plus récente (Tilsit 2005) montre une version plus colorée. Le jeu est excellent et les règles sont simplissimes. Il a en outre l'intérêt

de pouvoir se jouer à 6 et même à 8 en jouant en équipe (4 x 2) avec des règles intéressantes. Soit on joue une carte, soit on en pioche une. Si l'on pose un navire riche de marchandises il faut qu'il fasse le tour complet de la table, si c'est le cas on récupère la cargaison, on peut aussi avec ses bateaux attaquer les cargaisons adverses ou défendre les siennes. Mais un pirate peut attaquer. Un très habile jeu où les choix sont difficiles. Un des tous meilleurs jeux de cartes de pirates.

► CORSARI



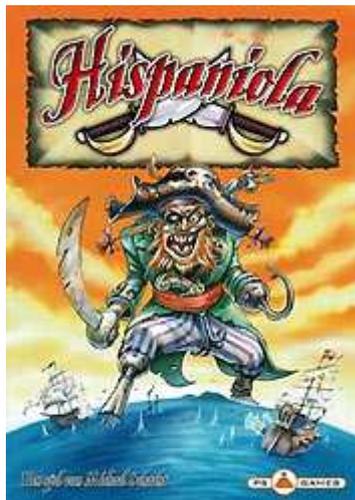
Corsari est un petit jeu de cartes de Leo Colovini. On peut y jouer de 2 à 4 ; Capitaine corsaire, vous devez embaucher le meilleur équipage possible et prendre la mer au plus vite. Le jeu se compose de 110 cartes de 10 couleurs différentes et des corsaires notés de 1 à 11 (11 métiers différents à bord). Chacun part

avec 12 cartes en main ; 3 pioches possibles : la carte de la pile de défausse, la carte de la pioche et la première carte du "quai" qui représente le port d'attache (un certain nombre de cartes posées en colonne selon le nombre de joueurs). Un équipage ne comporte que 2 couleurs et chaque métier ne doit être représenté qu'une seule fois, donc à chaque pioche on essaie d'optimiser sa main. Dès que l'on décide de lever l'ancre, on abat son équipage : l'équipage proprement dit de deux couleurs seulement, les cartes de la couleur idoine rejoignent le quai et il reste quelques passagers clandestins dont on fait la somme et qui représentent des points de malus. Celui qui a la somme la plus petite gagne la manche et remet ses passagers clandestins sous la défausse, les autres gardent leurs passagers clandestins (celui qui a pris la mer le premier a l'avantage de se défausser de ses cartes passagers clandestins sauf si quelqu'un en a moins que lui, en ce cas, c'est lui qui les ramasse.). Quand l'ensemble des joueurs a 35 cartes 'passagers clandestins' ou plus, on fait une dernière manche ; celui possédant le moins de passagers clandestins est nommé 'Grand Maître des Mers'. Diverses petites règles exceptionnelles permettent de gagner plus vite (partir sans passagers clandestins) ou d'annuler la manche (vider le quai)...

Corsari est en fait une xième variation du ru-

mi, non ultime, mais pas désagréable non plus.

► HISPANIOLA



Jeu de plis décevant de M. Schacht, une sorte de whist avec des pirates dessinés sur les cartes. En gagnant des plis on pose ses pions sur le plateau d'abord sur des bateaux (points positifs), puis sur des îles

(points négatifs). Le problème est que selon les cartes en main, vous allez vite gagner ou vite perdre ; le jeu n'est pas assez fin ; et puis il y a tellement de jeux de plis très réussis, pourquoi en acheter un mauvais ? Même avec des pirates ?

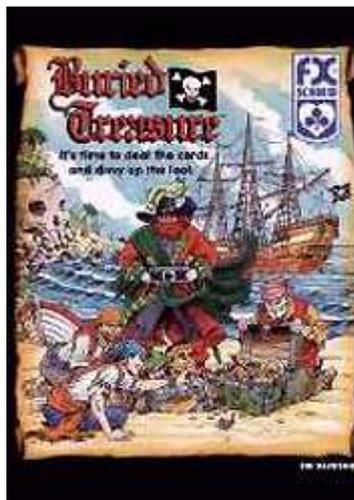
► PIRATES DES CARAIBES



Les pirates des Caraïbes est un jeu de cartes agréable avec une très bonne restitution de l'univers des pirates, des dessins sympathiques, voire pour certains très réussis. Le jeu se veut assez ambitieux avec plein de choses à faire : duel, abordage, fuite, recherche de trésors, bluff, rallie-

ments ou pas, etc. Le jeu a un peu vieilli, ne serait-ce déjà que par son longueur et puis une fois les règles défrichées à coups de machette, il reste encore beaucoup d'imprécisions et de discussions autour de la table. Certaines parties se déroulent sans anicroche et vont vite, d'autres traînent en longueur, on a une seule hâte : la fin. Il faudrait élaguer un peu ce jeu, le simplifier aussi, bref réécrire un peu tout cela, c'est dommage car l'ensemble ne manque pas d'atouts.

► BURIED TREASURE



Petit jeu de cartes très simple de Sid Sackson, c'est l'adaptation de 'Das Superblatt' un jeu paru dans les années 90 et dont le thème était les tabloïds. La nouvelle version de FX Schmidt a pour thème les pirates et les trésors et c'est quand même plus agréable. Il faut marquer – après 3 tours de jeu – le plus de points possible. On commence par tirer une carte de 'score' qui va donner une valeur pour la fin de la manche aux 4 couleurs du jeu ; des points sont distribués à celui qui termine premier dans une couleur (bateaux, canons, cartes de trésor et équipage), au second etc. Une astuce consiste à essayer qu'il y ait 2 premiers ex-aequo car dans ce cas c'est le troisième qui marque tout. Les cartes sont étalées en 4 rangées et à son tour on doit prendre une carte : choix crucial car prenant une carte on libère ainsi une autre carte peut être encore plus intéressante et pour vous et pour vos adversaires.

Toute l'astuce est donc dans le choix des cartes, bien sûr l'aléatoire est là et parfois le jeu peut se révéler très déséquilibré juste par malchance, mais prenons ce jeu pour ce qu'il est : un très agréable petit moment rapide passé à essayer de bien jouer, ni prise de tête excessive, ni 100% chance. Un vrai petit jeu bien foutu pour démarrer les soirées ou les conclure.

Toute l'astuce est donc dans le choix des cartes, bien sûr l'aléatoire est là et parfois le jeu peut se révéler très déséquilibré juste par malchance, mais prenons ce jeu pour ce qu'il est : un très agréable petit moment rapide passé à essayer de bien jouer, ni prise de tête excessive, ni 100% chance. Un vrai petit jeu bien foutu pour démarrer les soirées ou les conclure.

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



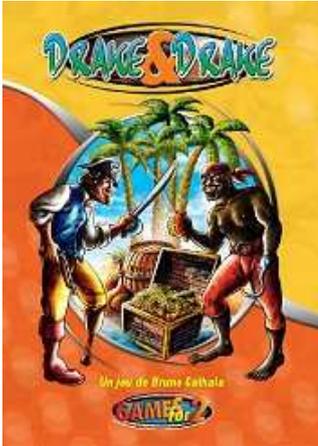
INSPIS



■ Jeux à 2

exclusivement

► DRAKE & DRAKE



C'est un bon jeu de pose de pions pour 2 comme seul Bruno Cathala sait les faire. Le matériel est un peu léger et gâche un peu le plaisir du jeu, dommage. Le thème 'Pirate' est là aussi un peu plaqué sur le jeu, mais peu importe car le reste est de bon augure. Les joueurs sont des pirates explorant une île (6x6) à la recherche de trésors et de rhum. On joue les cartes en

simultané, soit on débarque, soit on réalise une action : des actions spéciales (plus les cartes sont puissantes, plus elles sont jouées en dernier) permettent de faire partir quelques pirates adverses et d'apporter le chaos nécessaire et un peu de bluff, bref un très bon jeu familial bien équilibré pour 2 pirates exactement.

► CAPT'N W. KIDD 2004



Le plateau de jeu en faux cuir représente la vue d'en haut d'un bateau de pirates. Chaque espace est connecté avec deux autres espaces. A chaque tour, un joueur peut placer ou déplacer un pirate, on ne peut jamais revenir sur ses pas ; si un pirate est capable d'atterrir sur un autre pirate, le deuxième est abattu et enlevé du jeu.

Un joueur incapable de bouger un de ses pirates perd. Le jeu se joue à 2, des règles existent pour 3 joueurs. Petit jeu de déplacement non réellement ultime et nécessaire, mais on prend du plaisir à réfléchir à ses déplacements.

► DIE SCHATZINSEL (Editeur Jumbo)



Le premier joueur à réussir à ramener à son bateau 7 coffres gagne la partie, il faudra voler au moins un coffre à votre adversaire. Anglais contre pirates. Le plateau de jeu

comporte des disques, sur chacun de ceux-ci des sentiers sont dessinés, en faisant pivoter ces disques on change beaucoup les chemins vers les bateaux. On jette des dés pour faire pivoter ces disques ; de même il peut y avoir des duels s'il y a une rencontre, là aussi on jette les dés. Ce jeu ne manque pas d'atouts, il est assez atypique ce qui est un plus ; mais les dés sont là et un peu trop à mon goût ; les disques qu'on n'arrête pas de tourner rendent le chemin un peu trop labyrinthique et prise de tête ! Un jeu qui a sans doute bien vieilli. A réserver aux collectionneurs.

■ Pour les enfants

► CORSARO



Corsaro - Aux mains des pirates est un jeu de coopération pour jeunes pirates du Maître W. Kramer. L'intérêt est qu'il y a plusieurs niveaux de

difficultés pour éviter les redoutables pirates. Les niveaux les plus faciles pour les 5-6 ans, le niveau le plus dur peut être joué par les adultes. Chaque joueur possède un bateau et doit l'amener à bon port. Les bateaux sont avancés avec des dés, c'est assez simple, peut être un peu trop.

► PAT LE PIRATE

Voilà un petit jeu de parcours sans prétention réservé aux très jeunes pirates, on lance le dé, on avance son joli pirate et on pique des trésors ; oui mais voilà le coffre aux trésors comporte 2 compartiments. Quand on croise Pat le pirate (le vilain Pat) il faut lui montrer que son coffre est vide, donc le bon compartiment, mais comme tout le monde

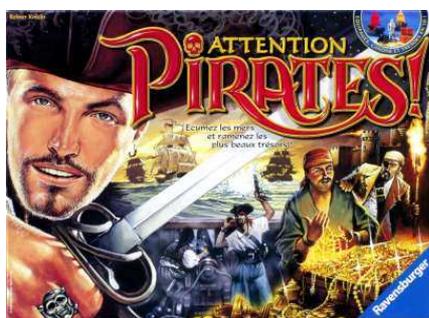


passer son temps à retourner les coffres, une bonne mémoire est nécessaire !

Les jeunes pirates seront souvent surpris à ce petit jeu. Rien de bien original donc mais diablement bien conçu et le matériel de chez Haba est proprement hallucinant.

▶ ATTENTION PIRATES !

Attention Pirates ! est un jeu du célèbre auteur allemand Knizia.



L'astuce est la construction de son navire, le déplacement se fera avec des hommes à bord, plus il y en a, plus le bateau ira vite mais cela au détriment de la puissance car les places occupées par les pirates empêchent les canons de s'y mettre.

Le jeu est simple : des canons pour la force d'attaque et la riposte, des corsaires pour faire fonctionner les voiles, on s'attaque en lançant des dés entre bateaux pour se piquer les trésors et on attaque les repaires plus ou moins bien défendus ; après il faut rentrer au port pour être sûr de garder ses gains ; le premier à atteindre un nombre de trésors définis par le nombre de joueurs a gagné, le jeu s'arrête aussi s'il n'y a plus de repaires à piller ; les petits canons en matière plastique ainsi que les pirates sont sympas à manipuler et rajoute un petit plus ; le jeu quant à lui est un peu répétitif et un peu long et 7 ans me semble le minimum pour jouer ; passé 9-10 ans je pense qu'il y a des jeux supérieurs stratégie et tactique confondus, donc un créneau assez étroit pour

ce jeu bien conçu, mais qui manque d'originalité et est un peu long pour les tout petits ; ceci dit c'est toujours un plaisir avec les dés de braver les tristes probabilités et de gagner là où on devait perdre :-)

▶ LE DUEL DES PIRATES

Ce jeu se présente sous la forme d'une bouteille ! il faut dévisser le culot pour pouvoir jouer ;-). C'est un très agréable jeu de parcours et de prise de risque. Après avoir révélé une carte 3 x 3, les joueurs secouent la bouteille, des billes de couleur à l'intérieur indique l'ordre des déplacements sur la mini-carte. On peut y recueillir des trésors, voler les autres pirates ; attention cependant à savoir s'arrêter à temps car on peut tout perdre soit en s'égarant sur la carte soit en rencontrant le terrible pirate avec lequel il faudra se battre. Les combats se font avec un système très simple type 'chifoumi' qui déplaiera aux adultes mais enthousiasmera les enfants.

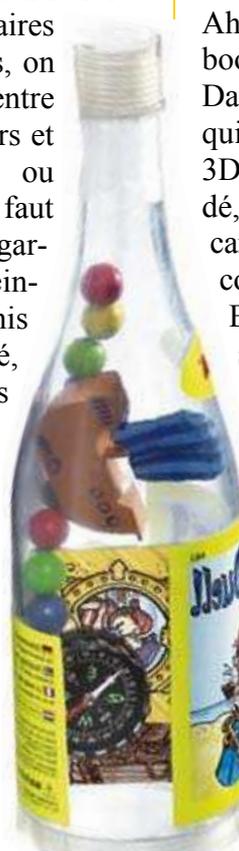
Comme toujours chez Haba le matériel est splendide.

■ Jeux non testés

▶ PIRATES

DU NOUVEAU MONDE

Ah ! Voilà un jeu étrange vendu dans des boosters comme « Magic the gathering ». Dans chaque booster se trouve 2 plaques qui sont des petits bateaux à construire en 3D en plastique très bien faits, il y a aussi 1 dé, 1 carte île et 1 carte équipage ou une carte trésor. Le jeu est une simulation des combats dans les Caraïbes entre Anglais, Espagnols et flottes pirates. Les bateaux sont différents, on peut chercher à les collectionner ; ceci dit selon ceux qui ont bien accroché quelques boosters suffisent pour bien s'amuser. On joue sur une surface plane, une table par exemple ; les aficionados se fabriquent une belle planche couleur turquoise et plein de petites îles sympathiques. Chaque joueur se bâtit sa flotte et choisit une île de départ, il est important de bien choisir ses hommes d'équipage car les capacités des navires en sont modifiées. Le but du jeu est de gagner la moitié des trésors disponibles. Il



HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIR



existe plusieurs actions disponibles : se déplacer, explorer les îles et embarquer les trésors, combattre etc... un bateau touché perd un mât, quand il n'a plus de mât il dérive... et peut être encore coulé.

On peut jouer à 2, mais aussi en mode multi-joueurs ce qui rajoute de l'ambiance autour de la table, visiblement ce jeu a trouvé son public et des extensions sont déjà sorties ; il renouvelle m'a-t-on dit très bien ces fameux jeux « à collectionner ».

► **UM RU(H)M UND EHRE** de Stefan Feld 2006 chez Alea/Ravensburger

► **PIRATENGOLD** 2004

► **LE TRESOR DES PIRATES** HABA 2003

► **LES PIRATES MATHEMATICIENS** HABA, pour apprendre à compter !

► **FLUSSPIRATEN 2004 RAVENSBURGER**, jeu d'habileté

► **PIRACY** 2004 Papergames

► **PIRATES** Inc 1986

► **CANON NOIR MIRO** 1979

► **LES CORSAIRES FX SCHMID** 1972

► **L'ILE AUX TRESORS SCHMIDT** 1986

► **PIRATENSCHATZ** PIATNIK 1997, jeu de déduction

► **LES PIRATES** TACTIC 1999

► **PIRATISSIMO** pour les enfants

► **LE VAISSEAU FANTOME** SCHMIDT 1991, jeu au matériel sympathique

► **FREGATE NOIRE** : un jeu de cartes réussi paraît-il de Christophe Berg ; à noter un astucieux système de décompte « comme en vrai » : une part plus importante du magot pour le chef des pirates, moins de points de victoires pour les lieutenants.

► **7th Sea** : jeu de cartes à jouer et collectionner sur le thème des pirates, 1998

► **TREASURE ISLAND 2004 Burley games** par l'auteur de Take it easy

► **PIRATE'S TREASURE** 2001 (type memory, enfants)

► **HIGH SEAS 1992**, plutôt type wargame

► **DREAD PIRATE** : célèbre pour son matériel extraordinaire, décevant pour les règles qui consistent à jeter des dés, celui faisant le plus gros score gagnant (je simplifie à peine). Ce jeu se prête pourtant magnifiquement à l'invention de nouvelles règles, ce que se sont empressées de faire beaucoup de joueurs américains afin de profiter de la beauté du jeu. (voir image en tout début)

► **SWORD AND SKULL** : jeu familial d'Avalon Hill (!) ce jeu n'est semble-t-il qu'une sorte de Monopoly avec pirates ; le but du jeu étant de réaliser le jeu de parcours le plus vite afin d'arriver le premier au centre et combattre le

chef vilain qui attend ; ceux qui y ont joué lui donnent cependant des qualités de jeu d'ambiance et de bonne rigolade.

■ Avenir

► **PIRATES** : un nouveau jeu en préparation de Régis Bonnessée (l'auteur d'Himalaya) et Jean Louis Roubira porte ce nom pour le moment, il est constitué d'un astucieux plateau tournant en 3 D.

► **TRESOR** : un jeu de Gilles Lehmann, non édité mais que l'on peut fabriquer soi-même en allant visiter le site de l'auteur, la carte représente Madagascar.

► **WINDS OF PLUNDER** : ça y est 500 personnes ont commandé le jeu (dont bibi) et GMT Games va donc le commercialiser, on peut trouver un résumé des règles en français sur le net ; le jeu semble intéressant et le thème 'pirates' bien rendu avec un système d'enchères (on choisit en secret d'abord la direction du vent, puis on réalise des enchères à poing fermé en dépensant un certain nombre de cubes) pour choisir la direction du vent. Les joueurs possédant le plus d'armes / le plus d'approvisionnement / le plus d'équipage / ont des bonus particuliers. On navigue et on pille (points de victoire). Le jeu semble équilibré et j'ai hâte de découvrir un jeu de plateau américain sur le thème des pirates.

► **JOHN SILVER** de Martin Schlegel, présenté comme un jeu tactique court (30 minutes) pour 2 à 4 joueurs sera présenté à Nuremberg en février 2006.

► **SID MEIER'S PIRATES!** the board game : dont la parution est sans cesse retardée...



Pirates du Nouveau Monde

Jeu de Pirates à collectionner

Critique



Emballé comme un jeu de carte à collectionner, les épaisses cartes sont pré-découpées et vous permettent de construire des navires en 3-D très détaillés. Dans ce jeu rapide à mettre en place, les joueurs incarnent des pirates aussi avides que téméraires, de majestueux galions Espagnols chargés d'or ou de rapides frégates anglaises pour essayer d'amasser le plus d'or possible tout en évitant les attaques ennemies.

Chaque paquet contient tout ce dont un joueur a besoin pour avoir leur flotte prête à s'enrichir. Ceci comprend deux bateaux complets, des trésors, les règles, une carte d'île et un dé. Il existe 68 bateaux différents à collectionner et à construire en plus des 54 cartes de trésors et d'équipage différentes.

► par Keenetic



Chaque paquet contient les éléments suivants :

- 2 navires
- 1 carte de trésor ou d'équipage
- 1 carte d'île
- 1 livret de règle
- 3 dés

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIR

« Pirates du Nouveau Monde » débarque sur nos tables de jeu, fraîchement traduit d'une version anglo-américaine qui compte déjà plusieurs « extensions » indépendantes (entendez : nouvelle collection de navires et d'équipage) et qui entend bien –manifestement– mettre à toutes les sauces maritimes historiques la guerre navale à laquelle se livrent leurs petits bateaux en carton.

Tout d'abord, et c'est là l'un des plus gros points forts du jeu : il est tout mimi ! Je reste assez médusé devant l'ingéniosité et surtout la patience qu'il a dû falloir montrer pour faire rentrer des plaquettes prédécoupées de carton glacé dans une petite pochette traditionnelle (en un peu plus épais, bien entendu). Pari réussi ; Wizkids nous offre une variante très originale des jeux de cartes à collectionner (JCC), qui ont fait les heures « magic » de bon nombre de nos magasins spécialisés. Là, le principe est véritablement enthousiasmant et bien pensé, puisque les bateaux comme les autres éléments du jeu sont prédécoupés dans du carton au fini brillant du plus bel effet. Ils se détachent bien (et se rangent à peu près bien), se montent facilement, sont solides (à l'exception des articulations des mâts, mais l'éditeur le précise) et s'ils ont un design un peu générique, on tombe pourtant quelquefois sur de petits détails qui confèrent une identité propre à un navire ou un autre. De plus, les extensions viennent renouveler les styles. Enfin, les illustrations des personnages du jeu sont, elles, de toute beauté (ahhh...Genny Gallows...).

Qui dit « collection », dit degré de rareté ; et vous n'échapperez donc pas à la course à l'armement que génère ce genre de procédé commercial, quitte à recourir à des bourses aux navires (de quoi se former à la profession d'armateur). Du coup, l'inégalité des parties prend sa source en amont, en permettant à certains joueurs plus chanceux ou plus argentés de disposer

d'une flottille mieux équilibrée et/ou plus puissante. Néanmoins, j'ai la faiblesse de croire que les développeurs ont fait au mieux pour ne pas que les parties s'embourbent.

Un système de points (en mode « complet ») dont le total est fixé à l'avance donne un budget à chacun des joueurs, qu'il s'agit de dépenser en navire(s) et en équipage(s), le plus finement possible. Les combinaisons mulantes à imaginer, et certains navires sont vite spécialisés dans telle ou telle tâche, par la grâce –le plus souvent– de leurs capacités spéciales et de leurs caractéristiques intrinsèques.

Après quelques parties, opposant principalement pirates et espagnols, le jeu me paraît assez équilibré. Il n'y pas forcément 36 façons de gagner une partie (course aux trésors ou destruction systématique ; mais en a-t-il déjà été autrement ?), mais il y a tout de même quelques subtilités tactiques que nous valent les caractéristiques spéciales des navires ou des équipages (qui en plus saupoudrent le jeu d'un fond de background indispensable pour le rendre plus vivant et plus accrocheur). Et surtout, rien n'empêche de créer ses propres objectifs et variantes de jeu tant il est facile de s'approprier le système et l'esprit de « Pirates du Nouveau Monde ». Et pour peu que vous soyez bricoleur, vous pouvez vous faire un superbe plateau de jeu...

Les règles complètes (téléchargeables sur le site de l'éditeur français) sont indispensables pour étoffer l'éventail de possibilités et de plaisir que l'on peut retirer du jeu, mais tout ne m'apparaît pas forcément bien pensé. Ainsi, les dites règles proposent que le déplacement soit fixe selon les bateaux. Ceci élimine une grande part du hasard qui préside au destin de vos bateaux, et risque de figer les parties. Une fois un





avantage acquis, la vitesse du bateau (que vous aurez choisi en conséquence) vous mettra hors de portée de votre adversaire, rendant la fin de partie ennuyante, quand bien même les galions les plus lourds seraient tout de même assurés de faire un minimum de miles par tour... De même, j'ai personnellement modifié la règle de tir des canons, considérant qu'il est assez compliqué pour un navire de guerre de faire feu devant ou derrière lui à cette époque de l'histoire des mers. J'applique pour ma part un arc de cercle à 180° pour simuler l'importance tactique du placement d'un navire. Ensuite, les règles prévoient que vous puissiez éperonner un navire, l'aborder, le remorquer et en prendre possession, etc. J'ai bien l'impression que « Pirates du Nouveau Monde » nous réserve un développement en campagne tout à fait passionnant, et que je n'ai qu'à peine en-

visagé toutes les possibilités qu'un mode « multijoueurs » nous ouvrirait.

Le corps du fonctionnement est quant à lui fort bien ficelé et très simple : le nombre de mâts correspond à son nombre de points de vie et de canons d'un bateau, qui se perdent donc au fur et à mesure que les boulets traversent son étrave. Du coup, un navire est de moins en moins puissant à mesure qu'il perd ses points de vie (rien qu'un « charpentier »

ne puisse réparer ;o)), et finit par être immobilisé en pleine mer (démâté), à la merci d'une bordée supplémentaire ou des pilleurs...

Jeu apéritif (30mn de jeu), potentiellement addictif, « Pirates du Nouveau Monde » est l'occasion de passer un agréable moment entre amis pour passer le temps. Plus encore, le potentiel tactique, la jouabilité rafraîchissante, l'esthétique soignée et le développement suivi de la gamme (déjà 4 extensions sorties ou prévues!) promettent de beaux abordages en perspective, en même temps qu'il nous offre la possibilité de s'incarner (enfin !) dans la peau d'un de ces aventuriers de roman, féru d'or, de rhum... et de la liberté que leur offre l'océan...



HISTOIRE

FIGURES

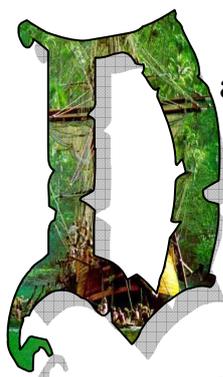
JEUX

INSPIS

Sid Meiers Pirates!

Du sang et des larmes

Jeux Vidéo



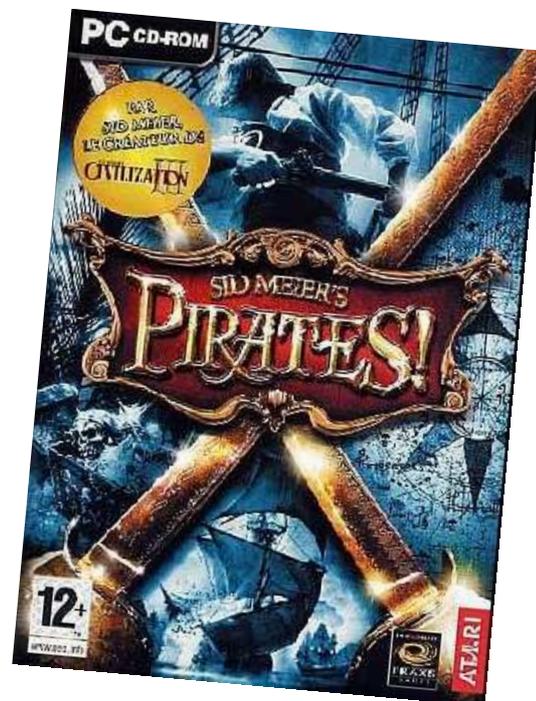
ans la peau d'un apprenti flibustier, vous allez intégralement gérer votre carrière d'écumeur des Caraïbes.

Les choix sont multiples : s'allier avec les Français ou plutôt avec les Espagnols ? Ecumer les mers à la recherche de butin ou écumer les tavernes à la recherche d'informations sur d'éventuels trésors ? Séduire la fille du gouverneur de Port Royale ou décimer la flotte du grand Barbe Noire ?

■ Un brin de Nostalgie

En 1987 sortait Pirates... un jeu qui pour beaucoup de trentenaire évoque l'aventure, la liberté. Pour la première fois, un jeu proposait un cadre où le joueur pouvait librement naviguer, choisir ce qu'il voulait faire et non pas subir le carcan rigide d'un scénario étreint. Pirates était un passeport pour la Liberté.

Ceux qui ont sillonné les caraïbes, une grande carte sous les yeux, attaqué moult comptoirs ou cités, par la mer ou la terre, pour un roi ou l'or, déjoué moult mutinerie, attaqué des galions gorgés d'or, cherché un mythique trésor comprendront que la réédition de ce jeu mythique était une grande nouvelle...



► par Le Bouffon





■ L'Appel de l'Aventure

En devenant pirate, vous passerez le plus clair de votre temps sur votre navire que vous pourrez améliorer au fil de vos aventures. Votre équipage s'étoffera, rejoint peu à peu par des hommes chevronnés dont les multiples talents (cuisinier, médecin, canonier...) vous seront d'un grand secours. Vous pourrez vous lancer à la

Car après Pirates, si de nombreux titres ont tenté de reprendre le flambeau (dont Pirates Des Caraïbes, Redjack, Port Royal ou Corsar), aucun n'est parvenu à s'imposer comme le digne successeur de Pirates...

Le créateur du jeu original (à qui l'ont doit aussi Sim City et Civilisation, rien que ça) ayant supervisé ce remake, on pouvait s'attendre à un résultat à la hauteur de nos espérances...

poursuite de navires chargés d'or et de marchandises, engager un dantesque combat naval et tenter un abordage à un contre 5. Après une phase de combat naval ou vous devrez faire montre de votre maîtrise de votre navire en tenant compte du vent, de vos talents de canonier (en choisissant vos boulets, pour décimer l'équipage adverse, endommager la voilure ou détruire la coque), suivra une phase d'abordage au cours de laquelle vous affronterez le capitaine ennemi au cours d'un duel épique qui influera sur le cours de la bataille en cours... Perdre, c'est souvent se retrouver en prison et voir vieillir son personnage, qui, peu à peu, perd ses capacités... Il n'est pas bon de vieillir pour un pirate!

■ Un soupçon de tragédie

L'aventure débute par une scène cinématique durant laquelle votre famille est capturée par un sinistre espagnol pour être vendue en tant qu'esclave. Encore enfant, vous parvenez miraculeusement à lui échapper. Dix années passent durant lesquelles vous grandissez. L'heure de la vengeance a sonné! Après avoir choisi un nom, un talent (Escrime, canonier, navigateur, médecine ou chasseur de trésor) d'une date de naissance (qui définira le contexte géopolitique dans lequel vous évoluerez) et d'une nationalité, et vous voilà parti pour l'aventure, à la recherche de votre famille éclatée et ce bougre d'espagnol qui paiera pour ses crimes!

Mais votre vie vous conduira dans de nombreux ports. Dans les tavernes, lieux de débauches propices aux confidences et au recrutement d'hommes valeureux, vous glanerez de nombreuses informations. Peu à peu, vous trouverez des indices qui vous permettront de vous lancer à la poursuite de cet homme sinistre qui a brisé votre enfance. De nombreuses rencontres émaille-



HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS





et stratégiques. Plus un jeu de plateau qu'un jeu d'arcade, cette partie du jeu, comme celle des duels, épiques mais répétitifs, aurait mérité d'être plus développée... Mais il est vrai que Pirate n'est ni un jeu de combat ni d'affrontement. C'est un jeu complet, une sorte de simulateur de pirate en quelque sorte... Mais l'on se prend tout de même à rêver de duels mouvementés et riches en possibilités de feintes, parade, ripostes et contre-ripostes, d'attaque de ville en temps réel lors de séquence digne de Age of Empire mais où la ruse occuperait une place déterminante...

■ Cote technique

Qu'il est loin le temps des CPC6128 et de leur graphisme approximatifs et pixellisés. Les graphismes de ce jeu sont à la hauteur de nos espérances, à la fois détaillés et colorés. La 3D utiliser pour le rendu des navires est particulièrement efficace. Esthétiquement, le jeu est une incontestable réussite...

La musique souligne plutôt bien l'actions et les bruitages rendent efficacement les différentes atmosphères à bord des navires, dans les des tavernes, ou lors des bals chez le gouverneur...

■ Au final

Au final, cette nouvelle mouture de Pirates est des plus réussie. Ce jeu, fortement adictif ravira les nostalgiques de la première version et devrait ravir les amateurs de jeu d'aventure désireux de ne pas être écrasé par un scénario trop linéaire. On retrouve en cela le vent de liberté qui soufflait sur le premier volet.

On se prend à rêver à un mode réseau digne de ce nom ou une poignée de pirates s'affronteraient sil-lonneraient les mers pour la gloire, l'or ou le titre de pirate le plus craint des caraïbes...



ront votre périple, et elles ne seront pas sans rappeler les délicieuses scènes de Princesse Bride ou Inigo Montoya déclame sa fameuse tirade : « buenos días, tou as toué mon père, prépare toi à mourir ».

Vous pourrez rencontrer de nombreux gouverneurs. Leur attitude dépendra en grande partie de vos actions envers leur couronne. Peut-être tenterez vous de séduire sa délicieuse fille en l'invitant à danser! Et vous devrez alors faire montre de vos talents au cour d'un bal. Et si la chose est aisée en mode débutant, elle le devient beaucoup moins lorsque aucune aide ne vous est apporté et que vous devez décrypter les pas à faire dans l'attitude de votre partenaire!

Vous pourrez aussi profiter de vos escales pour vendre le produit de vos rapines, acheter des denrées à vil prix pour les revendre ailleurs et faire de juteux bénéfices. Car l'art du négoce permet aussi de faire fortune! Il vous sera en outre possible de réparer ou améliorer votre navire, augmentant ainsi vos chances de survie lors d'un prochain combat naval...

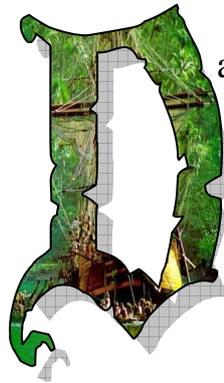
Mais toutes les villes ne vous accueilleront pas les bras ouverts, loin delà! Il vous faudra parfois attendre la tombée de la nuit pour vous infiltrer dans la cité, jouant au chat et à la souris avec les gardes, vous cachant dans une meule de foin ou dans une zone d'ombre, lors d'une séquence ou habilité et tactique.

Comme chez son vénérable ancêtre, vous avez la possibilité d'attaquer les villes au cours d'un war-game plutôt basique mais assez efficace qui vous permettra de mettre à l'épreuve vos sens tactiques

Seeräuber

Yoho, une bouteille de rhum!

Critique



Dans Buccaneer (Seeräuber en VOA), chaque joueur dirige 5 pirates avides d'or, d'argent et de rhum et de joaillerie qui vont s'efforcer de mener des abordages victorieux... Mais les pirates ont beau être concurrents, il n'en sont pas moins frères de la côte, et il vont devoir s'allier, parfois contraints et forcés, pour venir à bout des 15 navires marchands qui croisent aux environ...

► par Le Korrigan



■ Matériel

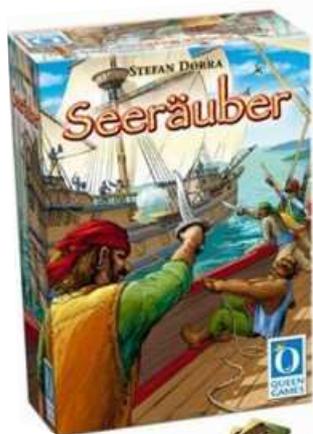
- 5 pirates par joueur
- 15 cartes bateaux
- 75 pièces (27 de cuivre, 18 d'argent et 30 d'or, valant respectivement 1, 5 et 10 ducats)
- 24 trésor (6 coffre, 6 tonneaux, 6 chandeliers et 6 sabres, rapportant respectivement 15, 12, 9 et 6 ducats au joueur ayant la majorité de ces trésor à la fin de la partie)

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS



■ **Déroulement**

Trois cartes navire sont dévoilées. (Elles seront renouvelées dès que les trois navires auront été pris). Sur chacune de ces cartes figurent plusieurs infos : le nombre de pirates nécessaires pour mener un abordage sur le navire, la valeur en Ducats que se partagera l'équipage, le ou les trésor disponibles à son bord...

A sont tour de jeu, un joueur a deux options

► **Monter un équipage** : un équipage est constitué d'une pile de marins qui ne peut jamais dépasser 9. Le pion situé au sommet de la pile est le capitaine de la joyeuse bande. Pour constituer un équipage, le joueur prend l'un de ses pirates (ou une pile dont le pirate supérieur lui appartient) et le pose sur un pirate ou sur un équipage. En aucun cas il ne pourra recouvrir avec un équipage lui appartenant un autre équipage. Il place l'équipage nouvellement constitué devant lui.

► **Mener un abordage**: S'il en souhaite, un capitaine peut mener un abordage contre le vaisseau de son choix à condition d'avoir assez d'hommes (cf caractéristique des vaisseaux). Une fois le bateau pris, le capitaine rétribue les autres pirates à sa juste valeur : chacun reçoit en ducats le nombre inscrit sur son pion... Si le butin est insuffisant, le capitaine complète avec son bien propre... Ensuite, s'il reste des ducats, ils sont pour le capitaine, qui s'empare de plus du trésor de son choix, abandonnant l'autre au second (de la pile).

Mutinerie

Un joueur possédant plus de trois pions dans un équipage dont il n'est pas le capitaine peut contraindre ce joueur à attaquer à son tour un bateau. Le choix du bateau reste toutefois du ressort du capitaine.

■ **Fin de partie**

Le jeu s'arrête lorsque le quinzième et dernier bateau est capturé et son butin partagé. On procède alors à un décompte : les joueurs

ayant la majorité dans chaque trésor gagne en ducats le montant indiqué sur ce dernier. En cas d'égalité, les points sont partagés. Les autres ne marquent qu'un seul point par trésor.

Le vainqueur étant bien évidemment le pirate le plus riche qui pourra couler une paisible retraite...

■ **Notre avis**

Buccaneer est un jeu atypique de majorité subtilement teinté d'enchères et de mémorisation. Les règles sont simplissimes, expliquées et assimilées en 5 minutes montre en main... Mais ne nous y trompons pas, elles cachent un jeu subtil, tactique, rapide et savoureux dont la mécanique colle plutôt bien au thème...

On peut certes être dubitatif après une première lecture tant les choix proposés à chaque tour aux joueurs semblent basiques... Mais dès les premiers tours de jeux, on se rend compte que ce jeu à la simplicité évangélique se révèle être un jeu diaboliquement prenant, doté d'un subtil équilibre entre tactique et impondérable... Les parties sont à la fois fluides et dynamiques, ce qui en fait un jeu idéal pour amorcer une soirée jeux ou comme petit intermède ludique entre deux jeux plus conséquents...

Ajoutons à cela un matériel est plutôt joli, servi par des illustrations fort réussies et un prix très abordable et vous obtenez un petit jeu apéro très convainquant...

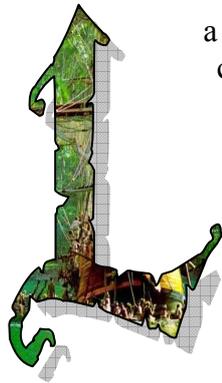


Dans la peau d'un Pirate

Le temps d'une soirée enquête...

Soirée Enquête

La murder party, ou soirée enquête, est un jeu de société né de l'improbable rencontre entre le cluedo et le théâtre. Elles sont à la fois proche et pourtant tellement éloigné du Jeu de rôle.



Proche parce qu'à l'instar du JdR, chaque joueur y incarne un personnage, définit par une histoire qui a forgé un caractère et induit des buts et motivations. A l'instar du JdR, ces personnages vont vivre une intrigue, orchestrée par un organisateur... Là où les Murders diffèrent du JdR, c'est

que l'histoire y est souvent minimaliste. L'intrigue naît des interactions entre les joueurs. La situation de départ n'est qu'un prétexte pour réunir en un même lieu un groupe de personnages aux motivations obscures, souvent antagonistes mais parfois complémentaires. Mais surtout, les échanges entre les joueurs ont quelque chose de plus authentique. Les costumes et autres accessoires aident les joueurs à entrer dans leur rôle, accentuant par la même l'aspect théâtral présent de façon plus feutrée dans le jeu de rôle. Il y a certes moins d'action (au sens hollywoodien du terme) dans les Murders que dans un JdR mais on gagne en densité et en richesse dramatique ce que l'on perd en possibilités.

Le rôle de l'organisateur diffère grandement de celui de Meneur de Jeu. Sa fonction est de rythmer la soirée par des événements visant à faire monter la tension jusqu'au dénouement final et de gérer les actions d'investigation des joueurs. Il n'est plus l'interface entre les joueurs et l'univers du jeu, il n'est « que » l'horloger qui veille au bon déroulement de la soirée.

Pour le joueur débutant, point de règles indigestes ou de background alambiqué pour présenter l'univers. Sa fiche de perso suffit à le plonger dans l'intrigue. Les Murders me semblent être une formidable porte d'entrée vers le JdR, un outil initiatique en quelque sorte... Mais, surtout, elles sont un formidable loisir permettant de passer à peu de frais une soirée mémorable entre amis...

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS



► par Le Korrigan



En collaboration avec le fanzine Chrysopée, nous vous proposons de remonter le temps, l'espace d'une soirée, et vivre une aventure ludique étrange et passionnante. Quelques costumes et accessoires, un repas d'époque, et l'Aventure peut commencer...

■ L'histoire

Nous sommes en 1740. Pour une raison personnelle, vous venez d'embarquer sur le Black Bird, le galion pirate de John Harkins. Cela fait trois jours que vous avez quitté le port de l'île de la Tortue en direction de l'Angleterre pour y livrer une noble anglaise en échange d'une fructueuse rançon.

Les trois premiers jours du voyage furent marqués par la tranquille découverte du bateau et de son équipage, jusqu'à ce soir où vous avez assisté à la propagation de terribles maux d'estomac qui clouèrent à leurs hamacs la majeure partie des hommes, dont, fort heureusement, vous ne faites pas partie.

Les personnes valides furent alors conviées à se rendre utiles auprès des malades et du bateau. Mais le capitaine étant lui aussi malade, le quartier maître eut bien du mal à gérer cette situation.

Alors que la nuit était bien avancée, la cloche du pont retentit et vous êtes allé voir ce qui se passait.

■ Les personnages

► **L'organisateur** jouera le rôle d'un pirate qui ne fera pas partie de l'intrigue, mais contribuera à l'ambiance du jeu.

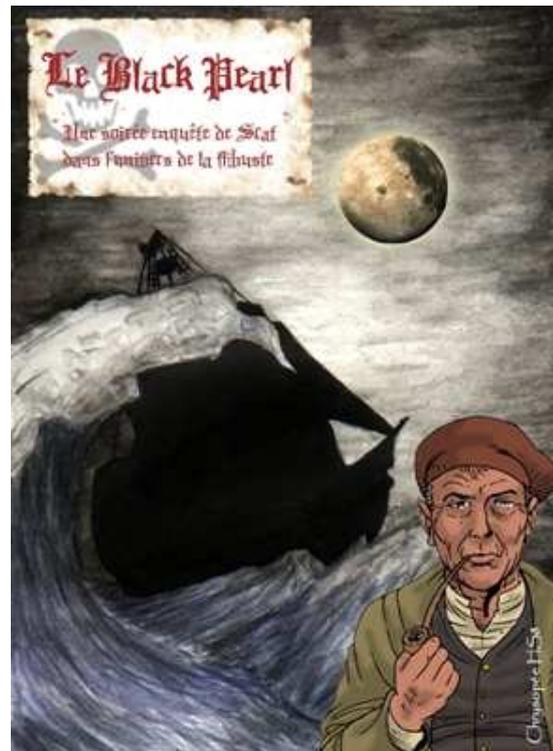
► **Stanley O'Riley**: Un vieux loup de mer rusé et très apprécié pour ses histoires, qui aurait déjà dû prendre une retraite bien méritée.

► **Mary Head**: Fille d'un terrible pirate, dotée d'un caractère fort. Elle s'est placée à la droite du capitaine, ignorant que pour une femme il est quasiment impossible de se faire accepter dans la piraterie.

► **Yakoumba**: Un ancien esclave africain plein de hargne qui a la protection du capitaine.

► **Lady Winless**: La noble anglaise au fichu caractère. A longueur de journée, elle crie et ordonne. Lorsqu'elle sera échangée contre la rançon, cela fera bien des heureux?

► **Maître Cook**: C'est le maître coq, le cuisinier hollandais. Jusqu'à ce soir, il avait su préparer de bons



plats digeste avec un inébranlable enthousiasme.

► **Senor Mendoza**: Un noble espagnol qui se vante de connaître la route des navires marchands et ainsi de pouvoir garantir la fortune des pirates. C'est un homme habile en parole.

► **Le Pouilleux**: Il doit son surnom aux parasites qu'il porte sur lui et à sa saleté. Il est toujours très distant et semble voguer sur d'autres mers.

► **Edward Rackman**: C'est l'homme le plus détesté du bateau. Normal, c'est le quartier-maître. C'est lui qui transmet les ordres du capitaine et surtout qui se charge d'appliquer le règlement et de châtier.

► **Joe le binocle**: Un mousse qui a bien du mal à garder les pieds ancrés au pont. Il est philosophe et pense plus qu'il n'agit, au grand damne de l'équipage.

■ Informations

Le Black Pearl, une soirée enquête pour 9 joueurs et un organisateur signée Scat, illustrée par Michel Meslet et Steinz. La couverture est signée Clément Tschudy.

Publiée sous la forme d'un fanzine contenant, outre les fiches de personnages, deux livrets destinés à l'organisateur : l'un contenant les indices successibles d'être trouvés au cours de la partie, l'autre les explications et le timing de la soirée, elle devrait vous permettre de passer une soirée agréable et originale...



Marion Boinsot

Entretien avec un auteur

ENTRETIEN BD

► Nous avons eu l'occasion de vous interviewer à l'occasion de la sortie du premier tome de *Dread Mac Farlane*. 4 albums de la série plus tard, et après deux *Donjon de Naheulbeuk*... Quelle lectrice de BD étais-tu dans ta prime jeunesse? Quels étaient alors tes auteurs favoris?

Je lisais surtout du franco-belge, avec les magazines *Tintin* et *Spirou*. J'aimais beaucoup Franquin, Hergé, tous les auteurs principaux de chez Dupuis, mais aussi Gotlib, Weyland (*Aria*), et beaucoup d'autres !.. J'ai découvert les comics et le manga plus tardivement.

► Si tu devais retenir 3 faits marquant de ta vie, quels seraient-ils ?

La première fois que j'ai vu le film *Dark Crystal* : ça m'a fait prendre conscience qu'il existait d'autres univers que celui où je vivais ! Ma première approche de la fantasy, j'avais environ 7 ans. En 2^e chronologiquement, je placerais ma rencontre avec mon compagnon actuel, par le biais d'une association de dessinateurs amateurs. Et pour finir... la sortie de mon premier album, *Chaëlle* ! Il y en a eu d'autres bien sûr, mais difficile de tout raconter !

► Comment es-tu tombé dans la BD ?

C'est difficile à dire parce que, d'aus-

► par Le Korrigan



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS



si loin que je me souvienne, j'ai toujours dessiné des BD... à l'époque où j'ai su tenir un crayon et commencer à faire des dessins concrets (et non plus des gribouillages), j'ai rapidement préféré raconter des petites histoires plutôt que des illustrations toutes simples. Mais étant donné qu'il y a toujours eu des albums de BD chez moi, je me suis mise à les lire très vite, même lorsque je ne savais pas encore lire. C'est comme ça que j'ai appris qu'il était possible de raconter des histoires en dessinant. Depuis je n'ai fait que ça, presque naturellement.

► **Devenir dessinatrice de BD, étais-ce un rêve de gosse?**

Oui, j'ai toujours aimé raconter des histoires en image ! Je ne me voyais vraiment pas faire autre chose...

► **Tes parents et professeurs t'ont-ils poussé dans cette voie où as-tu dû, de haute lutte, les convaincre que telle était ta vocation ?**

Je n'ai jamais eu à me battre, c'était presque évident pour tout le monde ! Mes parents tout comme mes professeurs m'ont toujours encouragée à faire fructifier ma passion pour le dessin et la BD. J'ai bien sûr été encouragée dans d'autres voies, mais personne ne m'a jamais dit que je devais laisser tomber ! Heureusement !

► **Qu'est-ce qui te passionnes dans ce métier?**

Le partage ! Le plaisir de faire découvrir à d'autres mes univers, mes personnages, les thèmes qui me préoccupent... tout en essayant de m'amé-

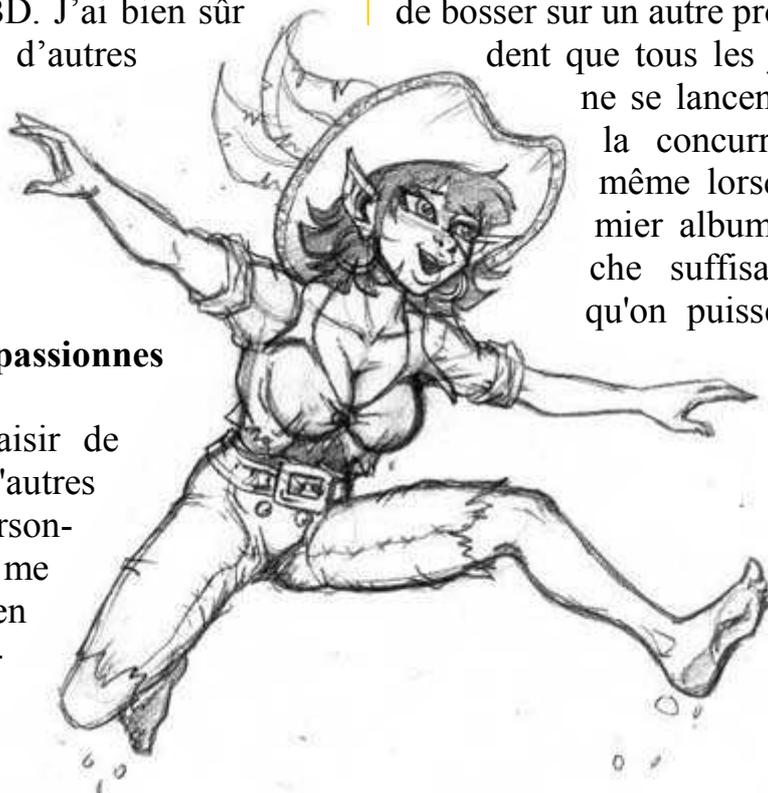
liorer techniquement en dessin pour que ça soit toujours plus agréable à regarder, plus professionnel... et plus facile à maîtriser !

► **En avril 2004 sort le premier tome de Dread Mac Farlane, aux éditions Clair de Lune. Faire éditer sa première BD relève-t-il du parcours du combattant ?**

Petite précision : Dread n'est pas mon premier album, mais mon 2^e (en fait, le 3^e, mais seulement le 2^e publié). Mon premier album fut Chaëlle aux éditions Pointe Noire, mais ils ont fait faillite juste avant la sortie du tome 2... Je dirais qu'en règle générale, oui, ça relève pas mal du parcours du combattant, mais en ce qui me concerne, j'ai eu de la chance car ça a été plutôt vite.

Bien sûr, je démarcher des éditeurs depuis longtemps, mais j'ai commencé au lycée et à l'époque j'étais loin d'avoir un niveau publishable. A partir du moment où je me suis vraiment décidé à proposer un projet sérieux, avec synopsis, croquis et planches à la clef, Pointe Noire m'a contactée très rapidement. Puis, après sa disparition, Clair de Lune m'a récupérée à peine quelques mois plus tard, le temps d'effacer les cicatrices et de bosser sur un autre projet. Mais il est évident que tous les jeunes dessinateurs

ne se lancent pas tout de suite, la concurrence est rude, et même lorsqu'on sort son premier album, il faut qu'il marche suffisamment bien pour qu'on puisse espérer en sortir d'autres et en vivre. Je le répète, j'ai eu beaucoup de chance, d'autant que Pointe Noire et Clair de Lune sont des éditeurs qui





humoristique, j'ai tout de suite pensé à adapter le Donjon. J'ai alors contacté Pen of Chaos, et après de nombreux essais et échanges de mails, le projet était lancé.

donnent davantage leur chance aux jeunes auteurs que les grosses pointures.

► **En mai 2005 sort le premier tome du Donjon de Naheulbeuk, adaptation Bd de l'œuvre de Pen of Chaos (alias John Lang) qui emballa les internautes... Comment est né cette nouvelle aventure?**

Quand j'ai découvert le Donjon de Naheulbeuk quelque temps plus tôt, je suis tout de suite devenue fan ! Etant rôliste, il n'était pas difficile de retrouver certaines situations vécues, et Pen of Chaos a su rendre cette ambiance de manière vraiment amusante et intéressante ! Et comme je cherchais à créer une BD

► **A-t-il été facile de trouver un éditeur pour ce projet hors norme?**

Oui ! Mon éditeur a vu mes premiers essais sur mon site et a tout de suite été intéressé. Il m'a demandé quelques renseignements sur la saga mp3, et il a été partant !

► **Pour la première fois, tu ne signes pas le scénario de ces albums... Comment s'est faite cette adaptation? Comment as tu travaillé sur l'apparence de ces personnages devenus culte et comment s'est déroulé la collaboration avec John Lang, le créateur de cette saga déjantée?**

En ce qui concerne l'adaptation, j'ai récupéré les textes des épisodes, et



Marion2003

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIRÉS

je les ai retravaillés de manière à ce qu'ils colent mieux au média BD. J'ai dû supprimer ou modifier certaines scènes pour qu'elles passent mieux visuellement. Comme on n'entend pas les voix dans une BD, j'ai dû trouver des équivalents visuels à l'humour des épisodes audio. Pour l'apparence des personnages, je me suis basée sur les figurines déjà existantes, produites par Fenryll, de



manière à garder une continuité dans les produits Naheulbeuk. J'ai beaucoup travaillé sur le style de dessin, il devait pouvoir retranscrire l'ambiance particulière du Donjon. Au bout de plusieurs essais, nous avons finalement trouvé quelque chose qui a plu à tout le monde ! Tous les échanges ont eu lieu par mails. Internet a vraiment été le principal outil dans cette aventure !

► Quel est ton JdR favori ?

Ca fait un moment que je n'ai plus trop le temps de jouer, mais c'est bien sûr AD&D qui m'a le plus marquée (même si j'ai réellement commencé avec HeroQuest puis D&D). J'aime également beaucoup l'univers délirant de Paranoïa, les règles simples de Star Wars...

Mais mon jdr préféré, actuellement... c'est bien sûr le mien, les Chroniques de Katura !

^^

► Peux-tu nous présenter Katura en quelques mots ?

Katura, est un univers médiéval fantastique qui sert de base au Jeu de Rôles des Chroniques de Katura (JRCK). Avant d'être adapté

au jeu de rôle, cet univers a tout d'abord été publié forme de bande dessinée : Chaëlle, publiée par les éditions Pointe Noire aujourd'hui disparues.

L'univers de Katura est basé sur un système de terres flottant dans un espace aux propriétés particulières où les lois de la physique sont différentes de celles de notre univers et sont déterminées par l'énergie primaire de Katura, le Faër. Les Faërics sont capables de ressentir et de modeler cette énergie, ce qui leur confère certains dons semblables à de la magie. Les voyages entre les différentes terres sont facilement réalisables car l'espace, appelé Apsuki, est respirable et certaines créatures volantes et certaines machines sont capables de s'y déplacer aisément. Chaque terre possède son propre écosystème, qui est maintenu en équilibre grâce à Phuomos et à Thneskos, les forces destructrices et créatrices du Faër. Eikos, qui est l'incarnation du Faër, permet de maintenir un équilibre entre les deux forces.

► Des suppléments sont-ils prévus



pour ce JdR? *

Il en existe déjà plusieurs, disponibles en téléchargement sur mon site <http://katurajdr.jexiste.fr>

► Quelle définition du JdR donnerais-tu à un profane ?

Simplement un excellent moyen de passer un super moment entre amis, à vivre des aventures imaginaires dépaysantes et enrichissantes, à se prendre le temps d'une partie pour un héros ou quelqu'un que l'on rêve d'être mais qu'on ne peut pas être dans la vie réelle...

► Quel effet cela fait-il de donner corps à l'un des phénomènes rôlistico-virtuel les plus marquants de ces dernières années?

C'était très motivant, très amusant... et en même temps un peu intimidant, car je me rendais compte que je me lançais dans une aventure qui impliquait déjà beaucoup de personnes, et adulée par des milliers de fans !... Il ne fallait pas les décevoir.

► Où en est le troisième tome que les fans attendent avec jubilation?

Il est commencé, déjà bien entamé même. La sortie est prévue pour fin 2006.

► Parallèlement, tu continues évidemment de travailler sur le cinquième et dernier tome de Dread Mac Farlane qui se déroule dans l'univers sorti de l'imagination fertile de James Matthew Barrie... Où en est ce tome qui vient conclure cette série?

Pareil, il est bien avancé ! J'essaye



de me donner à fond pour conclure la série le mieux possible... Je ne sais pas encore quand il sortira, car je dois jongler entre ça, Naheulbeuk, le Survivaure... et d'autres projets sur le point de se concrétiser !

► Peux-tu nous en dire plus sur Les Rescapés du Survivaure ?

Un jour, mon éditeur m'a appelé pour me demander si ça m'intéressait d'adapter le Survivaure. Comme j'aimais beaucoup aussi, j'ai bien sûr accepté ! C'est ma première série de science-fiction, et comme je commençais à être à l'aise avec le style humoristique que j'avais développé pour Naheulbeuk, ça n'a pas été trop difficile... mais

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



ça reste quand même un genre particulier, auquel je ne suis pas encore bien habituée. Ca m'a pris un peu plus de temps à faire que Naheulbeuk. Mais en même temps, ça m'a obligée à être plus rigoureuse. C'était une expérience très sympa, j'ai hâte de me mettre à la suite !

► **Comment est né le projet de Dread Mac Farlane dont tu signes à la fois le scénario et les dessins ?**

Dread est née... de mon amour pour la saga de jeux vidéo Monkey Island !! Au départ, c'était une simple histoire de pirates dans les Caraïbes, avec des éléments fantastiques. Puis, au fur et à mesure, je l'ai fait évoluer... elle est même passée par Katura ! Puis, l'année dernière, j'ai redécouvert l'univers de Peter Pan. Celui-ci m'a toujours intéressée, étant moi-même affligée du syndrome du même nom, mais je m'y suis davantage attardée. J'ai lu le roman, la BD de Loisel, j'ai revu le film Hook et le dessin animé de Disney avec un oeil différent, plus analytique... et l'idée d'y inclure Dread est venu presque naturellement. La série définitive est donc devenu un mélange entre Peter Pan et Pirates des Caraïbes !

► **Qu'est ce qui te fascine dans l'univers de James Matthew Barrie ?**

C'est une métaphore extraordinaire de l'enfance (pour Peter) et du passage à l'âge adulte (pour Wendy). Peter et les Enfants Perdus sont comme tous les gosses : ils ne pensent qu'à s'amuser, mais ils sont aussi cruels, parfois pires que les pirates. Le crocodile est éga-

lement un symbole très fort du temps qui passe et qui dévore tout sur son passage. Quant au Pays Imaginaire dans son ensemble, il offre un merveilleux éventail de possibilités. Chaque enfant peut le modeler à sa manière.

► **Quelle est en quelque mot la trame de cet nouvelle série ?**

Dread connaît durant toutes ses aventures les aléas du passage à l'âge adulte. Son attachement pour Peter symbolise son désir de rester dans l'insouciance de l'enfance, que lui offre le Pays Imaginaire, mais son attirance pour le capitaine Crochet représente également son désir de devenir adulte pour accomplir son destin. Mais ce n'est que le point de départ de plusieurs aventures à travers les mers du globe qui façonneront l'héroïne ; nous suivons son parcours initiatique du Pays Imaginaire aux Caraïbes.

► **Comment as-tu construit ton album ? As-tu commencé par cerner tes personnages, leur caractère et leurs motivations avant de les intégrer dans la trame du récit, ou es-tu parti de la trame pour tisser ceux qui allaient la vivre ?**

J'ai d'abord imaginé les personnages. A partir du roman et des différentes adaptations, je me suis bâti ma propre vision des habitants du Pays Imaginaire. Quant à Dread, elle est passée par plusieurs apparences avant de trouver la définitive, mais son caractère était déjà fixé dès le départ : enthousiaste, un peu fofolle par moments, elle devient plus sombre en grandissant.



Journal de Mark
in Mark West!



sion de l'oeuvre de Barrie telle que je l'ai développée dans la BD...

► Parmi les différentes étapes de réalisation d'un album, laquelle préfères-tu?

La dernière : celle où l'album imprimé et relié arrive entre mes mains !

► Quelles sont pour toi les joies et les grandes difficultés du métier de dessinateur de BD ?

Les joies : finir une planche et en être satisfaite, voir les mises en couleur, puis finalement avoir l'album en main ! Par la suite, ça fait toujours plaisir d'avoir les retombées : les critiques, l'enthousiasme des lecteurs, les fan-arts que certains réalisent d'après mes personnages... Les difficultés : l'écriture du scénario, la recherche de documentation, toujours tenter de faire en sorte que chaque case soit mieux que la

► Est-ce à regret que tu vas abandonner cet univers que tu affectionnes?

Oui, bien sûr. J'ai pris énormément de plaisir à faire vivre cette petite pirate entre Peter Pan et le capitaine Crochet, mais tout a une fin, et je suis vraiment satisfaite de pouvoir, enfin, conclure une série jusqu'au bout !

► Tu as développé un jeu de rôle se déroulant dans l'univers de Dread Mac Farlane... Comment est né ce projet? Peut-on espérer le voir un jour édité?

Difficile à dire ! Je me suis simplement réveillée un matin, avec cette idée ancrée dans ma tête : je dois faire un jeu de rôles sur le Pays Imaginaire... c'est aussi simple que ça. Et quand j'ai une idée comme ça... en général, je ne la laisse pas tomber jusqu'à ce qu'elle soit aboutie ! Par contre je doute que ce soit publié. Je l'ai écrit surtout pour le plaisir, pour faire découvrir ma vi-



HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS





précédente, tout en faisant en sorte qu'on identifie toujours les personnages au premier coup d'oeil ! La principale difficulté, pour moi, c'est d'essayer de s'améliorer toujours davantage, de savoir se remettre en cause sans pour autant perdre le fil de l'album. Déjà, quand je compare les premières planches du tome 1 de Dread et les dernières du tome 2 que je suis en train de faire, je constate beaucoup de différences, certains personnages se sont affinés et me plaisent mieux maintenant.

► **Quelle définition donnerais-tu de la BD et pourquoi écris-tu ?**

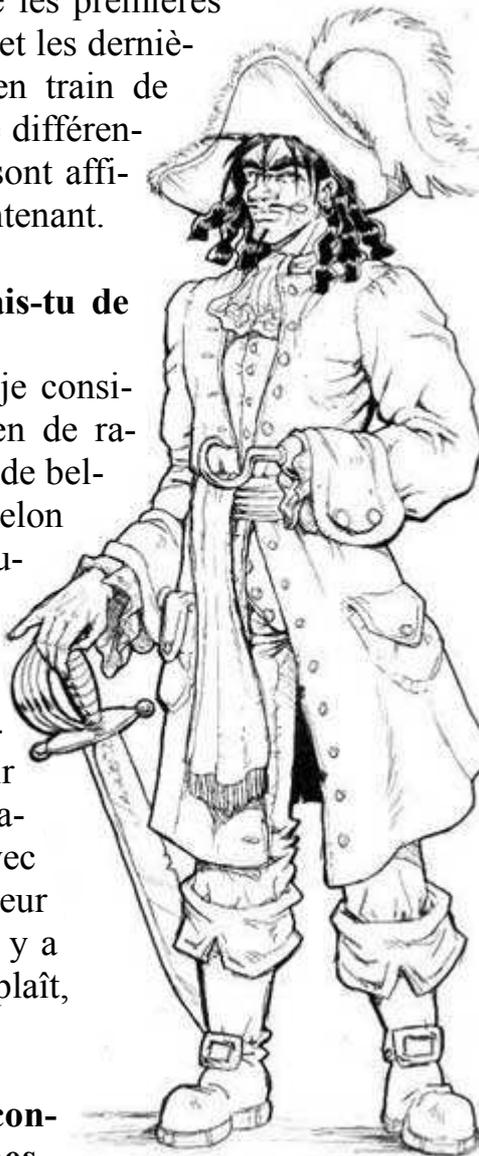
Comme je l'ai dit plus haut, je considère la BD comme un moyen de raconter une belle histoire avec de belles images... ou de faire rire, selon le style, bien sûr ! Depuis toujours, je m'imagine des personnages qui évoluent dans des mondes différents du nôtre, et j'ai toujours voulu partager ça avec d'autres. Avoir un album publié, c'est l'occasion de partager ses rêves avec des milliers de lecteurs, de leur dire : regardez, voilà ce qu'il y a dans ma tête. Si cela leur plaît, alors c'est le bonheur !

► **As-tu des bouquins à conseiller à des personnes**

désireuses d'en apprendre un peu plus sur la flibuste et les caraïbes ? Malheureusement, mes principales sources de documentation viennent d'internet, et d'articles tirés de plusieurs magazines anciens. Pour le reste, je m'inspire de films, de bandes dessinées, de certains documentaires télé aussi.

► **Quel est ton dernier coup de coeur ? (cinéma, roman, BD ou autre) As tu déjà vu la nouvelle adaptation de Peter Pan au cinéma ?**

Si vous parlez du film de P.J. Hogan, oui, je l'ai vu. Il propose des thèmes intéressants, mais d'autres éléments auraient pu, selon moi, être plus développés... cela ne m'empêche pas de le revoir régulièrement pour me remettre dans le bain ! Sinon, mon coup de coeur cinéma le plus récent, c'est V pour Vendetta... tellement d'actualité, et joué avec beaucoup de talent. Niveau BD, je me suis mise récemment à la série Donjon de Sfar & Trondheim, j'aime beaucoup ! Le dessin paraît simple et amusant, mais c'est souvent très profond et très émouvant...



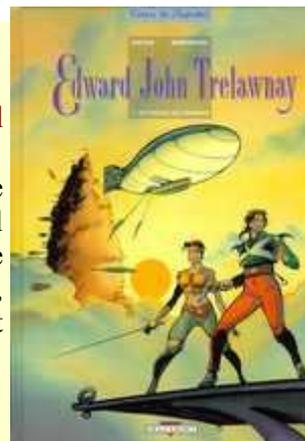
Chroniques

Critique BD, Romans & Ciné

Edward John Trelawney

3 tomes, Delcourt / Dieter / Herenguel

Enrôlé de force dans la flotte royale, Edward John Trelawney se rebelle contre l'autoritarisme du capitaine Mac Shin. A Bombay, il déserte et fait la connaissance d'un homme riche et intrigant, De Ruyter, qui lui propose de commander un de ses vaisseaux volants. Ainsi, le jeune navigant devient-il un redoutable capitaine, qui livre un combat sans merci contre ses anciens maîtres de la toute puissante Compagnie.



► Critique

Cette aventure, haute en couleur, inspiré du roman biographique d'un certain Edward John Trelawney, ami de Lord Byron, corsaire de son état dont le bouquin commence par ces mots, qui situent fort bien le personnage : “ Ma naissance fut mon premier malheur. Dès mon entrée dans le monde, je fus signalé et flétri comme un vagabond...”

Qu'on ne s'y trompons pas, nous avons là une superbe aventure de piraterie où les navires qui sillonnaient les mers à l'époque où l'Empire Britannique s'étendait sur le monde, sont remplacés par des dirigeables...

Le background de la BD est des plus réussit, exploitant fort bien l'ère victorienne en l'agrémentant à la sauce Steampunk. La mise en place du décor et du contexte est faite doucement, pour permettre au lecteur de se familiariser avec cet univers si décalé et pourtant tellement proche du contexte historique et de la société victorienne.

Le dessin, rehaussé de superbes couleurs, est plutôt joli et colle superbement bien à l'action et l'ambiance de l'histoire...

Les personnages s'étoffent au fil des tomes, des relations se tissent et se développent, s'enrichisse au fur et à mesure de leurs aventures... Peu à peu, on sent poindre le drame et la fin sans doute tragique de cette série épique et haute en couleur...

Une BD dans le plus pur style steampunk, où souffle le souffle épique de l'Aventure, de l'Amour, de l'Amitié et de l'Action...

Incontestablement une grande réussite qui ravira les fans de ces univers étranges et fascinants, plein d'aventures épiques, et permettra à ceux qui méconnaissent ce genre initié par Jules Vernes de le découvrir...



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

► Le Korrigan

<http://chrysopee.net>

■ L'Oeil du Diable

1 tomes, Paquet / Wander Antunes / Tirso Cons / Javier Montes

Sean Hawkins, sous les ordres du capitaine William Kidd, traque les pirates qui attaquent les navires anglais. Mais, contrairement aux autres, Sean ne fait pas ça pour l'argent: les pirates ont tué son père, et seule la vengeance compte pour lui. Et quand Kidd et les autres deviennent eux-mêmes de terribles pirates sanguinaires, Sean les combat seul contre tous dans une lutte à mort, acharnée et violente...

Mais il finira par découvrir que l'ambition est parfois plus forte que le désir de vengeance et que même un héros ne peut pas toujours résister à l'oeil du diable...

► Critique

Cette aventure, haute en couleur, inspiré du roman biographique d'un certain Edward John Trelawney, ami de Lord Byron, corsaire de son état dont le bouquin commence par ces mots, qui situent fort bien le personnage : "Ma naissance fut mon premier malheur. Dès mon entrée dans le monde, je fus signalé et flétri comme un vagabond..."

Qu'on ne s'y trompons pas, nous avons là une superbe aventure de piraterie où les navires qui sillonnaient les mers à l'époque où l'Empire Britannique s'étendait sur le monde, sont remplacés par des dirigeables...

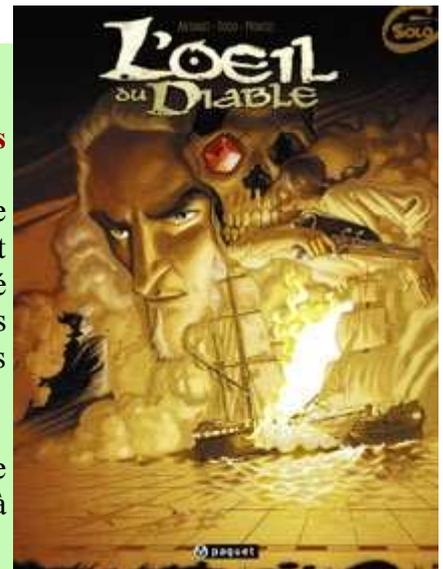
Le background de la BD est des plus réussit, exploitant fort bien l'ère victorienne en l'agrémentant à la sauce Steampunk. La mise en place du décor et du contexte est faite doucement, pour permettre au lecteur de se familiariser avec cet univers si décalé et pourtant tellement proche du contexte historique et de la société victorienne.

Le dessin, rehaussé de superbes couleurs, est plutôt joli et colle superbement bien à l'action et l'ambiance de l'histoire...

Les personnages s'étoffent au fil des tomes, des relations se tissent et se développent, s'enrichissent au fur et à mesure de leurs aventures... Peu à peu, on sent poindre le drame et la fin sans doute tragique de cette série épique et haute en couleur...

Une BD dans le plus pur style steampunk, où souffle le souffle épique de l'Aventure, de l'Amour, de l'Amitié et de l'Action...

Incontestablement une grande réussite qui ravira les fans de ces univers étranges et fascinants, plein d'aventures épiques, et permettra à ceux qui méconnaissent ce genre initié par Jules Verne de le découvrir...



► Le Korrigan
<http://chrysopee.net>

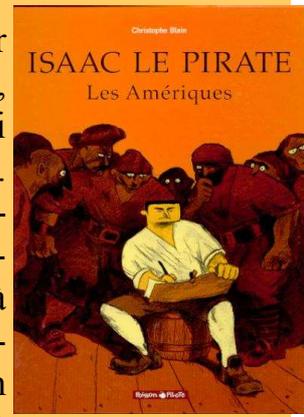


Nagati, & Nikros 02/06

■ Isaac le Pirate

5 tomes parus, Dargaud / Christophe Blain

Isaac Sofer est un jeune peintre parisien passionné par la mer mais qui n'a encore jamais embarqué. Un jour, il rencontre par hasard un médecin de marine qui lui propose de l'accompagner dans sa prochaine expédition. Le délai est court, Isaac doit prendre sa décision rapidement ; il accepte, dit au revoir à sa compagne Alice et embarque pour une destination qu'il n'apprend qu'une fois à bord : les Amériques (tome 1). Puis, au gré des changements de vaisseau et des abordages, sa destination change : en compagnie de Jean Mainbasse le pirate il ira à la rencontre du pôle sud (tome 2), en compagnie de Dailousse il ira aux Caraïbes (tome 3) avant de lui fausser compagnie et de rejoindre Paris par ses propres moyens. Alors Isaac essaye de trouver sa place dans ce Paris qui a bien changé, cherchant des mécènes à qui raconter ses aventures et vendre ses dessins, vivant de petits larcins et vols à la tire (tome 4).



Après un premier tome récompensé par le Prix du meilleur album au Festival d'Angoulême 2002, Christophe Blain est allé au-delà de son ambition initiale d'une histoire en deux tomes, pour nous en conter plus. Tant mieux. C'est un régal d'assister à la vie d'un peintre de marine et au quotidien des pirates : maladie, déprime et nostalgie de la terre ferme, relations de pouvoir et mutineries, camaraderie (incluant les beuveries et les coucheries avec des femmes de passage rencontrées pendant les escales). Quelques scènes sont mémorables, comme ce spectacle d'une aurore boréale au pôle sud ou cet au revoir aux blessés stationnés sur une île, dans lesquelles le dessin de Blain excelle. Celui-ci a un trait dynamique et brut qui sied à la description de la vie en mer et que ses coloristes savent magnifier... Une vraie réussite, pour une série encore en cours.

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIRÉS



► Par Enro (antoine@enroweb.com)
<http://www.enroweb.com>

■ Ratafia

2 tomes, [treize étrange] / Nicolas Pothier / Frédéric Salsedo / Greg Salsedo

Le Capitaine Charles est furibard ! Il a perdu au poker son bateau - la Kouklamou -, son équipage de pirates, et surtout ses 9 précieuses cartes au trésor. Celui qui a remporté le pactole est un mystérieux marin qui va réussir à se faire accepter par l'équipage, en leur proposant un marché : il devient le capitaine officiel de la Kouklamou en échange des cartes au trésor !

Faut dire qu'il est bizarre, ce nouveau capitaine : il se fiche éperdument des trésors et passe son temps à lire, chanter, sculpter et peindre le perroquet ! Quoi qu'il en soit, l'équipage, avec à sa tête le bouillant Romuald, accepte le marché. Les voilà donc partis à la chasse aux trésors, sans savoir que le capitaine Charles est à leur poursuite...

► Critique du tome 1

Petit délire sur le thème de la piraterie d'auteurs tous neufs, Ratafia sort du sillon de ces prédécesseurs par un ton décalé (voire délirant) et par l'entremise d'un Capitaine doué au jeu et plus philosophe que forban, qui reste son principal atout (dans la manche, hum...).

Les péripéties sont un régal, mais j'admets que je trouve les chutes un peu redondantes sur la fin. Mais dans une vie de pirate, tout tourne autour des trésors, c'est bien connu. Alors...

La conception graphique est impeccable, caricaturale et dépouillée. De vrais gueules de marins, de vrais trésors, de vraies îles désertes... La mise en couleur pastelle et patinée est splendide, quoi que je me demande ce qu'aurait donné l'album avec une palette plus pétante.

La truculence des dialogues est au diapason de la forme, avec un capitaine d'une verve à vous faire pleurer sur un trésor fraîchement découvert, et qui n'a de cesse d'explorer...ses talents d'artiste.

Bref, on est dans le décalé, dans la jonglerie des allitérations et des bons mots. On attend une suite...et ça c'est chouette...pardon...perroquet. Vous me suivez ?

► Keenethic
<http://chrysopee.net>

► Critique du tome 2

Il y a six mois, les auteurs avaient frappé un grand coup avec le premier opus de cette série totalement déjantée et à l'humour de bon alois... Les voilà déjà de retour avec le second tome... Et autant dire qu'« un Zèle Imbécile », était attendu au tournant... Et le fait est, que si l'heureuse surprise du premier album qui prenait le lecteur au dépourvu, est passée, cet album est dans la lignée du précédent...

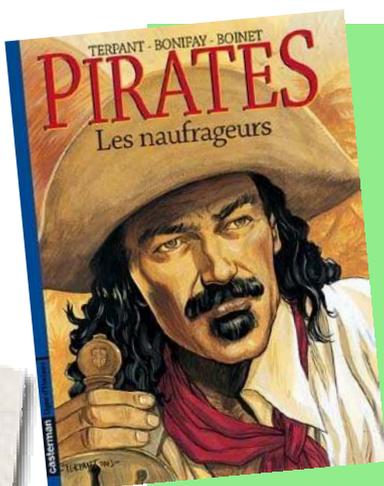
C'est avec un plaisir jubilatoire que l'on retrouve nos caricatures de marins désireux de mettre la main sur un fabuleux trésor et bien décidé à ne pas se laisser ennuyer par leur capitaine qui, reconnaissons le, était à l'origine du cuisant fiasco qui vit les tristes pirates abandonner or, rubis et perles rares sur une île déserte dans « Mon nom est Capitaine ». Les jeux de mots télescopés et les situations loufoques sont toujours au rendez-vous, de même que cette sympathique satire de notre société...

Le dessin de Frédéric Salsedo, tout en rondeur, est toujours aussi délicieusement caricatural, soulignant admirablement bien le burlesque des situations concoctées par Nicolas Pothier... Quand à la mise en couleur de Greg Salsedo, elle est tout simplement parfaite...

Une série joyeusement déjantée qui fera date...

► Le Korrigan
<http://chrysopee.net>





■ Pirates

4 tomes parus, Casterman / Philippe Bonifay / Jacques Terpent

Médecin au service de Louis XIV, en disgrâce pour avoir soigné des villageois, Augustin Ambroise d'Aubert a été envoyé aux Antilles pour remplacer le médecin de la colonie française.

De son côté, John Woodlof effectue sa première traversée de l'Atlantique à bord du Lord of the Sea, un bateau de guerre parti renforcer la Jamaïque. Lieutenant mais de basse extraction sociale, il est brimé à outrance, comme les marins, par le capitaine despotique du navire royal, et n'est bien entendu jamais soutenu par les autres officiers, tous nobles.

► Critique

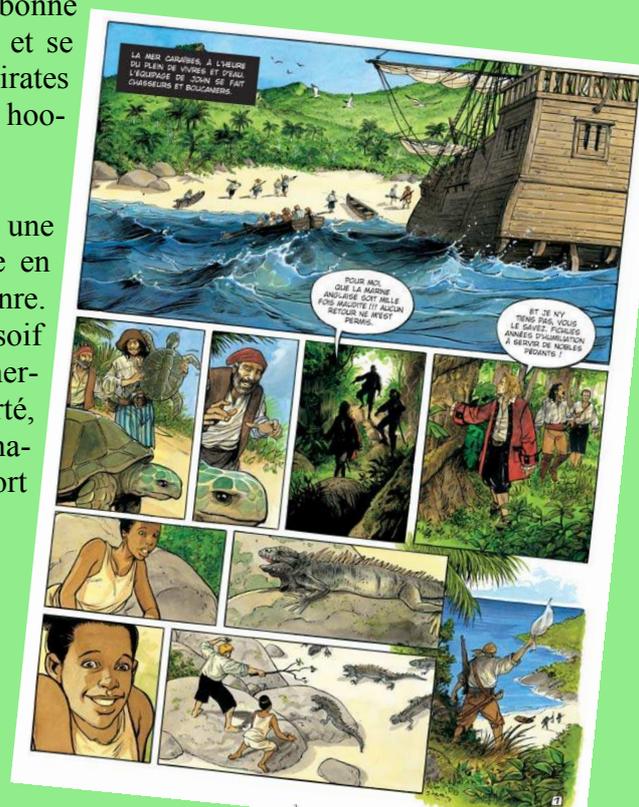
Pirates attire d'emblée par son dessin soigné et réaliste. Mais Jacques Terpent n'est pas seulement un dessinateur talentueux, c'est aussi et surtout un coloriste de génie. Ses planches sont superbes, certaines cases tenant plus de la peinture que de la BD tant le rendu est magnifique. Il joue avec les couleurs de façon magistrale et ses jeux de lumières sont absolument superbes. Il suffit de laisser son regard se perdre sur des navires flottant sur l'océan, éclairé par la clarté diaphane de la lune pour se convaincre que ce bonhomme est un illustrateur hors pair. Pour ne rien dire des couvertures somptueuses de chaque album!

Mais le dessin seul ne suffit pas à faire une bonne série... Sans un scénario solidement charpenté, des personnages haut en couleur, des péripéties nombreuses et variées, même une série servie par un dessin aussi somptueux ne soulèverait pas l'enthousiasme...

Et bien autant le dire, le scénario est lui aussi au rendez-vous! Philippe Bonifay, le scénariste de magnifique Zoo a créé des personnages forts, originaux et d'une réelle densité. Il les met tout doucement en place dans un premier tome lent et néanmoins savoureux. John Woodlof lieutenant brimé par un capitaine despotique, Ambroise d'Aubert, médecin au service de Louis XIV tombé en disgrâce et Juan Miguel Lopez Y Vega, dit El Gallio, noble espagnol, bretteur hors pair et coureur de jupon invétéré vont unir leur destin sous le pavillon noir, gagnant une liberté qu'ils payeront sans doute de leur sang. Animés par de nobles idéaux, ces « gentilshommes de bonne fortune » ne manquent pas de panache et se rapproche de la vision romantique des pirates véhiculé dans de fastueuses productions hollywoodienne...

Les deux auteurs sont parvenus à faire une histoire de pirates originale et brillante en évitant les clichés et les écueils du genre. Leurs personnages qui, sous couvert de soif d'or, de combats et de victoire ne cherchent qu'à assouvir leur soif de liberté, sont bougrement attachants et la saga maritime à laquelle nous convient est fort captivante...

► Le Korrigan
<http://chrysopee.net>



HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



Le Sang des Dragons

1 tome, Soleil / Jean-Luc Istin / Guy Michel / Sandrine Cordurié

Les pirates ne craignent ni Dieu, ni le Malin. Leur seule croyance ? Celle de l'or. Pourtant, le terrible capitaine Meriadec croit en l'existence d'une mystérieuse carte des mondes cachés. Il pénètre donc, avec ses hommes, dans la légendaire forêt de Scissy pour tenter d'y soudoyer la dame Eloam, guide du peuple elfe. Mais quitter ce lieu ne sera pas aisé, et multiples seront les dangers. Pourquoi Meriadec a-t-il décidé de prendre de tels risques ? Et que recherche-t-il vraiment ?

Critique

Allez savoir pourquoi, les pirates reviennent à la mode ces derniers temps. Le souffle de l'Aventure, avec un grand A, fait se gonfler les voiles de la BD, souquez ferme moussaillons, cap sur les trésors enfouis!

Graphiquement tout d'abord... Les planches de cette bande dessinée sont très réussies. Le trait est honorable, renforcé par une mise en couleur réussies et par des découpages et des cadrages qui dynamisent le récit, et créent une ambiance mystérieuse et captivante, accentuée par les brumes qui baignent les côtes bretonnes et semblent cacher bien des mystères.

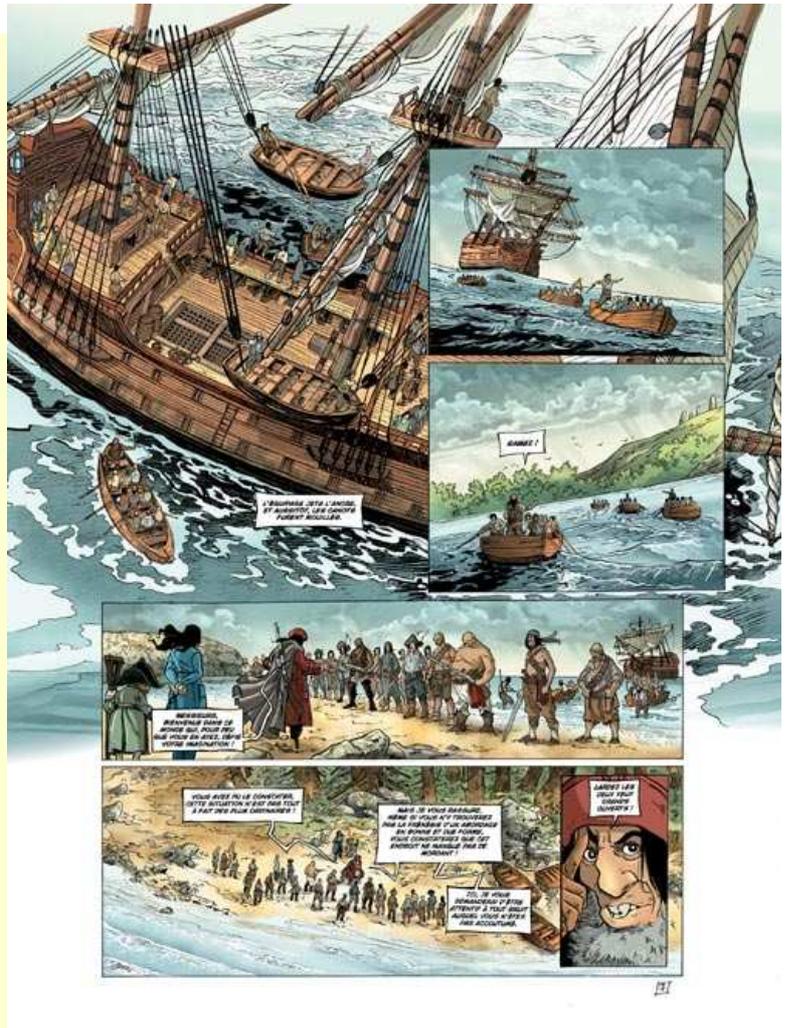
Et que dire de cette superbe couverture signée par Aleski Briclot, Guy Michel et Sandrine Cordurié? Magnifiquement construite, superbement réalisée, elle attire l'œil et raisonne comme une invitation à l'Aventure... du grand art...

Mais venons en à l'histoire... Le terrible capitaine Meriadec entraîne ses hommes à la recherche d'une mystérieuse carte du monde des Sidh menant au trésor du capitaine Mellec-Talec qui sillonna les mers à la barre du célèbre Cornik, prenant d'assaut les navires anglais à l'aide de sa magie... Car le capitaine Mellec-Talec n'était pas humain, il appartenait au Petit Peuple, il était un Korrigan.

Oui, un Korrigan... Car c'est dans le creuset des légendes celtiques et bretonnes que l'histoire prend sa source, mêlant habilement une histoire de piraterie à l'Autre Monde, en commençant par la légendaire forêt engloutie de Scissy, à proximité du mont Tombe (le Mont Saint-Michel) dont la silhouette imposante se découpe sur une superbe double page, reprise dans le deuxième de couverture.

Mais l'or ne semble pas être la motivation principale du capitaine Meriadec. La vengeance semble être au cœur de l'intrigue. Quels lourds secrets cachent-ils au fond de son âme? Est-ce le feu du bûcher que l'on voit sinistrement briller dans ses yeux sur la couverture? En faisant miroiter à ses hommes je ne sais quel trésor, il poursuit ses propres dessins avec âpreté et obstination...

Une BD réussie, pleine de mystère et de magie, d'aventure et de sortilèges.



► Le Korrigan
<http://chrysopee.net>

■ Peter Pan

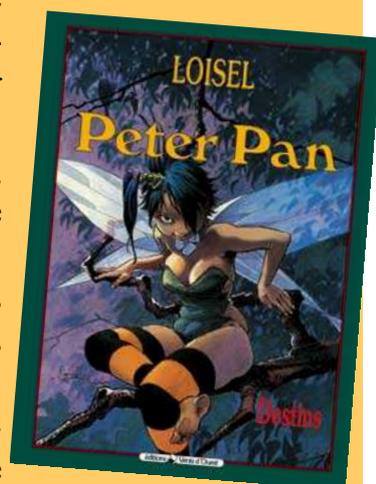
6 tomes parus, Vents D'ouest / Loisel

Le « Peter Pan » de Régis Loisel (« La Quête de l'Oiseau du temps ») n'est pas cette version édulcorée dont nous fûmes abreuvés par les studios Disney...

Non, le pays imaginaire de l'auteur n'est pas un rêve, mais plutôt la face cachée d'un cauchemar ancré dans le réel.

Celui-ci trouve sa source au creux des fumées et des ruelles poisseuses d'un 19^{ème} siècle embourbé dans sa révolution industrielle.

Les gamins, et Peter en particulier, y vivent une existence sordide entre faim et abandon affectif. Que faire d'autre sinon fuir, sinon oublier ?



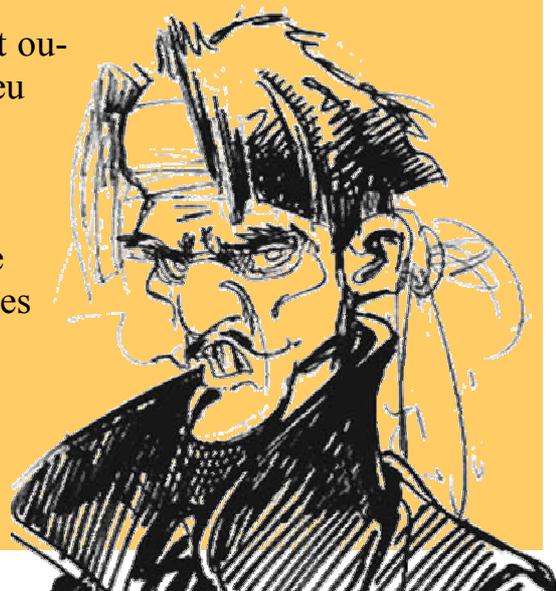
Le romantisme qui se dégage de l'œuvre n'a rien de « joli », il est même plutôt glauque. Il ne nous épargne rien, ni les pleurs, ni le sang. L'absurdité de ces petites vies perdues vous saute au visage, au fil du trait si particulier de Loisel. Son dessin est vif, ses couleurs sombres, son trait gras et caricaturé. Le ton est proportionnellement aussi léger que ne l'est pas son propos. Pour autant, le scénario tient la route, et les aventures que Peter vivra et qui feront de lui et le célèbre « Peter Pan » et le plus farouche ennemi des pirates sont bien plus terribles et pathétiques que vous ne pourriez vous y attendre. Crochet est un psychopathe compulsif, les enfants du Pays Imaginaire sont complètement paumés, et Clochette y manifeste un caractère... entier. Bref, la galerie de personnages est poussée jusqu'au bout, sans pudeur aucune. Le prisme déformant de Loisel est d'un noir d'encre et de sang.

Les aventures de Peter sont pourtant prenantes, et retracent de manière parfois troublante la genèse de ce petit monde ; tout en développant pleinement le décor du Pays Imaginaire, à la croisée des mythologies et des songes...

Certes, la fin est un peu trop ouverte. Peut-être l'auteur a-t-il voulu nous abandonner lui aussi, pour donner une tonalité particulière à son cycle... Alors, qui était vraiment Peter Pan ?

Sans doute un peu de l'enfance perdue et oubliée de chacun ; sans doute aussi un peu de l'enfance que personne n'aurait voulu avoir, et qui pourtant fut (et continue) d'être le quotidien de millions d'enfants... qui n'eurent pas d'autre choix que de devenir adultes, avec les conséquences que l'on connaît...

► Keenethic
<http://chrysopee.net>



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

■ Sang & Encre

3 tomes, Dragaud / Eric Omond / Olivier Martin

Sang et encre se propose de nous raconter l'histoire d'une poignée d'hommes rêvant d'un idéal de liberté.

L'histoire nous est narrée par la Plume... Il se souvient qu'adolescent, il troquait l'ivresse contre du rêve dans des tavernes où, contre une choppe bien remplie, les marins lui narraient leurs aventures que le jeune homme s'empressait d'écrire. Il aurait pu tranquillement vivre ces aventures par procuration et poursuivre sa carrière d'écrivain public. Mais le destin est farceur et les aventures, il allait, bien malgré lui, les vivre.

Mais en ces temps troublés où l'Europe se déchirait pour le contrôle des mers, on a vite fait de soupçonner un jeune homme trop curieux de trahison. Ainsi, le Capitaine Sneak, corsaire du Roi, le fait-il enlever pour lui faire passer l'arme à gauche. Mais, bien vite, cet homme dur et craint entrevoit que l'écriture est bien plus que des signes obscurs : un morceau de vie sur du papier, un fragment d'éternité... Aussi décide-t-il de conserver près de lui ce jeune homme lettré pour ne pas sombrer dans l'oubli. D'abord révolté par la violence et le sang, la Plume finit par réaliser qu'il est devenu lui-même l'un de ces marins qui le faisait tant rêver...

De corsaire, les hommes du capitaine Sneak vont devenir pirates, seule planche de salut pour avoir massacré des nobles qui les avaient humiliés et trompés.

Après moult batailles furieuses et sanglantes, le *Mermaid's Blood* fait escale dans l'un des nombreuses îles de boucaniers. La Plume fait la connaissance de Jean-le-Glabre, une femme déguisée en homme qui lui fera part de son douloureux passé. Elle parviendra à prendre le contrôle du navire du capitaine Sneak en faisant miroiter un fabuleux trésor à ses hommes. Mais la belle ne poursuit qu'un seul but : trouver la mort en se vengeant de ses bourreaux. Elle entraînera dans son sillage les valeureux hommes du capitaine Sneak, les vouant à une mort quasi certaine.

Seuls survivants, Sneak, La Plume, le charpentier et un marin, Joan la France, échouent sur une île où ils sont accueillis par un vieux fou et sa fille. Leur vieux fou leur parle de Libertalia, une île où une poignée de pirates avaient fondé une société idéale où « liberté » était le maître mot.

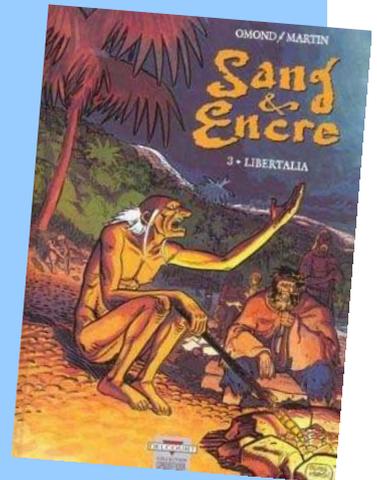
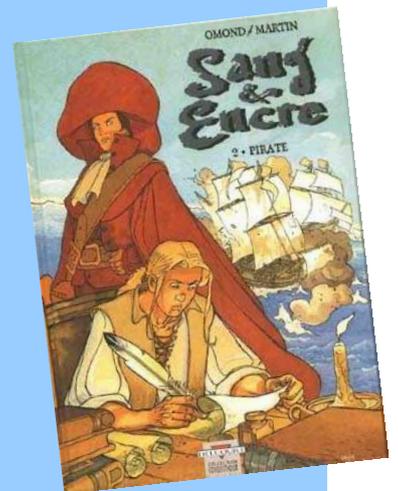
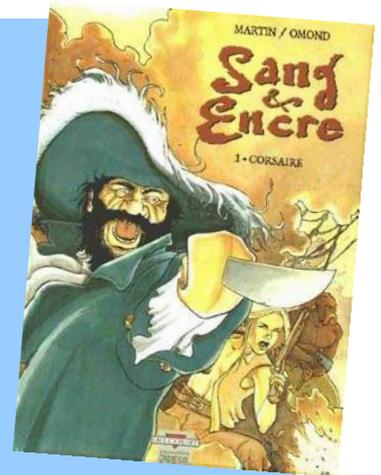
Mais du rêve à la réalité, il y a parfois un gouffre dans lequel sombrent les rêves.

Sang et Encre est avant tout un conte de flibuste, une histoire pleine de sang et de poésie. Si l'aventure est passionnante, c'est surtout le destin de ces hommes épris de liberté que l'on retiendra. Comme le capitaine Achab, il poursuivrons leur chimère jusqu'à la mort et l'oubli. La Plume, devenu journaliste, ouvre et clôt ce récit. Entre ces deux parenthèses, une vie s'écoule, une vie faite de violence, de fureur et de sang, mais une vie durant laquelle il a poursuivi le plus beau des rêves. Si l'intrigue concoctée par Eric Omond est digne d'intérêt, c'est son style, très littéraire, qui captive d'emblée. Le rapport du capitaine Sneak à l'écrit et ses rêves utopiques de liberté en font une série des plus originales.

Le trait d'Olivier Martin évolue au fil des tomes mais reste sobre et épuré. Certaines cases, par leur construction et leur mise en couleur font penser à certains travaux de Moebius. Son style et ses mises en couleurs peuvent surprendre mais servent bien cette histoire pleine de sensibilité. Les couvertures des deux premiers tomes sont magnifiques et fort bien construites.

Je suis personnellement tombé sous le charme de cette bande-dessinée pour sa tonalité si particulière et pour la façon fort séduisante d'aborder ce récit et de le conclure...

► **Le Korrigan**
<http://chrysopee.net>



■ De Cape et de Crocs

7 tomes, Delcourt / Alain Ayrolles / Jean-Luc Masbou

A bord d'un vaisseau turc, un coffre. Dans le coffre, un écrin, dans l'écrin, une bouteille, dans la bouteille, une carte, et sur cette carte... l'emplacement du fabuleux trésor des îles Tangerines !...

Il n'en faut pas plus à deux fiers gentilshommes, fins bretteurs et rimailleurs, pour se jeter dans une aventure qui, de géôles en galères, les mènera jusqu'aux confins du monde.

► Critique

De Cape et de Crocs s'est rapidement imposé comme une série incontournable, que dis-je comme un monument du neuvième art...

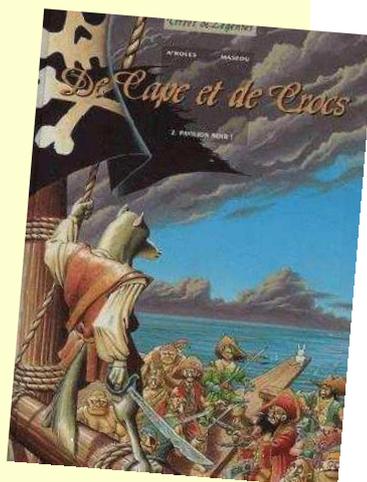
Servi par des dessins superbement léchés, magnifiquement mis en scène et somptueusement mis en couleur... Que de superlatifs me direz-vous?

Mais qu'y puis-je puisqu'ils sont plus qu'amplement mérités! Jean-Luc Masbou est l'un des dessinateurs les plus talentueux de sa génération. Il possède un sens du mouvement

très affûté et un grand talent pour donner des expressions très évocatrices à des êtres aussi différents qu'un loup, un renard, un lapin et une tripotée d'hommes et de femmes déjantés... Son dessin colle impeccablement à l'univers et aux dialogues très théâtraux imaginé par Alain Ayrolles.

Quand à sa mise en couleur, elle est magistrale, tout en nuance, notamment dans les scènes nocturnes où les jeux d'ombres et de lumières sont de toutes beauté... du grand art tout simplement... La vue des seules couvertures suffit à comprendre à quel point il maîtrise son sujet... Chapeau bas...

Et le scénario n'est pas en reste... Alain Ayrolles nous invite à découvrir un univers poétique et loufoque, truffant son récit de références littéraires qu'ils détourne avec un certain brio. Ses dialogues, finement ciselés, sont pour beaucoup dans l'ambiance atypique qui règne dans ces albums... Il partage avec son compère dessinateur un sens du comique de situation indéniable. Dans l'ombre de ses héros, se cache un Cyrano, à la fois bretteur et poète... Ombre qui se fait plus marquante depuis que Don Lope de Villalobos y Sangrin et Armand Raynal de Maupertuis se sont lancés dans une épique épopée lunaire et onirique évoquant à chaque instants la superbe utopie esquissée par le véritable Cyrano de Bergerac avec son magnifique « Etats et Empires de la Lune et du Soleil »... Personnage haut en couleur, admirable en toute chose, immortalisé par Edmon Rostand et dont on attend de savoir quel sort lui réserve les auteurs...



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

Avant de devenir celui d'une série à succès (amplement mérité!) l'univers dépeint dans les albums servait de cadres à des parties de jeux de rôle où les joueurs pouvaient incarner les personnages les plus improbables dans un monde assez semblable du XVII^{ème} siècle... Le genre de table de jeu dont on se souvient sans nul doute plusieurs années durant!

De Cape et de Crocs, série de cape et d'épée poétique et humoristique, est le fruit de l'imagination fertile de deux auteurs aussi talentueux que complémentaires... Car le scénariste est lui même doté d'un joli coup de crayon et on a pu découvrir le dessinateur au scénario de la très réussi Ombre de l'Echafaud... Le talent des auteurs et leur soucis du détail font de cette série une oeuvre incontournable, pour ses qualités littéraires, scénaristiques et graphiques...

Un chef d'œuvre, tout simplement...

► **Le Korri-gan**
<http://chryso-pee.net>



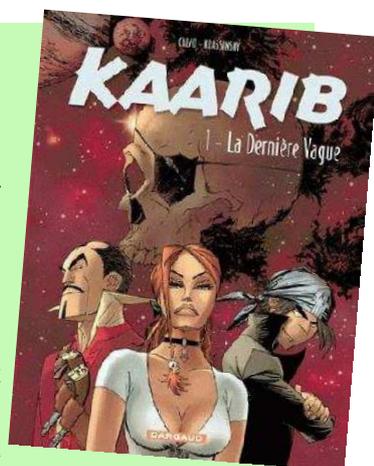


■ Kaarib

3 tomes, Dargaud / David Calvo / Jean-Paul Krassinsky

Le Davy Jones Locker poursuit sa mission en pleine mer des Caraïbes. Tous les acteurs sont là pour le dénouement final, à commencer par Fido et Sarah qui vont devoir affronter l'inimaginable... Depuis la mort présumée de leur chef, Lorne, Fido et Sarah opèrent de façon isolée. Toujours invisible et machiavélique, Barbe Noire semble pourtant être le seul à contrôler la situation.

De sa base, située ailleurs dans " l'espace ", il se joue du destin des hommes, d'ailleurs a-t-il été humain un jour ? L'ennemi anglais, présent dans cette région des Caraïbes, semble lui-même dépassé malgré l'impressionnant déploiement de force. On découvre ici enfin les enjeux qui mettent en lutte toutes ces forces, jusqu'à la révélation finale, impensable. Enfin, pas par tout le monde...



► Critique

Kaarib est une œuvre hors-norme ; déjà parce qu'il n'est pas aisé de proposer une énième histoire de pirates sans se biffer de poncifs et de resucés... Et là, déjà, on prend une bonne claque ; parce que vous êtes à mille lieux du traditionnel roman d'aventures : espionnage, anthropophages et mythes atlantes sont au programme de cette folie douce qui se montre résolument adulte en même temps que légère. Ensuite, vous avez aux commandes Krassinsky et Calvo, deux auteurs assez à part de la production habituelle (sans jugement de valeur). Les traits de Krassinsky (rôlistes, ce nom ne vous dit rien ?) sont tirés au couteau, anguleux et acérés, alors que David Calvo nous pond un scénario entre catharsis psychanalytique et mythologie engloutie...

Vraiment, la sensation est étrange. C'est dans un monde crépusculaire et hanté que nous sommes plongés, et où rôde le spectre de Barbenoire lui-même ; plus tout à fait parmi nous, mais pas vraiment décidé à abandonner les frères de la côte...

L'exploitation du Davy Jones Locker -mythe authentique !- est tout simplement géniale, entre diablerie mythologique et secret pirate... Une petite présentation et quelques définitions plus tard...l'immersion est programmée.

On suit les aventures d'un trio pas ordinaire dont les biens étranges passés n'ont pas fini de les hanter, manifestement. Un gentleman tellement anglais qu'il en oublie d'être humain, un gamin tellement unique qu'il en est rebelle et une sirène tellement belle qu'elle en est fatale...voilà le tableau. Les seconds couteaux sont tout aussi truculents, mais je vous laisse le plaisir de la découverte. On n'oublie pas les indiens (« caraïbes », justement, mais l'orthographe est indifférente) qui peuplaient les îles avant la venue des colons pour les bonnes comme les mauvaises raisons.

Décalée et dérangeante, sombre mais romanesque, cette fresque pirate n'a que les défauts de ses qualités. Le Davy Jones Locker vous époustouflera ou vous inquiètera ; mais l'hystérie imaginative affleure et ne peut vous laisser indifférente au drapeau noir...

Et si tout est vu à travers le prisme déformant du fantasmagorique, ça vaut le coup d'y jeter un coup de longue-vue...histoire de prendre vraiment le large au fil de quelques pages...

HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS

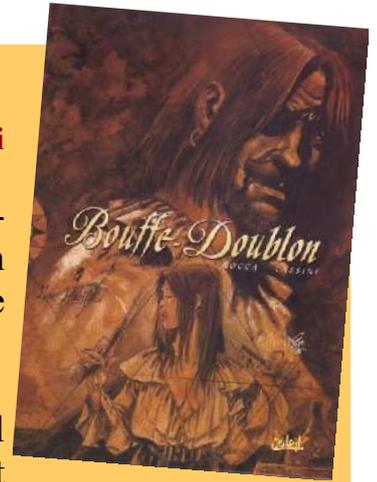


► Keenethic
<http://chrysopee.net>

■ Bouffe-Doublon

3 tomes parus, Soleil / Simon Rocac / Jean-Claude Cassini

Les aventures picaresques, tonitrueuses, du pirate de haute volée Jamis Francis Adam Wolfe dit « Bouffe-Doublon », grand coquin menteur, jouisseur, rusé et trompeur, mais d'un courage à toute épreuve...



Avec l'aide d'un équipage de fameuses canailles et du jeune 'La ficelle', il court les trésors incas, les coffres espagnols et les jolies comtesses. Perdant un oeil, le remplaçant par un autre trahissant les uns, trompant les autres, toujours gagnant, toujours perdant. Toujours en mouvement...

► Critique

Bouffe Doublon font partie de ces série truculentes qui vous entraînent vers l'aventure dès les premières pages.

L'intrigue est ténue mais sa mise en œuvre est des plus réussie et font de cette histoire loufoque et pleine de rebondissements une Bd d'aventure très convaincante.. Les personnages sont pour beaucoup dans l'éclat de cette série en trois tomes dont on aimerait tant pourvoir en lire la suite. Hauts en couleurs, picaresques, grossiers et gouailleurs à souhaits, tels sont ces personnages aux trognes magnifiques et au blase colorés : Bouffe-Doublon, la Ficelle, sans oublier Trique-Tout, le bien-nommé. Les pirates présentés ici n'ont rien de romantiques. Ils sont cruels et amoraux. Les combats, loin des clichés hollywoodien, sont sanglants, confus, et très meurtriers.

S'il était acteur, on dirait sans hésiter que Bouffe-Doublon porte la série sur ses épaules. Ses ruses de vieux loup de mer, ses répliques tranchantes comme la lame d'un sabre et son caractère atypique font mouche...

Le personnage central fait naturellement penser au Capitaine Bartholomew Red du superbe film de Polanski, l'agilité en plus. On retrouve d'ailleurs dans cette BD l'atmosphère loufoque et décalée de ce film incontournable lorsque l'on parle de flibuste, d'abordages et de carte aux trésors.

Les dessins de Jean-Claude Cassini sont superbes et les couleurs flamboyantes de Jean-Jacques Chagnaud sont, comme de coutume, très réussies.

Chaque planche se regarde comme une séquence de film d'aventure rythmé qui nous entraîne vers le grand large. Les scène d'abordage sont particulièrement réussies. On entend le bruit des lames qui s'entrechoquent, les cris des marins, les coups de pistolets, les râles d'agonies, alors qu'une odeur de poudre, de fumée et de sang vient nous racler la gorge.

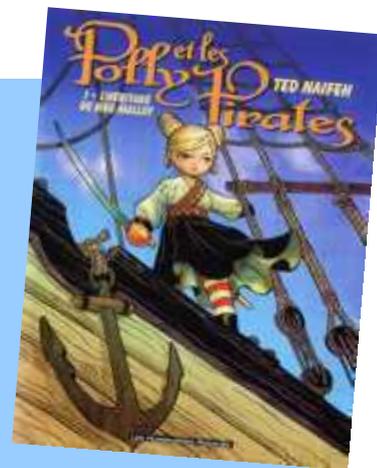
Les auteurs se sont emparés des poncifs du genre pour nous proposer une superbe série dont on ne peut qu'espérer une suite...

► Le Korrigan
<http://chrysopee.net>



■ Polly et les pirates

1 tomes, Les Humanoïdes Associés / T. Naifeh / T. Naifeh / A. Ralent



Fille de l'ambassadeur en Vanvervanie, Polly est une petite fille sérieuse et sage, en pension dans un établissement scolaire flottant mais non moins respectable. Régulièrement, son amie Anastasia tente d'éveiller en elle la flamme de l'aventure, notamment à travers des romans qui ne sont pas du goût de Mme Lovejoy, la préceptrice. En effet, Anastasia ne rêve que de s'évader de cette école étouffante et de découvrir le port de Saint-Helvetia où la pension est amarrée, réputée pour être la ville la plus exotique du monde. Malgré les tentatives de dévergondage d'Anastasia, Polly respecte la bonne éducation qui lui a été inculquée. Une nuit pourtant, une brise d'air la réveille. Quand elle ouvre les yeux, elle s'aperçoit soudain que son lit est treuillé par la fenêtre de sa chambre, jusque sur une caravelle voisine ! Comprenant qu'elle est en train d'être enlevée par des pirates, Polly s'évanouit. A son réveil, elle croit avoir fait un cauchemar, mais elle découvre qu'elle est vraiment à bord d'un vaisseau pirate ! Un barbu dénommé Scrimshaw lui apprend alors qu'elle est la fille de Meg Malloy, la reine des pirates, et qu'elle est dorénavant leur nouveau chef...

► Critique

Après un parcours moyennement convaincant dans le monde des comics américains, Ted Naifeh semble avoir trouvé sa voie dans les récits d'aventures pour la jeunesse. Il suffit de parcourir les premières pages de Polly et les pirates pour s'en convaincre : cette série a tous les atouts pour séduire et accrocher les plus jeunes. Sans détour, droit au but, la grande aventure débarque dans la vie d'une jeune héroïne-comme-tout-le-monde, qui ne l'attendait pas du tout. L'assimilation au personnage est d'autant plus forte, qu'en termes d'aventures, le registre de la piraterie tient le haut du pavé. Le type de graphisme et le rythme insufflé au récit, quasiment identiques à ceux d'un dessin-animé, contribuent à mettre le « degré d'absorption » au maxi. En effet, le dessin enfantin, d'une grande lisibilité, occupe de larges cases et ces 32 planches d'aventure se traversent à toute vitesse. Ce premier épisode, dit d'exposition, nous présente essentiellement la jeune fille, son passé méconnu et nous prépare donc à nous ébouriffer d'embruns dans les épisodes à venir. Or l'éditeur, les Humano, annonce également la couleur : un épisode est à paraître tous les 2-3 mois (6 sont apparemment prévus en 4e de couverture, jusqu'en juin 2007). A l'abordage moussaillons !

► **Benoît Cassel**
<http://www.planetebd.com>



HISTOIRE

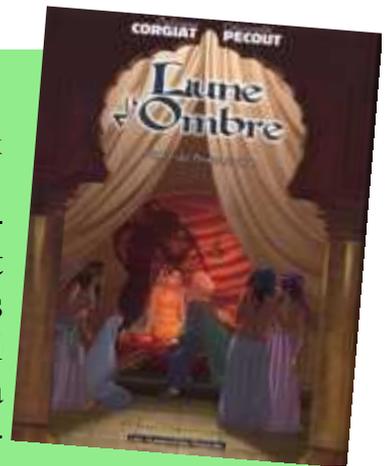
FIGURES

JEUX

INSPIS

■ Lune d'Ombre

3 tomes parus, es Humanoïdes Associés / Corgiat / Pécout / D. Lacroix



En l'an 1193, aux abords de la citadelle de Shuqayr, une barque dirigée par Soledad, la pirate Andalouse, s'approche nuitamment des côtes. La mission que la pirate s'est fixée : délivrer des griffes du Sultan un autre pirate, Ali le noir, et le remettre au régent d'Alep qui en offre une récompense fort élevée. Après avoir pénétré discrètement à l'intérieur de la citadelle, en compagnie de Malik, son bras droit, elle délivre l'homme affaibli. Puis elle ressort aussi facilement de la forteresse, pour retrouver ses hommes... assassinés sur la plage. Ce méfait est l'œuvre d'un troisième pirate qui pense avoir économisé sa peine pour bénéficier de la rançon. Mais c'est sans compter sur la volonté, le courage et les petits pouvoirs surnaturels de Soledad l'Andalouse. Elle a tôt fait de retourner la situation et de rejoindre le navire qui l'attend au large, tandis que ses poursuivants sont la proie d'un démon venu des eaux...



► Critique

Cette nouvelle série, éloignée des habituels univers d'heroïc-fantasy, mais pas tout à fait historique non plus, sort des sentiers battus. L'action, située au moyen orient à une période réelle de notre histoire (le XIIe siècle), met en scène de hauts faits de la piraterie bien avant son âge d'or, vécus par une femme pirate. Rien d'étonnant lorsque l'on sait que Lune d'ombre est réalisé par trois femmes, bien décidées à rompre avec les conventions. A l'origine romancière et scénariste pour la télévision (Navarro, La crim'), Sylviane Corgiat s'est associée à Christelle Pécout, diplômée des beaux-arts d'Angoulême, et à Delphine Lacroix pour les couleurs, pour parvenir à ce premier tome fortement inspiré des Mille et une nuits. Malgré un léger manque de mouvements dans le dessin, le rythme imposé est impeccable et les aventures de Soledad se révèlent palpitantes. Parfaitement documenté, ce trio d'auteur parvient à concocter un ton nouveau, envoûtant et surtout réellement

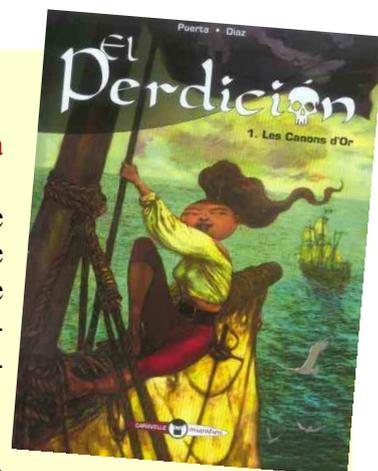
atypique. A confirmer...

► Benoît Cassel
<http://www.planetebd.com>



El Perdicion

1 tomes, Caravelle / Diaz, Lorenzo F. / Carlos Puerta



Un radeau perdu au milieu de l'océan, à son bord une jeune femme et un japonais apparemment loin de son pays. Au moment où ils aperçoivent un navire marchand portugais à bord duquel ils espèrent être recueillis, un autre bâtiment, pirate celui-là, s'apprête à livrer bataille. Contre toute attente, ils décident de s'inviter à bord.

Le thème des pirates revient décidément en force dans le milieu de la bande dessinée. Alors que Ratafia surfait sur la vague du nonsense et de l'humour décalé, Puerta et Diaz flirtent dans ce premier tome avec la grande épopée. L'histoire est épique, les personnages riches en couleurs et les auteurs naviguent avec une déconcertante facilité entre humour et aventure. Bien que ce soit une véritable histoire de pirates cruels et prêts à tout, certains passages sont de petits moments de bonheur tant les situations sont truculentes.

Mais le plus surprenant dans les Canons d'Or reste l'originalité du trait. Plus proche de la peinture que du dessin proprement dit, le travail de Carlos Puerta, peu connu de ce côté-ci de Pyrénées, retranscrit à merveille les combats incessants que se livrent les Frères de la Côte. De même pour Claudine la Tulipe, seule femme à bord, qui avec son visage tout rond et ses yeux pleins de mystère nous apparaît très attachante. Le seul reproche à formuler au dessin étant que certaines scènes se révèlent trop floues ou trop sombres pour être lues confortablement.

Un bon premier album du duo espagnol pour une série qui s'avère prometteuse.

► **Jeremie**
<http://www.bdggest.com>



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

■ Pirates (1984)

un film de Roman Polanski

En 1986, Roman Polanski n'eut sans doute pas la reconnaissance qu'il méritait avec ce film tonitruant et loufoque remettant à l'honneur nos Frères de la Côte.

Pourtant, tout est là. Il y souffle même cet embrun au parfum de liberté et d'égalité. Le réalisateur a, il me semble, travaillé son sujet avant de l'« aborder »...

Cela dit, « Pirates » ne nous mène que subtilement vers cette vision de la piraterie que les siècles et les régimes politiques semblent avoir effacé de leurs livres d'Histoire, allez savoir pourquoi... Car en effet, le pavillon qui se hisse est celui de l'action et de l'humour entrecroisé comme des sabres sous le visage du loup de mer « Thomas Bartholomew Red », que Walther Matthau incarne tout simplement à la perfection.

Il me semble reconnaître un certain « Barbenoire » sous les traits et l'accoutrement de Matthau, avec une guibole de bois en plus...

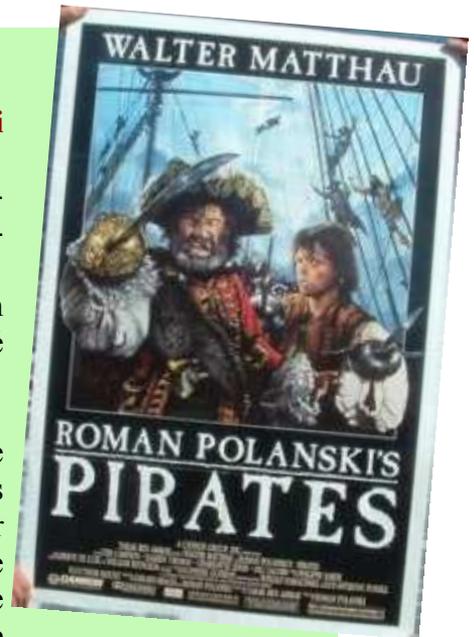
Il faut bien le dire, malgré une galerie de personnages étonnants et caricaturaux, c'est bien Matthau qui fait le film, qui l'habite et lui donne corps et vie.

Signalons tout de même la prestation de Cris Campion/Jean-Baptiste « La Grenouille » de Saint-Malo en corsaire de cœur qui est la conscience et le témoin des aventures du « Capitaine Red », et qui paraîtrait presque aussi innocent qu'un phoque sur la banquise s'il ne savait jouer du couteau...

L'humour et l'action sont omniprésents, car nous sommes pris sous le feu des canons d'une comédie d'action redoutable d'efficacité et qui n'a que peu vieilli (ou alors en bien). On se situe en droite ligne du « Bal des Vampires ». Les bateaux sont superbes, les costumes splendides et peut-être même réalistes (les officiers espagnols). Si vous n'êtes pas hermétique au genre, vous vous retrouverez souvent à sourire devant les discours grandiloquents et l'à-propos du « Capitaine », dont certaines des répliques sont cultissimes et que je vous invite à découvrir ou redécouvrir. Enrobez cela de quelques péripéties délirantes et vous avez là un beau navire qui vogue sus à l'ennui...

Le tout est évidemment bien emmené par un Polanski au sommet de son humour et accompagné par une musique de Philippe Sarde qui suit la cadence.

Cette année là, Polanski remet à l'honneur les films de forbans de l'Hollywood d'antan ; et aucun film n'a depuis égalé le panache et la verve de ses « Pirates »...

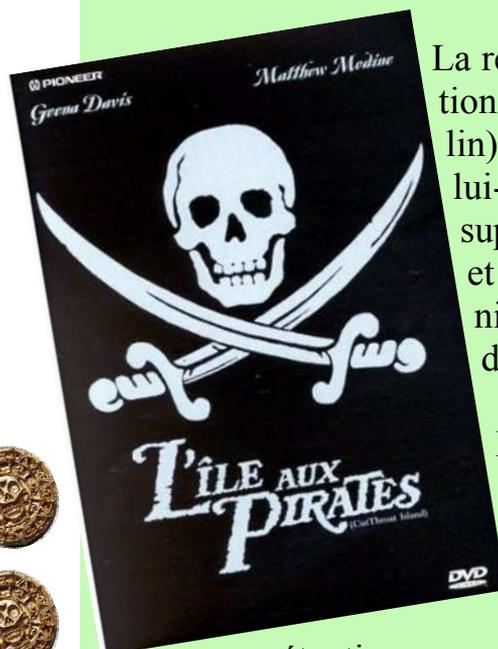


► Keenethic
<http://chrysopee.net>

■ L'Île aux Pirates (1995)

un film de Renny Harlin avec Geena Davis, Matthew Modine, Frank Langella...

Belle petite surprise remontant à une dizaine d'années déjà, « L'Île aux Pirates » est l'un des films du genre les plus méconnus de nos jours, bien qu'il puisse se targuer de quelques belles qualités qui en font un divertissement plus qu'honorable. Naïf, à n'en pas douter, le film met en scène une femme pirate et fille de pirate (Morgan Adams) incarnée par Geena Davis, qui se décide à mettre de l'ordre dans les affaires paternelles... c'est-à-dire mettre la main sur le trésor de papa. Dans l'entreprise, elle va s'attacher les services d'un Matthew Modine fort à son aise en gentleman cambrioleur pirate, pour conférer à l'ensemble une patine semblable à celle des romans de cape et d'épée, les explosions en plus. Poursuites, combats et explosions s'enchaînent au rythme haletant de l'une des bandes originales de film d'aventures les plus tonitruantes qui soit.



La réalisation est maîtrisée, résolument orientée action (ce qui n'étonnera pas les fans de Renny Harlin) et les acteurs sont plutôt bons. Frank Langella lui-même interprète le méchant. Les décors plutôt superbes, les explosions à tout rompre, l'humour et l'aspect parfois surréaliste de l'ensemble, finissent de classer ce film dans les comédies d'action à beau budget.

En somme, « L'Île aux Pirates » est un « Pirates des Caraïbes » avant l'heure, peut-être moins bien servi (Johnny Depp ne peut pas être partout) mais résolument attachant et divertissant, sans toutefois démontrer la même prétention que son cadet. Tous les ingrédients y étaient pourtant déjà, et il mérite encore largement que l'on y fasse escale.

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

► Keenethic
<http://chrysopee.net>

■ L'île de Black Mor (2003)

Un film d'animation de Jean-François Laguionie

En 1803, sur les côtes des Cornouailles, Le Kid, un gamin de quinze ans, s'échappe de l'orphelinat où il vivait comme un bagnard. Il ignore son vrai nom et a pour seule richesse la carte d'une île au trésor tombée du livre de Black Mor, un célèbre pirate auquel il souhaiterait ressembler.

Avec deux pillards d'épaves, Mac Gregor et La Ficelle, Le Kid s'empare du bateau des garde-côtes et se lance à la recherche de la fameuse île à l'autre bout de l'Océan Atlantique. Mais rien ne se passe comme dans les livres de pirates...

En quête de son identité, Le Kid est plus fragile qu'on ne le croit, et bien des aventures l'attendent avant d'arriver à l'île de Black Mor...

► Critique

Loin des grosses production Disney, on trouve de petites perles... On se souvient des triplettes de Belleville ou plus récemment de la Prophétie des Grenouilles.

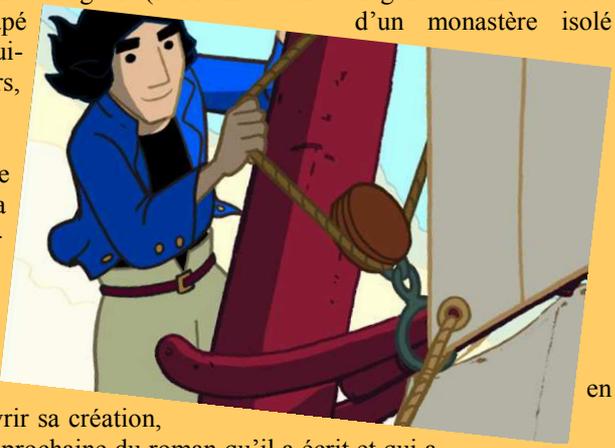
L'île de Black Mor est de ces films là, de ceux qui ne laissent pas indifférents. Les dessins, au style inimitable en ligne claire, aux couleurs pastelées, viennent renforcer la poésie de cette histoire de piraterie, de recherche de trésor fabuleux et de la quête de soi...

La bande son, excellente!, permet au spectateur de se distancer de l'action, tout en renforçant l'atmosphère onirique distillée avec brio par le dessin, les personnages et l'intrigue.

Le scénario me fait étrangement penser à la trame de Don Quichotte. L'amour des livres et des histoires de piraterie entraîne le Kid, adolescent sans identité, contraint de travailler comme un forçat dans un orphelinat, sur les pas de Black Mor... Là, écoutant les histoires d'un vieux marin censé leur apprendre la morale, il ressent l'appel du large et de l'aventure et se prend à rêver de devenir pirate. Il entraîne dans son rêve un groupe hétéroclite et haut en couleurs : deux naufragés (la Ficelle et Mac Gregor du clan Mac Gregor), un déserteur et ancien esclave, un singe, ainsi que Petit Moine, seul rescapé sur une île et vraisemblablement pillé par des pirates. Ce dernier, lettré, poursuivra la lecture des aventures de Black Mor, le célèbre pirate, seigneur des mers, qui semble guider les pas du Kid...

Puis, il finit par douter, se retrouvant face au miroir qui lui renvoie une part de son être, comme ce fut le cas de Don Quichotte, confronté dans l'homme de la Mancha de Brel, au Chevalier aux Miroirs qui fit contempler au héros de Cervantès l'étendue de sa folie et la vacuité de son Rêve et de sa Quête. Et là, Petit Moine, comme le fit Aldonza, lui redonne foi et le relance sur les traces du trésor de Black Mor...

Ayant eu la chance de voir ce film en avant première en présence du metteur en scène, j'ai découvert un homme sincère, touchant, et désireux de faire découvrir sa création, fruit de ses rêves d'enfance... Un sympathique bonhomme... A noter la sortie prochaine du roman qu'il a écrit et qui a initié ce film...



Une bouffée d'air frais pour petits et grands, plein de poésie et d'aventures...

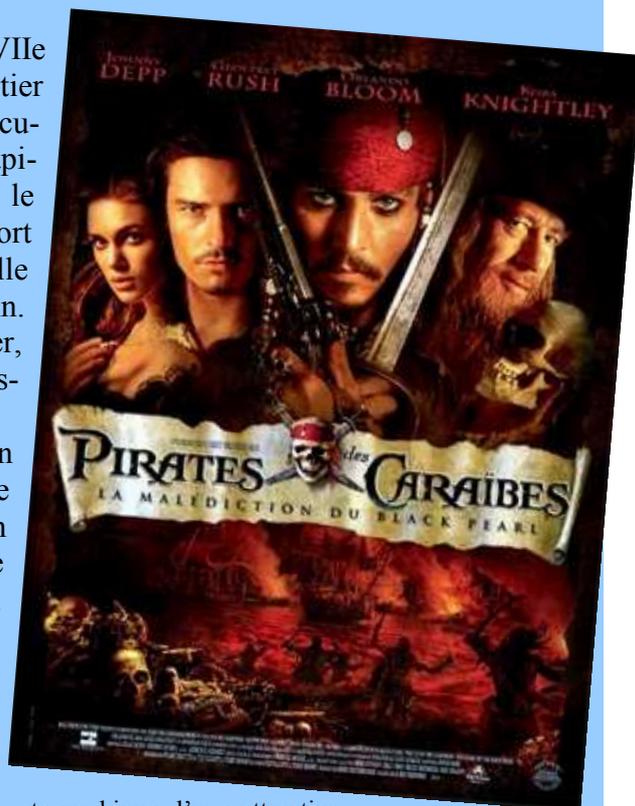
► Le Korrigan
<http://chrysopee.net>

■ Pirates des Caraïbes, la malédiction du Black Pearl (2003)

Un film de Gore Verbinski avec Johnny Depp, Geoffrey Rush, Orlando Bloom, Keira Knightley, Jack Davenport

Dans la mer des Caraïbes, au XVII^e siècle, Jack Sparrow, flibustier gentleman, voit sa vie idylle basculer le jour où son ennemi, le perfide capitaine Barbossa, lui vole son bateau, le Black Pearl, puis attaque la ville de Port Royal, enlevant au passage la très belle fille du gouverneur, Elizabeth Swann. L'ami d'enfance de celle-ci, Will Turner, se joint à Jack pour se lancer aux troussees du capitaine.

Mais Will ignore qu'une malédiction frappe Barbossa et ses pirates. Lorsque la lune brille, ils se transforment en morts-vivants. Leur terrible sort ne prendra fin que le jour où le fabuleux trésor qu'ils ont amassé sera restitué...



► Critique

Une fois n'est pas coutume (enfin, pour l'instant, mais « Phantom Manor » me démentira), « Pirates des Caraïbes » est l'adaptation cinématographique d'une attraction touristique ; que l'on doit à l'imagination de la petite souris au gros cigare qui règne sur les parcs Disney.

Pour l'occasion, voilà débauchés rien moins que Johnny Depp et Orlando Bloom, assistés du minois de Keira Knightley et de la trogne de Geoffrey Rush..

Le premier y incarne le Capitaine Jack Sparrow, pirate maniéré et malicieux, dont la revanche personnelle l'amène à faire équipe avec le petit forgeron Will Turner. Celui-ci est amoureux, bien sûr, et va tout mettre en œuvre pour sauver sa dulcinée fille de gouverneur (Elisabeth Swann) des griffes du Capitaine Barbossa, maître du Black Pearl.

Le scénario a le mérite de parvenir à relier différents tableaux cultes de l'attraction, comme la prison ou le repaire des pirates. Il s'agit bien là d'une comédie d'aventures, servie par une réalisation dynamique, mais aussi et surtout par les effets spéciaux d'ILM, la firme de George Lucas. Les pirates du Black Pearl, avec cette petite idée lunaire, sont terrifiants à souhait. La musique, trépidante et parfois inquiétante, sert aussi très bien son sujet.

Néanmoins, le film de Gore Verbinski vaut d'abord et avant tout pour la prestation de certains de ses interprètes, en l'occurrence celles Johnny Depp et de Geoffrey Rush. Depp se fait plaisir avec ce pirate déjanté mais ingénieux, tandis que Rush/Barbossa a la tête de l'emploi et les manières d'une caricature du forban pernicieux.

Les second-rôles sont tout aussi caricaturés, depuis le gouverneur paternel et impotent jusqu'au couple de pirates-à-gags, en passant par le singe domestique de Barbossa, et à l'exception notable du Commodore Norrington (Jack Davenport) en homme d'honneur et de responsabilités, qui en paraît presque déplacé.

Bien entendu, vous ne pouvez pas attendre autre chose de ce film qu'un bon divertissement, et ce n'est déjà pas si mal. Ca se tient, c'est amusant, vivant, et la malédiction du Black Pearl vous arrachera peut-être un frisson ou un sourire...

► Keenethic
<http://chrysopee.net>

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

■ Pirates des Caraïbes, le secret du coffre maudit (2006)

Un film de Gore Verbinski avec Johnny Depp, Orlando Bloom, Keira Knightley

Deuxième opus d'une franchise à succès inspirée d'une des attractions phares du pays des souris milliardaires, « Pirates des Caraïbes, Le secret du coffre maudit » nous permet de retrouver les héros de « La Malédiction du Black Pearl » aux prises avec de nouveaux ennemis, mais aussi avec eux-mêmes.



Reprenant les mêmes ingrédients en misant plus sur le Capitaine Jack Sparrow / Johnny Depp, « Le Secret du Coffre Maudit » renoue avec les éléments qui avaient fait le succès du premier en les amplifiant largement: cascades abracadabrantiques, dialogues truculents (et un peu creux, quand même), personnages caricaturaux ou monstrueux, etc. L'accent a cependant été plus mis sur les personnages principaux, en creusant leurs motivations, leurs paradoxes, leurs doutes, leurs interactions ; bref, leurs psychologies. Les personnages secondaires vont eux de l'amusant à l'insipide (le méchant de la Compagnie des Indes), en passant par l'énigmatique.

Aux commandes, on retrouve un Gore Verbinski dans son jardin (ou plutôt sur son bateau), dont la réalisation efficace est tout de même bien aidée par la débauche d'effets spéciaux.

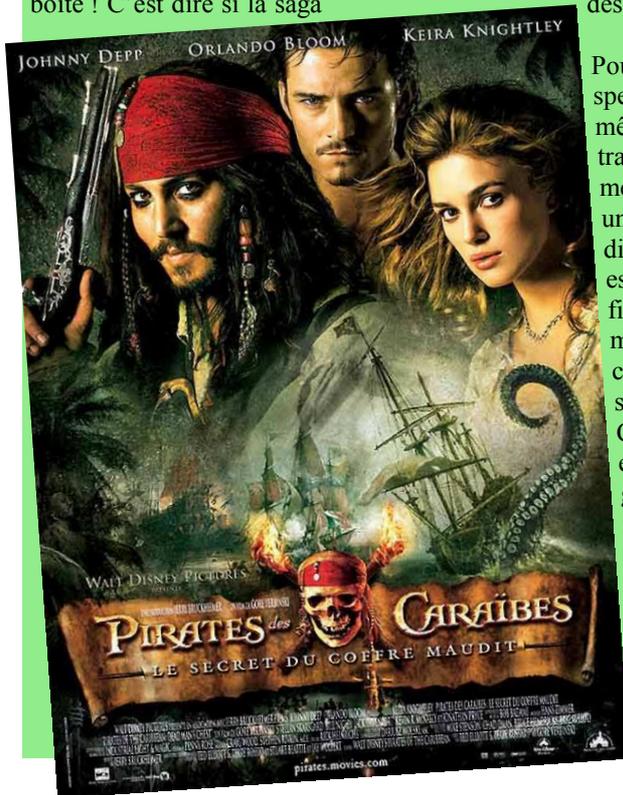
Cette fois-ci, les scénaristes ont choisi de s'inspirer plus largement de la mythologie marine en reprenant, en modifiant et en mixant différents mythes qui firent frémir les marins de différentes époques : Kraken, Hollandais Volant, Davy Jones ; autant de légendes qui n'ont rien à voir ensemble si ce n'est d'avoir été inspiré par l'océan aux hommes qui le chevauchèrent.

Si les européens connaissent bien le monstre marin et le navire fantôme, il n'en va pas de même du Davy Jones qui est pourtant l'un des plus intéressants échos de la peur de l'océan. Une petite touche d'historique et de politique ponctue l'ensemble, avec l'entrée en scène de la toute puissante Compagnie des Indes Orientales anglaise, l'entreprise commerciale tentaculaire de l'époque.



Malgré et aussi à cause de cela, l'histoire apparaît néanmoins confuse, et il manque du liant à tout ça pour en faire une histoire intense dont on relierait les scènes par une intrigue claire. Au lieu de cela, on a plutôt l'impression d'assister à une succession de tableaux surchargés d'action et d'humour, mais pas forcément de sens. Les motivations des personnages ne sont évidentes, et l'on a parfois du mal à comprendre leurs oppositions ou leurs alliances. Quant à la fin, elle ne répond à presque aucune des questions soulevées. Ceci est aussi dû au fait que « Le secret du coffre maudit » a été composé comme l'élément pivot d'une trilogie, alors que le troisième épisode est d'ores et déjà en boîte ! C'est dire si la saga

des Pirates des Caraïbes est désormais un monument filmique et financier.



Pour ce deuxième épisode, le spectacle est encore une fois là, même si pour moi, il manque une trame cohérente qui me puisse me donner l'impression d'être un spectateur intelligent. Cela dit, l'équipage de Davy Jones est un régal de monstruosité, finement inspiré du monde marin et qui constitue la principale attraction du film (avec ses cascades). J'ai adoré.



Ca ne suffit pas à en faire un excellent film, mais cela suffit à faire frémir et rire les petits et les grands. C'est sans doute que « Le secret du coffre maudit » est le divertissement.

Ah, et si vous vous demandez comment finit le chien, attendez la fin du générique ;-)

► Keenethic <http://chrysopee.net>

■ Peter Pan (2004)

un film de P.J. Hogan avec Jeremy Sumpter, Jason Isaacs, Ludivine Sagnier, Rachel Hurd Wood

► Brillant & mélancolique

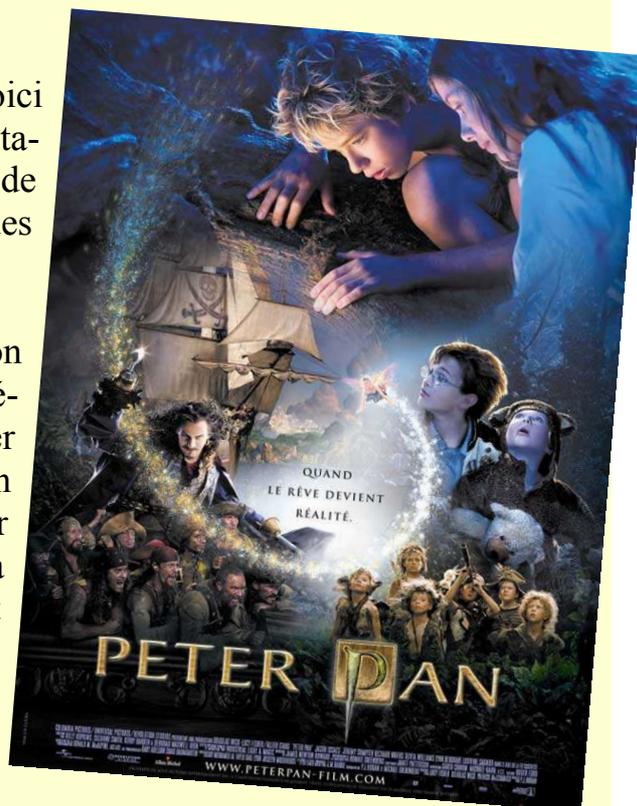
Fait bien voilà : c'est fait. Voici enfin la meilleure adaptation cinéma de la pièce de J.M. Barrie sur le plus célèbre des garçons imaginaires.

Résolument différent de la version de Spielberg (Hook), qui s'intéressait d'ailleurs à un Peter adulte, le film de P.J. Hogan (« Le mariage de mon meilleur ami ») met en scène une fable à mon avis très proche de l'esprit originel de l'œuvre, ou en tout cas de l'idée que je veux m'en faire et que les bédéphiles auront déjà retrouvé dans le travail de Loisel. Car à n'en pas douter, Peter Pan est la face rêvée de toutes ses enfances gâchées par la révolution industrielle qui broya en Angleterre plus qu'ailleurs des enfants par milliers.

Déjà, le personnage de Peter est interprété par un certain Jeremy Sumpter qui réussit à donner du relief à ce petit garçon tourmenté qui n'en est plus vraiment un mais qui veut se convaincre que c'est le cas. Rien qu'au début du film, il n'y a qu'à voir comment l'acteur fait le fier devant Wendy pour retrouver un Peter crédible et pertinent. La direction est la bonne.

Wendy n'est pas en reste, interprétée par une petite nouvelle (Rachel Hurd Wood) charmante et volontaire en gamine bourrée d'imagination et de finesse à la frontière entre sa vie d'enfant et sa vie de femme...

Bien sûr, Crochet n'est pas en reste, et l'on ne peut rien reprocher à Jason Isaacs (Lucius Malefoy dans « Harry Potter », « The Patriot » avec Mel Gibson) tellement le rôle lui va comme un gant.



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

Ensuite, Clochette a un sale caractère, et nous sommes loin de la version édulcorée de Julia Roberts qui ne savait que sourire. Là, avec une Ludivine Sagnier (sur laquelle le réalisateur a flashé alors qu'il voulait au départ une fée de synthèse) sans voix, on mesure toute la tonalité comique mais aussi dramatique du personnage ailé. Caractère de m... et jalousie extrême sont les principaux traits de sa personnalité au demeurant lumineuse. Notons d'ailleurs que les fées n'ont jamais été aussi bien rendues en termes d'effets spéciaux. Le vol de fin vaut le coup d'œil, comme la nuit éclairée par des fées. Il y a même un ballet au cœur d'un gigantesque tronc où dansent apparemment le Roi et la Reine des fées...

Si ça ne vous suffit pas, une petite apparition de sirènes (trop courte !) vous refroidira un peu les ardeurs...

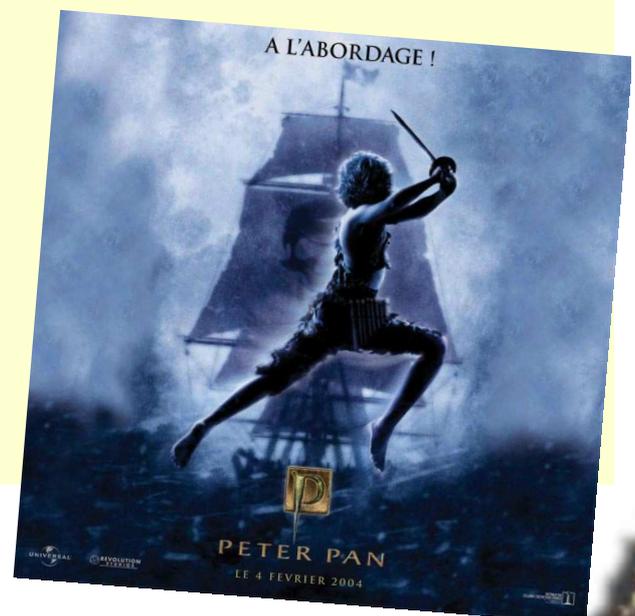
Le monde, presque un personnage à part entière, est clairement mis en lien avec Peter. C'est SON monde imaginaire, fruit de son rejet du notre et de la puissance de sa résolution. C'est surtout à travers ce monde et ses soubresauts que l'on ressent la véritable particularité de Peter. On imagine toute la souffrance qu'il lui a fallu pour ériger de telles barrières, si belles pourtant qu'elles font du Pays Imaginaire une cage dorée, où l'oubli est la règle.

Les décors, légèrement naïfs et couplés à quelques effets splendides, confèrent au film l'ambiance caricaturale d'un imaginaire infantile, en même temps qu'ils retranscrivent sa fertilité sans bornes. C'est superbe.

Je crois bien que le seul problème de ce film est qu'il y avait tellement à en dire et en montrer qu'il est bien difficile de faire le tour du Pays Imaginaire et de ses habitants autrement que par un survol qui laissera parfois un goût de trop peu à certains.

Voilà. Il est temps pour vous de renouer quelques minutes avec une enfance où tout est encore possible et rien n'est interdit, même si vous devez en revenir avec un petit brin de mélancolie cueilli au Pays Imaginaire.

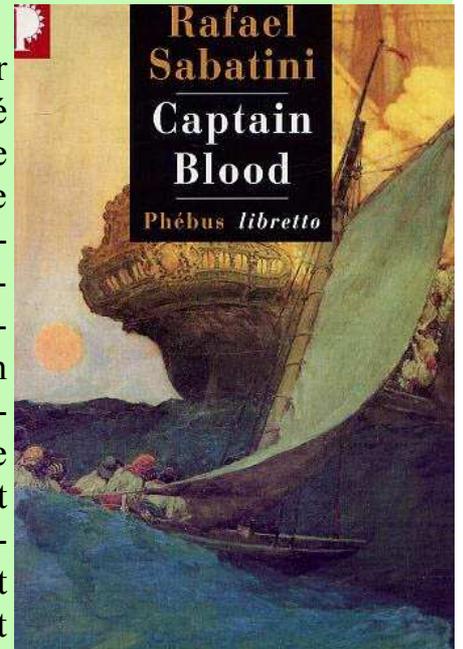
► **Keenethic**
<http://chrysopee.net>



■ Captain Blood

Un roman de Rafael Sabatini, paru en mars 2002 chez Phébus libretto

Déporté dans les Caraïbes pour avoir soigné un blessé qui s'était rebellé contre la tyrannie du roi d'Angleterre Jacques II, Peter Blood y est vendu comme esclave. Mais ce médecin, ancien soldat, saura se tirer de ce (très) mauvais pas et s'embarquer dans des aventures dont il sortira toujours vainqueur grâce à son héroïsme et son intelligence. Fin discoureur, homme d'honneur et de grande éducation, il se fera une place dans le monde des pirates, y insufflant quelques nouveautés : coquetterie et élégance, romance, honneur et fidélité, respect des engagements... Naviguant entre terre et mer au fil de ses prises, alternant entre joutes



orales et combats navals, Captain Blood semble n'être jamais pris au dépourvu — il s'accommode à merveille des querelles entre la France, l'Angleterre et l'Espagne qui retentissent jusque dans les îles —, gardant auprès de lui ses compagnons fidèles ; Blood est en effet un grand meneur d'hommes, un des plus grands pirates que l'île de la Tortue n'ait jamais porté ! Et pourtant, la vie de pirate n'est pas de tout repos : "Je suis las de vous entendre toujours récriminer contre les difficultés de notre métier. Si vous désiriez trouver toujours des tâches faciles, il ne fallait pas vous faire flibustier. Je vous souhaite le bonjour." !!

La vie aventureuse du Captain Blood est un régal à suivre, contée dans le style savoureux de Rafael Sabatini. L'histoire est en grande partie inspirée de l'histoire vraie de Henry Morgan et a donné naissance au film de Michael Curtiz avec Errol Flynn. C'est un roman de pirates majeur, figurant aux côtés de *L'île au trésor* et de *Moonfleet* comme un des chefs-d'œuvre absolus du roman d'aventures, finalement assez méconnu et que je vous invite à (re)découvrir !

► Enro

<http://www.enroweb.com>

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

■ Les Joyeux Pirates de l'Île aux Trésor

un film de Hayao Miyazaki

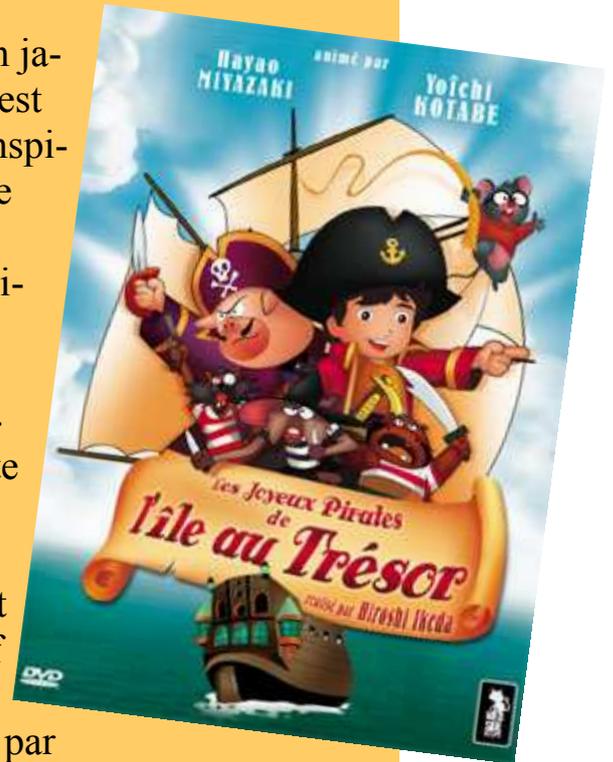
L'animation japonaise s'est souvent inspirée de l'imaginaire européen pour l'adapter et le subli-

mer. Ainsi, Hayao Miyazaki s'est emparé des personnages d'Arsène Lupin ou de Sherlock Holmes pour notre plus grand bonheur ; le grand et mythique studio de la Toei a donné ses versions du conte du Chat Botté de Perrault et de *L'île au trésor* de Stevenson. Dans ce dernier cas, la touche japo-

naise fait mouche : les héros sont des personnages animaliers (sauf Jim Hawkins qui reste un petit garçon, John Silver se retrouvant par exemple en cochon et Jim ayant pour compagnon une petit souris gaffeuse et attachante), les pirates sont farceurs et joviaux, l'humour est omniprésent, souvent attendrissant ou entraînant dans les quelques scènes musicales. Le scénario renouvelle le texte de Stevenson et évite la redondance, l'animation est bien maîtrisée et certaines trouvailles (comme l'animation de la mer ou la chute de Jim jusqu'à la cale du bateau) n'ont pas pris une ride, bien que le film date de 1971. Par chance, il a été édité en vidéo pour la première fois cette année dans une version impeccable et enrichie de quelques bonus. Bref, un film à voir, pour petits et grands !!

DVD disponible chez Wild Side

► **Enro**
<http://www.enroweb.com>



■ L'Épervier

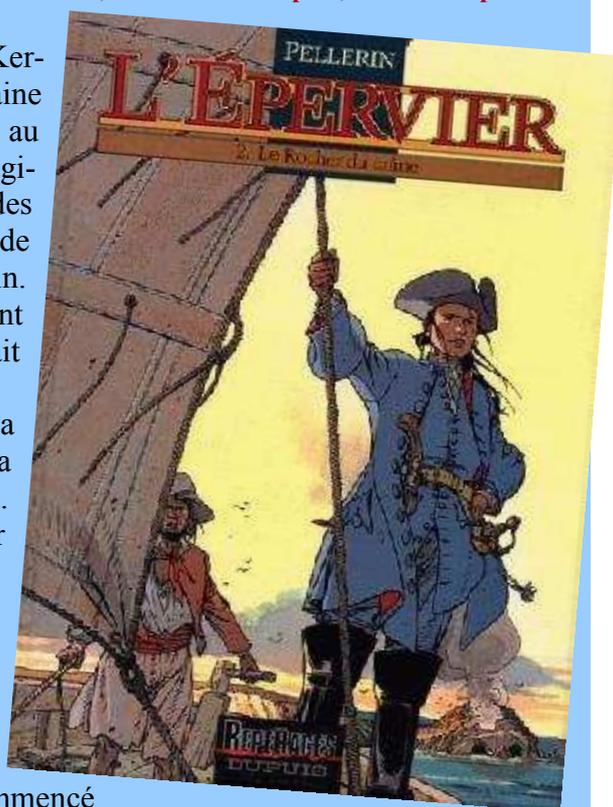
de Pellerin, aux éditions Dupuis, 6 tomes disponibles

Tragique méprise! Yann de Kermeur, dit "L'Épervier", capitaine d'un vaisseau de corsaires au XVIII^e siècle, est la victime d'une tragique méprise: arrivé juste après que des malfrats ont assassiné le vieux comte de Kermellec, il est pris pour l'assassin. Echappant de peu au lynchage, il parvient à s'enfuir au moment où l'on s'apprêtait à le livrer au bourreau.

Tandis que le marquis de la Motte, qui a juré de l'arrêter, lance ses cavaliers à sa poursuite, il s'enfuit vers son vaisseau. Mais le marquis investit le bateau par surprise...

► Critique

Avec les Larmes de Tlaloc, sixième tome des aventures de Yann de Kermeur, la boucle est bouclée... L'histoire s'achève sur les terres où elle a commencé il y a plus de dix années...



Le dessin de Patrice Pellerin est d'une précision peu commune. En dessinant comme il le fait les vieux gréements, les costumes, les bâtiments et les paysages, il nous fait littéralement remonter le temps, à cette époque reculée où l'honneur n'était pas un vain mot, où l'aventure était possible... Il nous transmet sa passion pour l'histoire, dans ce récit réaliste, ne manquant pas de décrire cette époque, ses moeurs et coutumes tout en menant son récit de main de maître.

Car Patrice Pellerin n'est pas seulement un dessinateur talentueux, c'est aussi et surtout un formidable conteur d'histoire. Yann de Kermeur, alias l'Épervier, est un personnage profondément humain, bon et généreux, de ceux qui nous faisaient rêver enfant, lorsque nous regardions les films de corsaire ou de cape et d'épée. L'intrigue, menée sur plusieurs tomes, est passionnante de bout en bout, pleine de rebondissements et de révélations qui rendent le récit trépidant et passionnant.

L'Épervier fait partie de ces séries où souffle le vent de l'Aventure et l'appel du large.

C'est presque avec regret qu'on voit s'achever ce récit et les aventures de ce Yann de Kermeur... Et quand l'appel du large se fait sentir, on se prend à rêver à un second cycle...

► Le Bouffon
<http://chrysopee.net>



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

■ Master and Commander (2003)

Un film de Peter Weir avec Russell Crowe, Paul Bettany...

En 1805, le capitaine Jack Aubrey est une des figures les plus brillantes de la Marine Royale britannique. Son courage, sa ténacité, son sens tactique lui ont valu le respect et l'admiration des officiers et matelots du vaisseau de guerre Surprise.

Fidèle compagnon de ces aventures, le Docteur Stephen Maturin est son exact opposé. Chirurgien, chercheur et naturaliste passionné, son amour de la musique est son seul point commun avec Aubrey. Ces deux hommes, si contrastés, n'en ont pas moins forgé de solides liens d'amitié.

Attaqué par le navire français Achéron, le Surprise est gravement endommagé et perd une bonne partie de son équipage. Sourd aux conseils de prudence du chirurgien, Jack se lance à la poursuite de l'ennemi. Du Brésil aux Galápagos, en passant par les eaux traîtresses du Cap Horn, sa quête tourne bientôt à l'obsession...

► Critique

Master and Commander nous entraîne dans le sillage d'un navire de guerre anglais, le H.M.S Surprise, à la poursuite d'un insaisissable ennemi, par delà l'Atlantique et le Pacifique Sud.

Adaptation « cru 2002 » légèrement francophobe de De L'autre côté du Monde de Peter O'Brian (qui mettait normalement en scène un navire anglais poursuivant des américains), on y plonge dans l'histoire maritime du 19ème siècle. Au passage, rappelons que la saga fleuve de O'Brian compte vingt livres, et qu'elle est considérée comme l'œuvre majeure sur ce thème !

Si l'on attend moult abordages et tirs de canon pour ce duel de corsaires (que l'on appelle désormais des soldats), il n'en est rien.

L'action est ici au service du scénario, et non l'inverse ; et c'est ce qui fait sans doute toute la réussite du film pour les uns, et tout l'échec pour les autres...

Peter Weir (« Le cercle des poètes disparus » ; « The Truman Show », ...) colle au roman et accorde un intérêt tout particulier à la vie difficile et cloisonnée des marins. Ils sont alcooliques (le capitaine y compris), hautement superstitieux, joueurs et bourrus...

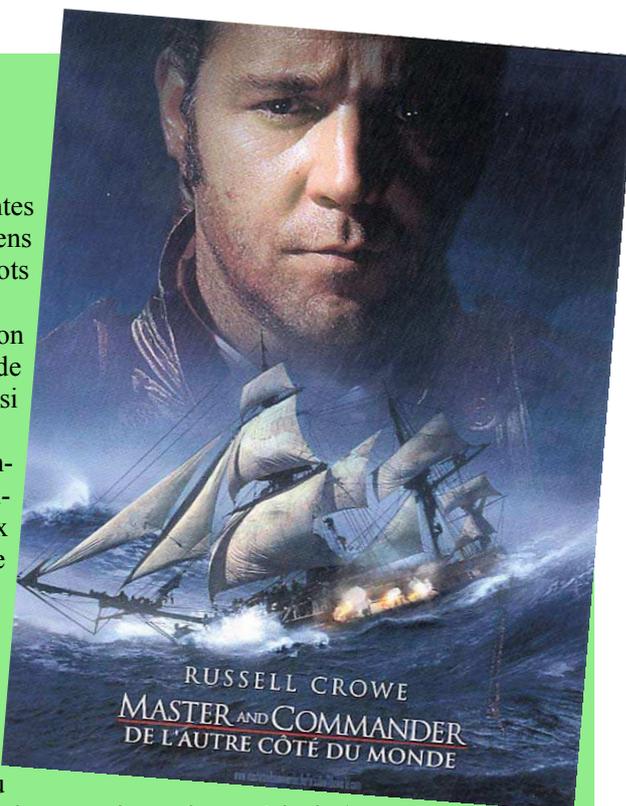
Le personnage du médecin Stephen Maturin (Paul Bettany) est à contre-courant, et particulièrement attachant. Homme de savoir, il est le visionnaire, mais aussi le seul pacifiste et romantique à bord. Seule la musique, puis les aventures communes, le rallient à son capitaine et à l'équipage. On remarquera d'ailleurs le clin d'œil à la théorie de l'évolution que Darwin finalisa dans les îles Galápagos, justement là où la Surprise fait relâche et où Stephen tente désespérément de prélever des spécimens. A travers ce personnage, on comprend la pluralité des motifs qui poussent les uns et les autres à s'engager : la soif de découvertes et d'aventures ; et à rester : l'humanisme. Il y a bien sûr aussi les fils de noble naissance : des gamins jetés dans le feu de la guerre pour faire leurs classes et préparer leur ascension sociale, voire juste faire la fierté de leurs parents...

Le capitaine Jack Aubrey incarné par Russel Crowe est têtue, fier, et son obstination tourne à l'obsession. Il est prêt à tout pour mettre à bas l'Achéron, son ennemi français.

Le casting de l'équipage n'est pas en reste, car issu d'une sélection mondiale sur plus de 7000 candidats, afin de disposer de visages que l'on aurait pu voir appartenir à ces hommes de mer d'antan. Le navire n'est pas en reste, puisqu'il s'agit de La Rose, un ancien vaisseau école de la marine américaine... Bref, l'ambiance est soignée.

Le film a un rythme bien particulier, tantôt lent, tantôt trépidant ; au gré des surprises de la mer et de l'ennemi. La réalisation est maîtrisée et dynamique, et la photographie de Russel Boyd exemplaire. Elle sait aussi être intimiste ou aérienne, selon les scènes. La partition musicale issue d'une collaboration entre trois auteurs est splendide, haletante et parfois monumentale, à l'image de l'Océan. Elle respire l'aventure et le grand large. Inspirez...

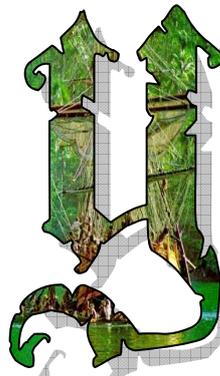
Malgré le défaut d'être le produit de studios américains empêtrés dans leur siècle, Master and Commander est un film exaltant, qui éclaire d'une lueur quasi-documentaire (remerciements et hommage à Patrick O'Brian, décédé en 2000 et reposant à Collioure, chez nous) la vie de ces explorateurs de l'Ailleurs, qui bravèrent la furie des océans pour la patrie, la gloire... et la découverte.



Les Héritiers de l'île au trésor

un roman incontournable

ZOOM



a-t-il seulement un roman de pirates plus célèbre que L'île au trésor de Stevenson ? Y a-t-il un héros qui nous ait fait plus rêver que John Hawkins et un pirate qui nous ait plus tenté que Long John Silver ?

Tous les amateurs de romans d'aventures et de récits de pirates sont gré à Stevenson d'avoir écrit ce roman culte. Et parmi les romanciers, rares sont ceux qui n'ont pas une dette vis-à-vis de Stevenson, entre autre pour ce roman. Cinéma, bande dessinée, littérature, jeux de rôle : plusieurs générations d'auteurs se sont emparés avec bonheur de l'imagerie que leur a légué Stevenson, de son travail précurseur ; ce sont les héritiers de L'île au trésor !

► par Enro



HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



■ L'Île au Trésor, œuvre séminale

► Un livre établissant les règles du genre

Aux XIXe siècle, les romans de pirates commencent à faire leur apparition, grâce à quelques plumes qui sont loin de manquer de talent : Walter Scott (*Pirate*), Eugène Sue (*Kernock le pirate*), Honoré de Balzac (*Argow le pirate*), Victor Hugo (*La Chanson du pirate*, dans le recueil les *Orientales*) ou encore Faulkner et son *Moonfleet*, immortalisé au cinéma par Fritz Lang. Et pourtant, il faudra attendre 1883 et *L'île au trésor* pour que Robert Louis Stevenson pose les bases d'un genre qui aura une audience toujours plus grande. Il faut dire que Stevenson est un grand romancier, à l'aise dans la nouvelle comme dans le roman, dans le récit pour enfant comme dans le récit de voyage. Et ce livre sera une pièce maîtresse de son œuvre, un vrai bijou. Mais quelle est donc cette histoire de pirates, qui passionnera petits et grands, que nous conte Stevenson ?

A l'auberge de "L'Amiral Benbow" perchée sur des falaises, les Hawkins reçoivent quelques rares clients, matelots ou capitaines. L'aventure y est rare... Mais en l'an de grâce 17.., un étrange individu, Billy Bones, fait son apparition. Il cache jalousement ses affaires, dont un mystérieux coffre ; l'homme semble avoir beaucoup navigué et dissimule un passé assez obscur, dont il semble redouter qu'il le rattrape — en la personne d'un pirate à la jambe de bois. Mais un jour, c'est un mendiant aveugle qui vient à l'auberge pour s'entretenir en privé avec Bones ; celui-ci est retrouvé mort d'une crise d'apoplexie. Voyant qu'il ne s'agissait que d'un émissaire et que la troupe des pirates, postée dans les parages, s'approche lentement, Jim Hawkins et sa mère s'emparent de la clé du coffre et fuient en emportant quelques pièces et un paquet en toile cirée. A l'intérieur, la carte de l'île au trésor que les proches de Jim Hawkins (le docteur Livesey et le châtelain Trelawney) identifieront comme celle du fameux pirate Flint. La petite troupe est saisie d'une vive excitation et décide d'embarquer en direc-

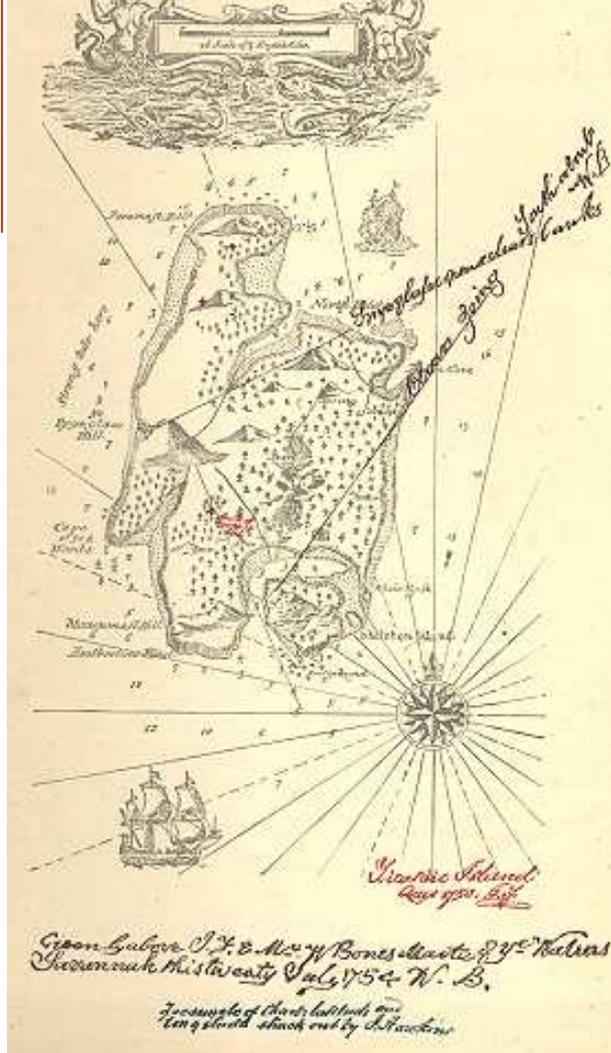
tion de l'île pour y retrouver le trésor. Ils affrètent un bateau, engagent un maître coq et l'équipage que celui-ci, bienveillant, leur recommande. Or, durant le trajet, le comportement du maître coq, un certain John Silver à la jambe de bois et au perroquet qui répète "Pièces de huit ! Pièces de huit !" leur fait redouter une mutinerie. John Silver semble en effet



Les pirates se lancent à la recherche du trésor enfoui du Capitaine Flint
(illustration de N. C. Wyeth)



Le plan de l'île au trésor dessiné par R. L. Stevenson



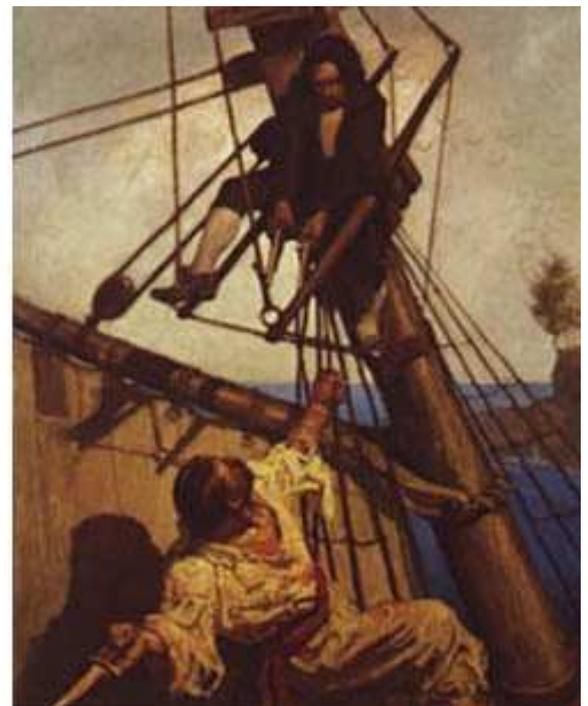
chauve), des paysages typiques (la crique, les falaises, l'auberge déserte, la goélette, l'île au trésor, la jungle, les marécages, le fortin) et des ambiances (les chansons de pirates, les saouleries au rhum, les échanges de tirs). C'est un condensé de l'imagerie des pirates au service d'une histoire pleine de suspense et d'action. A tel point que l'image des pirates à la recherche du trésor d'un des leurs, enterré sur une île déserte sans témoins, est devenu un vrai cliché du genre !

► Des illustrations qui marqueront des générations d'artistes

En plus du texte, les illustrations qui ont accompagné le livre de Stevenson ont eu un rôle crucial dans la réception du livre. On pense d'abord à la carte de l'île au trésor elle-même, dessinée par Stevenson ; mais il y eut aussi les illustrations de Walter Paget pour l'édition anglaise de 1899 (Cassell & Co), celles de Edward E. Wilson pour l'édition américaine de 1941 (Limited Editions Club), celles de John Minton pour l'édition anglaise

en savoir bien long sur le trésor de Flint... L'île est enfin en vue et son accostage est le départ d'une série de péripéties qui mettront nos héros à rude épreuve ; on retiendra notamment le moment intense de la découverte d'un pirate "marronné" (c'est-à-dire abandonné sur l'île avec seulement une arme, des balles et de la poudre) ainsi évidemment que la recherche du trésor.

On retrouve bien là ce qui deviendra l'archétype des récits de pirates. Conté sous la forme d'un journal par le jeune héros Jim Hawkins, on y croise une galerie de personnages très typés, affublés des marques physiques de la piraterie (les cicatrices qui barrent le visage, la jambe de bois, l'aveugle ou le



Jim Hawkins, perché sur le mât, se bat avec Israel Hands pour le contrôle de la goélette (illustration de N. C. Wyeth)

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

de 1947 (Paul Elek), les illustrations et le travail typographique de Robert Micklewright pour l'édition anglaise de 1963 (Nonesuch Press) et surtout les illustrations de Newel Convers Wyeth pour l'édition Scribners de 1911. Wyeth, qui fut un habitué des romans d'aventure, illustrant entre autres *Le dernier des Mohicans* ou *Voyage au centre de la Terre*, produisit en une quinzaine de planches un travail remarquable.

Ses peintures sont en effet réalisées en grand format avant d'être ramenées à la dimension d'illustrations, ce qui leur donne une profondeur et une maîtrise uniques. Les couleurs, qui jouent avec les clairs-obscur expressionnistes, ont un impact très fort sur l'imaginaire du lecteur. Francis Bordat a aussi montré récemment comment Wyeth met en scène aussi bien des temps forts que des temps faibles de l'action. Bref, N. C. Wyeth est un grand illustrateur et son travail pour *L'île au trésor* figure au premier plan, impressionnant favorablement des générations d'artistes.

■ Influences

en tous genre

Nombreux sont les auteurs qui ont admis (ou non) avoir été influencés par Stevenson. Et nul doute que *L'île au trésor* a été l'œuvre-clé de cette filiation. Ainsi, dans un XXe siècle où James Joyce, Virginia Woolf et les Nouveaux Romanciers semblaient avoir définitivement tordu le cou à l'art de raconter des belles histoires, Marcel Proust, André Gide, Jacques Rivière, Jorge Luis Borges, Graham Greene, Vladimir Nabokov, W. B. Yeats, Adolfo Bioy Casares, Hermann Hesse, Bertolt Brecht, John Steinbeck, William Faulkner, Pierre Mac Orlan, et plus près de nous Julio Cartazar, Italo Calvino, Umberto Eco,

Antonio Tabucchi, Arturo Perez-Reverte, Bruce Chatwin ont admiré Stevenson.

Beaucoup ont été inspirés par Stevenson. Nombreux sont ceux aussi qui s'en sont fait des spécialistes, comme le Français Michel Le Bris, également créateur du festival littéraire "Étonnants voyageurs". Italo Calvino, lui, a consacré plusieurs textes à Stevenson. On peut y lire notamment, à propos de *L'île au trésor* : "dans toutes ces pages l'art de la narration atteint, avec les moyens les plus simples, une des plus hautes cimes de la littérature mondiale. [...] le livre [...] risque souvent de verser dans le roman-feuilleton, mais échappe toujours à ce désastre en raison de sa merveilleuse légèreté, de la grâce avec laquelle les couleurs de la scène, la vivacité des phrases et l'éclosion des sentiments captivent le lecteur, attirant son attention au-delà de l'intérêt prévisible qu'il manifeste pour l'intrigue".

Mais l'influence de Stevenson se lit aussi et surtout dans tous les récits de pirates, que ce soit en littérature, au cinéma ou en bande dessinée. Parmi ces dernières, contentons-nous de citer deux bandes dessinées françaises récentes : *Isaac le pirate* de Christophe Blain (cf. critique par ailleurs) et *Petrus Barbygère* de Pierre Dubois et Joann Sfar dans lequel des pirates convoitent des trésors qui tiennent plus de la féerie que des lingots. L'empreinte de Stevenson se lit en filigrane mais les auteurs vont jusqu'à faire dire à un de leurs personnages : "Voyez-vous, cette histoire de flibustiers et de galions m'a nostalgiquement remis en mémoire une lecture de quand j'étais petit : un livre emprunté à la bibliothèque de l'école des Acacias qui racontait les passionnantes aventures d'un garçonnet à la recherche d'un coffre d'or enterré dans une île. Un affreux pirate "à la jambe unique" le convoitait aussi. Comme il me terrori-

sait, ce Long John Silver, avec son perroquet sur l'épaule. Un piaf exotique, tout vert, plutôt crétin, un peu comme le vôtre. Et qui répétait sans arrêt : "Pièce de huit ! Pièce de huit, capitaine Flint". Aah, quel flamboyant récit." Un bel hommage en forme de mise en abyme.

■ Homages et adaptations

► Adaptations littéraires

Le rayon des adaptations littéraires n'est pas le plus fourni ; forcément, comment oserait-on se frotter sans complexe à la plume de Stevenson ? Il n'empêche, Bjorn Larsson osa donner une suite à *L'île au trésor*, intitulée *Long John Silver* : il y raconte en effet comment notre pirate à la jambe de bois, après avoir pris la fille de l'air, refait surface à Madagascar où la police anglaise l'a localisé. Il prend la plume pour écrire ses mémoires et fournir à Daniel Defoe de la documentation pour son *Histoire générale des plus fameux Pirates*. John Silver s'y dépeint malicieusement comme un homme de liberté, qui se serait engagé dans la piraterie par révolte contre les injustices de l'ordre établi, notamment la traite des Noirs ! L'auteur de bandes dessinées Hugo Pratt, dont le héros Corto Maltese est un aventurier à la sauce Stevenson, ne pou-

vait se priver d'adapter *L'île en trésor*, ce qu'il fit avec talent en 1980, son trait faisant ressortir toute la magie du roman de Stevenson.

► Adaptations cinématographiques

De nombreuses adaptations du roman de Stevenson ont vu le jour au cinéma (une quarantaine — pour le cinéma ou la télévision — entre 1908 et 1998) et d'autres ont capoté. Ainsi, Orson Welles se contentera d'une adaptation radio de *L'île au trésor*, diffusée pour CBS le 18 juillet 1938. Parmi les adaptations remarquées, cinq se distinguent : celle de Maurice Tourneur (1920) avec Lon Chaney dans le rôle de Pew, mais dont il ne reste plus aucune copie connue ; celle de Victor Fleming (1934) dans laquelle Wallace Beery interprète Silver ; celle de Byron Haskin pour Disney (1950) avec l'excellent Robert Newton dans le rôle de Silver (notons qu'il s'agit du premier film de la compagnie qui ne comporte aucune animation, ce qui est une indication intéressante de la popularité de l'œuvre à l'aube des années cinquante) ; celle de John Hough (1971) avec Orson Welles : celle enfin de Fraser Clarke Heston (1990) avec Charlton Heston et Christopher Lee.

Mais Stevenson a aussi inspiré le cinéma d'animation, à commencer par les studios japonais de la Toei. Dans *Les joyeux pirates de l'île au trésor* (réalisé par Hiroshi Ikeda et animé par Hayao Miyazaki), ils ont donné une version humoristique et musicale du livre, qui s'adresse



Couverture de *L'île au trésor* de Hugo Pratt

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

aux plus petits mais touche aussi les plus grands avec sa poésie et son entrain (cf. critique du film par ailleurs). Disney ne s'est pas non plus privé pour transformer le roman en aventure de l'espace avec son médiocre *La planète au trésor* (2002), dans lequel John Silver est un cyborg !

■ Plus qu'un modèle, un Maître

Mais pour certains auteurs, l'admiration et la reconnaissance qu'ils devaient à Stevenson poussaient jusqu'à la dévotion. Ainsi, Hugo Pratt, reconnaissait tout ce qu'il devait à Stevenson : "il m'a montré que l'on peut donner à un récit d'aventures une dimension poétique", "il a influencé ma technique narrative", "grâce aux livres de Stevenson, [...] mes mains se sont mises à dessiner d'une autre façon, j'avais l'impression qu'elles étaient détachées de mon cerveau." Mais Pratt allait plus loin en faisant de Stevenson "un maître" et "un de [ses] grands modèles — il l'a d'ailleurs été pour de nombreux écrivains". Si bien qu'en 1992, lors d'un périple dans le Pacifique, il fit ce qu'il appela "le pèlerinage des îles Samoa" en approchant la tombe de Stevenson (qu'il ne pût atteindre qu'en hélicoptère, la route ayant été rendue impraticable par un ouragan) ; ce pèlerinage était pour Hugo Pratt "un acte symbolique" par lequel il voulait "témoigner de [sa] gratitude". Et Pratt de s'éteindre à peine trois ans plus tard, en 1995.

Marcel Schwob, est l'écrivain qui a révélé et introduit Stevenson en France dès les années 1890 et entretenu avec lui une large correspondance. Cet homme, qui est réputé pour n'avoir vécu que par les livres et pour les livres, reconnaissait également en Stevenson un maître (alors qu'ils étaient contempo-



La tombe de Stevenson dans les îles Samoa, creusée sur la montagne qui s'élève au-dessus des paillotes de son village

rains !) et il lui dédia son recueil de contes *Cœur double* en 1891. Son recueil de *Vies imaginaires* contient trois portraits de pirates qui doivent beaucoup au livre historique de Defoe mais qui empruntent aussi au roman de Stevenson : on y trouve des pirates marronnés, des butins faits de pièces de huit, des gentilshommes de fortune (expression chère à John Silver)... Marcel Schwob fit le pèlerinage des îles Samoa en 1901 pour se recueillir sur la tombe de Stevenson, qu'il ne vit jamais car trop épuisé par une maladie qui l'affectait depuis plusieurs années déjà. Il mourra trois ans plus tard, à Paris... Dans ces deux cas, la dévotion de ces auteurs pour leur maître atteint son paroxysme et son accomplissement peu avant leur disparition.

Voyez, amis auteurs, lecteurs, spectateurs ou rolistes combien notre dette envers Stevenson est grande, surtout pour son chef d'œuvre *L'île au trésor*. En raison de son talent et de son aura, n'oublions jamais ce que nous lui devons : parce qu'il nous a charmé, nous a fait peur, nous a enthousiasmé, reconnaissons en nous les héritiers de *L'île au trésor* !



Bibliographie commentée

sur la flibuste antillaise au XVIII^{ème} siècle

BIBLIOGRAPHIE

► par Raynald Laprise



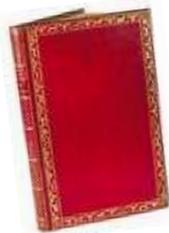
► **CAMUS, Michel Christian, *L'île de la Tortue au cœur de la flibuste caraïbe*, Paris: Éditions L'Harmattan, 1997.**

Du néophyte au chercheur, ce livre est un incontournable. C'est l'ouvrage de référence concernant l'histoire de la flibuste française, du moins jusqu'en 1670, et ce en dépit de quelques redondances. Son auteur, le défunt Michel Camus, était un érudit spécialisé dans l'histoire de la colonie française de Saint-Domingue (aujourd'hui Haïti). Ses travaux l'ont conduit à prospector plusieurs dépôts d'archives tant en France qu'en Angleterre et en Espagne.



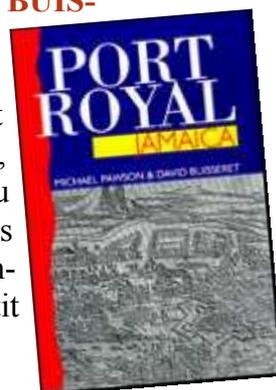
► **HARING, Clarence Henry, *The Buccaneers in the West Indies in the XVIIth Century*, New York: Methuen and Co., 1910.**

Contrairement à l'ouvrage précédant, celui-ci couvre tout le XVII^e siècle et constitue un remarquable travail de synthèse sur l'histoire des flibustiers anglais et français. Il date d'environ un siècle, mais, dans l'ensemble, il est fiable quant aux sources utilisées.



► **PAWSON, Michael et David BUIS-SERET, *Port Royal, Jamaica*, Oxford: Clarendon Press, 1975.**

Même si un seul de ses chapitres est consacrée réellement aux flibustiers, ce livre reconstitue la Port Royal du XVII^e siècle et la vie de ses habitants tel qu'elles étaient avant la grand tremblement de terre de 1692 qui engloutit sous la mer ce haut lieu de la flibuste.



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

► **MOREAU, Jean-Pierre, *Un flibustier français dans la mer des Antilles (1618-1620): relation d'un voyage infortuné fait aux Indes occidentales par le capitaine Fleury avec la description de quelques îles qu'on y rencontre, recueillie par l'un de ceux de la compagnie qui fit le voyage*, Paris: Éditions Payot et Rivages, 1994.**

Ici, la transcription intégrale d'un intéressant manuscrit racontant un voyage en course contre les Espagnols dans la mer des Antilles, quelques années avant l'apparition des premières colonies françaises et anglaises. La majeure partie de la relation est consacrée au séjour de l'auteur anonyme parmi les Caraïbes des Petites Antilles et à la description des moeurs de ces Indiens. Cependant le début et la fin de l'ouvrage racontent l'expédition de flibuste avec des informations très instructives sur les us et coutumes des pirates du XVIIe siècle. À signaler, la brillante introduction de l'adaptateur de ce manuscrit, M. Moreau, spécialiste français de l'archéologie navale, qui maintient aussi un site intéressant sur le sujet, Flibuste et trésors archéologiques sous-marins des Petites Antilles [<http://www.flibuste-et-tresors.com/>]. M. Moreau, qui a recherché les références aux flibustiers dans l'important fonds de l'Archivo General de Indias, en Espagne, prépare aussi une histoire de la flibuste française en Amérique (1528-1728), ouvrage qui devrait être publié en 2006 et qui deviendra sûrement une référence.

► **EXQUEMELIN, Alexandre Olivier, *Histoire des aventuriers flibustiers qui se sont signalés dans les Indes, etc.*, Paris: Jacques Le Febvre, 1699, 2 vol.**

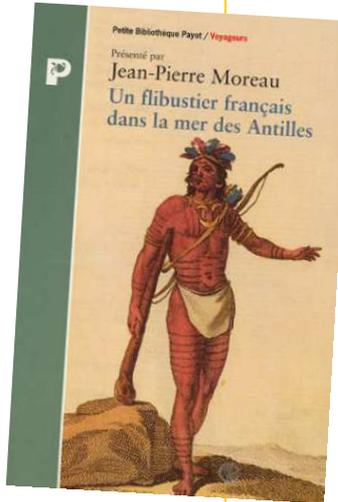
Le livre « culte » de la flibuste, édité en plusieurs langues dès le 17e siècle, et réédité à de nombreuses reprises depuis. Il existe plusieurs éditions récentes, la plupart condensées et amputées. Je suggère la lecture de l'édition française de 1699, de préférence à celles antérieures datant de 1686 et 1688, car cette édition est augmentée de mémoires anonymes intéressants touchant les activités des flibustiers dans les années 1680. Une copie numérisée est hébergée sur Gallica [[\[gallica.bnf.fr/\]\(http://gallica.bnf.fr/\)\], la bibliothèque numérique de la Bibliothèque nationale de France. Le point faible d'Exquemelin réside surtout dans le fait que ses éditeurs successifs ont retouché son manuscrit original \(aujourd'hui perdu\), ce qui donne une chronique parsemée d'invraisemblances.](http://</p>
</div>
<div data-bbox=)

► **RAVENEAU DE LUSSAN, *Journal du voyage fait à la mer du Sud avec les flibustiers de l'Amérique, en 1684 et années suivantes*, Paris: Jean-Baptiste Coignard, 1690.**

De lecture plus facile qu'Exquemelin et plus fiable au niveau du contenu, le journal de Raveneau raconte quatre années de pillage des flibustiers des Antilles le long des côtes pacifiques de l'Amérique espagnole. Je vous suggère ici la première édition du journal, laquelle a été numérisée par le Center for Retrospective Digitization, Göttingen State and University Library et qui est disponible gratuitement sur leur site : <http://gdz.sub.uni-goettingen.de/en/>. Une réédition récente, adaptée et commentée par un historien français, a été publiée chez France-Empire en 1992, mais elle est à déconseiller.

► **DAMPIER, William, *A New Voyage round the World, etc.*, Londres: J. Knapton, 1697, 2 vol.**

Il existe des traductions françaises, anciennes et modernes, de cet autre important journal de voyage flibustier, lequel est doublé d'une oeuvre naturaliste et géographique imposante. Elles sont toutes à éviter, d'autant plus qu'une copie numérisée (et gratuite) de l'ouvrage original est hébergée sur le site Notre mémoire en ligne [<http://www.canadiana.org/>], réalisé par l'Institut canadien de microreproductions historiques.



Florence Magnin

Entretien avec un auteur

ENTRETIEN BD

Florence Magnin, dessinatrice aux couleurs envoûtante et aux univers oniriques, nous a accordé ce sympathique entretien qui nous fera patienter en attendant la sortie du tome 4 de l'Héritage d'Emilie qui sera accompagné d'une douzaine de cartes de tarot représentant les principaux personnages de cette superbe série...

► par Le Korrigan



► **Tout d'abord un immense merci pour nous accorder cet entretien... Je suis tout ému à l'idée de poser des questions à la dessinatrice de BD dont les dessins m'ont tellement envoûtés...**

Devenir illustratrice était-il un rêve d'enfant?

C'était un moyen d'expression que je ne projetais pas dans l'avenir. Si j'avais l'habitude de répondre "illustratrice" lorsqu'on me demandait ce que je ferais plus tard, c'était surtout pour échapper à la curiosité des adultes que ce projet paraissait satisfaire. A l'époque, mes rêves allaient plutôt vers la danse et la scène (paillettes et tutu!) que vers une activité que je devinais plus austère... (la suite a largement conforté ce pressentiment!)

► **Dans les années 80 vous signez plusieurs couvertures chez Denoël pour la collection présence du futur. Comment est né cette collaboration ?**

De ma rencontre avec Yvonne Maillard, qui s'occupait alors de "recruter" des illustrateurs pour Présence du futur. Durant quatre ans, j'ai sonné systématiquement à toutes les portes, ce qui m'a valu de travailler aussi pour le fleuve noir anticipation, les éditions Op-ta, Casus Belli, etc...

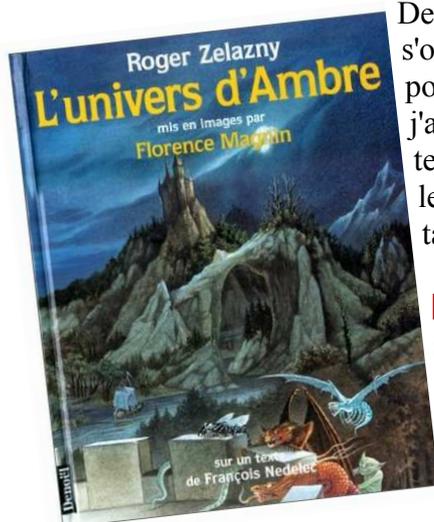
► **On vous doit les superbes visuels de la saga des Princes d'Ambre de Roger Zelazny. Difficile d'imaginer ces mondes étranges sans se référer à vos travaux, notamment grâce aux illustrations contenues dans « L'Univers d'Am-**

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIR



bre » signé François Nedelec et au si rare et si prisé Tarot D'ambre. Comment êtes-vous entré dans l'imaginaire de Zelazny?

En lisant ses livres! (comme tous ceux dont j'ai eu à réaliser la couverture) Mais la saga d'Ambre comporte tant de personnages et de décors différents qu'il fallait faire des choix! L'univers médiéval- fantastique que j'ai mis en évidence était à la fois en accord avec le descriptif de Zelazny et proche de mon propre imaginaire . Toutefois on aurait pu préférer des illustrations SF ou réalistes et je n'étais pas du tout sûr d'avoir fait le bon choix en livrant mon travail...Encore aujourd'hui je m'étonne que notre "mariage" ait si bien fonctionné...Il y a là, comme dans toute réussite, une part de mystère...

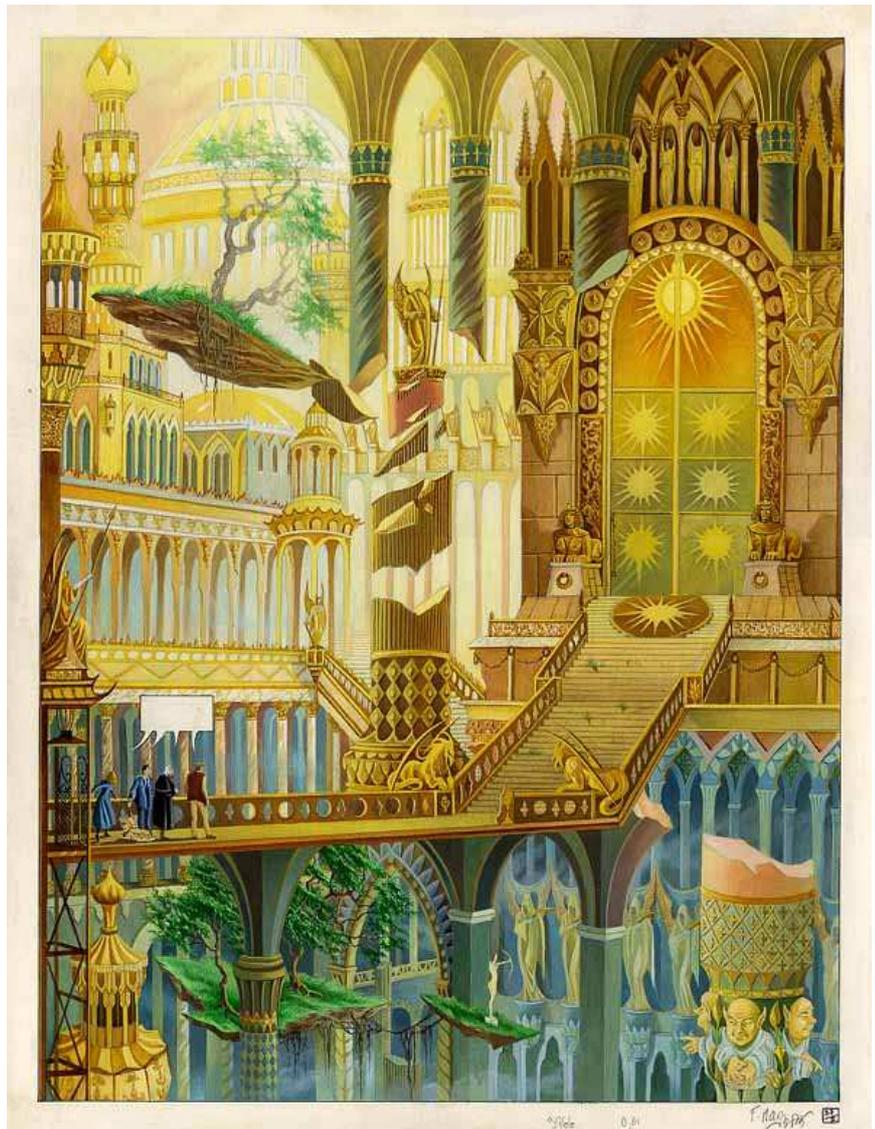
►Avez-vous eu un retour de Zelazny sur vos travaux ?

Je ne l'ai rencontré qu'une fois à l'occasion d'une convention de sf . Je venais alors de terminer les 7 premières couvertures de la série. Mon anglais approximatif et son français inexistant ont rendu ce bref instant quasiment muet mais j'ai cru comprendre qu'il appréciait le travail réalisé sur Ambre. Je ne l'ai jamais revu depuis...

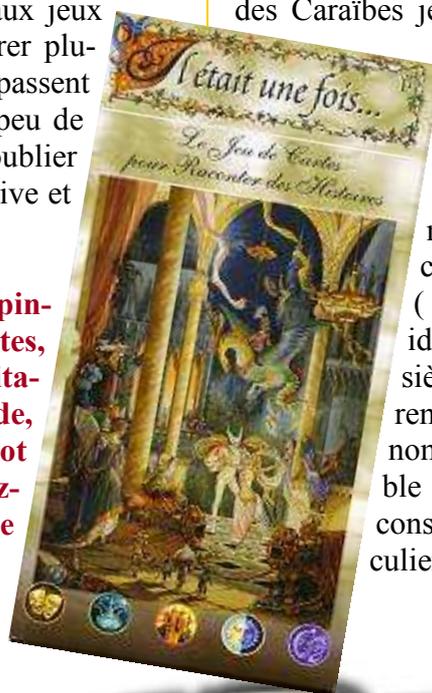
►J'ai découvert vos illustrations dans les pages de Casus Belli, magazine consacré aux jeux de rôles puis dans plusieurs jeux (Ambre, Rêve de Dragon). Le jeu de rôle fait-il partie de vos loisirs?

Sans vouloir paraître trop terre à terre, une occupation qui prend plus de 70 heures par semaine laisse peu de place aux loisirs...(surtout aux jeux de rôles dont les parties peuvent durer plusieurs jours!) et puis ces heures se passent toutes dans des univers décalés...le peu de temps qu'il reste me sert à ne pas oublier qu'il y a des courses à faire, de la lessive et quelques amis à voir!

►On a avec plaisir retrouvé votre pinceau dans de nombreux jeux de cartes, d'Il était une fois en passant par Citadelle, Pirate des Caraïbes, Guilde, Kabal et l'incontournable Tarot d'Ambre. Quels souvenirs gardez-vous de ces incursions dans le monde ludique?



J'aime beaucoup les cartes. Celles du tarot bien sûr, mais aussi d'autres jeux moins ésotériques. Toutes ont leur magie. Leur format aussi me convient puisque je suis miniaturiste et qu'il me permet de travailler en taille réelle. Dans Citadelle et Pirate des Caraïbes je n'ai réalisé que la couverture, les dos et l'habillage des cartes, à mon grand regret...Mais j'avais déjà commencé la bande dessinée et le temps manquait pour assumer la totalité des jeux. Quant au tarot, il m'a permis d'apprendre à tirer les cartes, me projeter dans le passé (puisque les arcanes majeures sont identiques à celles du dix-huitième siècle) et connaître Dworkin que je remercie d'avoir bien voulu passer de nombreuses heures sur mon inconfortable canapé, pour me soutenir de ses conseils et de son humour si particulier...





► **Une rencontre sans nuls doutes inoubliable... Que devient-il au fait?**

Nous nous sommes un peu perdus de vue depuis que je vis au domaine Hatcliff mais je crois savoir qu'il vient encore souvent sur terre et assez régulièrement à Paris.

► **Vos illustrations sont une invitation au rêve et au voyage. Au début des années 90 vous vous lancez dans la BD avec L'Autre monde scénarisé par Rodolphe. Comment vous êtes-vous rencontré et comment est né ce projet poétique et onirique?**

J'ai rencontré Rodolphe grâce à Julio Ribera et Christian Godard qui possédaient alors leur propre maison d'édition: "Le Vaisseau d'Argent". C'est au cours d'une exposition dont il était l'invité d'honneur que j'ai été présentée à Julio et ce sont ses encouragements qui m'ont aidée à commencer ce premier album. Le synopsis de L'autre Monde avait été écrit pour un autre dessinateur mais le hasard a voulu qu'il finisse dans les tiroirs du vaisseau d'argent avant d'arriver dans ma boîte à lettres...J'ai été tout de suite conquise par cette histoire au charme intemporel, décalé par rapport à l'héroïc fantasy dans laquelle je ne voulais plus être cataloguée. Au cours de la réalisation, Rodolphe a modifié le projet initial pour y inclure des lutins, des sirènes, et le Père Noël...(que de bons souvenirs!) Peut-être un jour trouverons-nous l'un comme l'autre, le temps de reprendre cette histoire...Mais en attendant, "L'héritage d'Emilie" me retient en Irlande pour deux ou trois années encore!

► **L'envie de retourner au Pays Roux se fait-elle si forte?**

Du tout...Ce n'est qu'une possibilité parmi d'autres! qui se présente-

ra... ou non . J'ai tant de projets et si peu de temps que la majorité d'entre eux n'existera que sous la forme de quelques lignes en marge d'un cahier. Le reste est affaire de circonstance.

► **Peut-on en savoir un peu plus sur ces projets?**

Il serait prématuré d'en parler ! Je note, sur les conseils d'autres scénaristes, toutes les idées qui me viennent...mais ce qui paraît intéressant résumé en trois lignes, s'avère souvent décevant à la réflexion! J'aurais envie de privilégier un ou deux recueils d'histoires courtes...Un style narratif dont les éditeurs ne raffolent pas.(ça commence mal !)

► **En 1995 paraît le premier tome de Mary la Noire, à nouveau scénarisée par Rodolphe. Ce qui marque ici encore c'est l'osmose entre l'histoire et le dessin. Vos planches nous entraînent dans des univers fantastiques baignés de rêve et de poésie, faisant de vos albums quelque chose d'unique, les ancrant dans une réalité et les faisant dériver dans le conte fantastique... A bien y réfléchir, n'avez-vous pas l'âme d'une conteuse?**

C'est ce que m'avait affirmé Christian Godard lors de notre première rencontre! Je pense qu'il avait vu juste, mais l'âme a parfois du mal à s'incarner! Changer une vague rêverie en livre, film, ou quoi que ce soit d'autre est une entreprise périlleuse dont il ne reste parfois pas grand chose à l'arrivée.

► **En 2002 sort Le domaine Hatcliff, premier tome de l'héritage d'Emilie, où, en plus des dessins, vous signez le scénario. Pourquoi avoir attendu 5 ans pour sortir un nouvel album? Comment est né ce projet?**

"Passe de l'au-delà" est sorti en novembre 97 et le premier tome d'Emilie en janvier 2002. Mais en fait, le domaine Hatcliff a démarré au début de l'an 2000 (envoi du synopsis chez Dargaud, planches d'essai etc...)

HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS



Le feu vert et la signature du contrat ont eu lieu à la rentrée, et la réalisation de l'album a duré un an. Pour des raisons éditoriales la parution a été reportée en janvier 2002. Je n'ai donc "perdu" que deux années, occupées à couvrir des cahiers entiers sans trouver le ton juste... (et à réaliser pas mal d'illustrations)

Après tant de cogitations, c'est en une après-midi que le résumé d'Emilie a été écrit... Et accepté quelques semaines plus tard.

► Comment avez-vous créé le personnage d'Emilie?

Je voulais un début réaliste pour cette histoire. Emilie aurait pu vivre en l'an 2000 mais j'ai beaucoup de mal à rendre graphiquement le monde actuel et les années 20 m'ont paru être un bon compromis entre ce que j'avais imaginé et mes propres limites. A partir de là, le personnage de la garçonne s'imposait. le décalage entre sa modernité et la vie passéiste des habitants du domaine me paraissait amusant à exploiter.

► Parmi les personnages auquel vous avez donné vie, lequel prenez-vous le plus de plaisir à mettre en scène?

Je les aime tous... Ce sont mes enfants! Certains sont parfois plus faciles à dessiner que d'autres, (Abler dans l'Autre Monde, Richards dans Mary, Emilie, Hatcliff) Encore que cela dépende de la scène dans laquelle ils jouent!

► Avec L'exilé, troisième tome de l'héritage d'Emilie, l'histoire prend un tournant à la fois surprenant et passionnant, mêlant habillage fantastique et science fiction dans un cocktail des plus savoureux... Quels furent les retours des lecteurs sur ce glissement d'univers?

Plutôt positives si j'en juge par les critiques et l'avis du public rencontré en dédicaces. Plus que le changement d'univers, je craignais que la complexité de l'histoire dérouté les lecteurs, mais la plupart ont parfaitement "suivi" et apprécient cette visite du fantastique au sens large. D'autant que mon style reste le même qu'il s'agisse de fantasy, de SF, ou du paris des années 20.

► Pour ma part, j'ai été évidemment surpris par ce virage inattendu mais je suis resté sous le charme...

En combien de tomes est prévu cette envoûtante histoire?

Le découpage initial prévoyait deux tomes de 54 pages. Des raisons éditoriales ont ramené le nombre des planches à 46 et l'apparition de nouveaux personnages a faillit tripler le total des albums! Je commencerai le mois prochain la cinquième et dernière partie d'une histoire qui aurait pu en compter six...

► Qu'est ce qui vous passionne dans le métier d'auteur de BD? Quelles sont grandes joies et les grands tracs que vous apportent ce métier?

La complexité du travail qui mêle le rédactionnel au graphisme. Sa liberté aussi, dans la mesure où l'éditeur laisse généralement l'auteur face à ses responsabilités... (Une fois le contrat signé!) et le nombre impressionnant de casquettes qu'il faut savoir porter avec élégance (scénariste, dialoguiste, story-boardeuse, dessinatrice, coloriste, lettriste...) cette gageure me plaît, même si je ne peux espérer atteindre un niveau satisfaisant dans chacun de ces domaines. Heureusement quelques bonnes surprises ou d'évidents progrès donnent le courage de poursuivre... Ces victoires sont les joies de ce métier.

Quant au plus grand trac (à part les dédicaces que je n'arriverai jamais à affronter sans stress) c'est encore et toujours la feuille blanche, ce néant auquel il faut donner vie sans se perdre.

► On aime se perdre à contempler vos planches, à se laisser bercer par vos couleurs... Pour avoir un ordre d'idée, combien de temps travaillez-vous sur une planche pour arriver à un tel résultat?

Environ une semaine. Mais il est difficile de donner un chiffre exact. La durée varie en fonction de la complexité du travail qui comprend plusieurs parties : le story-board, le dessin, l'encrage, enfin la mise en couleurs et le lettrage (sans compter en amont, scénario, découpage et dialogues...)

► Quel est votre environnement lorsque vous vous attellez à votre table à dessin? La musique y occupe-t-elle une place importante?

Pas assez de place (mon atelier n'est qu'une chambre de mon appartement), une fenêtre dont la vue donne sur un clocher (devenu flou par la faute d'un double vitrage impossible à nettoyer), deux chats blancs (dont il faut souhaiter qu'ils dorment), un amas de livres et de souvenirs, et parfois un fond musical (généralement celtique) qui était autrefois plus présent - l'âge fait apprécier le silence-



mais qu'il m'arrive encore d'appeler à l'aide! Le niveau sonore est fonction de mon moral et du travail en cours. L'idéal est de créer une atmosphère qui m'aide à m'isoler et donne du relief à la scène que je suis en train de tourner... Quand ce but est atteint, il m'arrive d'écouter le même passage en boucle pendant des heures...

► **Quelle étape de l'élaboration d'un album vous procure le plus de plaisir?**

Pour le scénario comme pour le dessin: l'ébauche, l'esquisse, le premier jet.. Un paradis où tout paraît facile et chaque idée nouvelle... Avant que l'avancée du travail le change en purgatoire (ou pire...) j'ajouterai la couleur que je reprends toujours avec plaisir, malgré ses difficultés, et enfin... La planche terminée, l'album clos, le mot "fin", la certitude d'être arrivée au bout de la route en ayant fait de mon mieux, même si chaque page porte à jamais son lot d'erreurs qu'il va bien falloir assumer.

► **L'accouchement d'un album se fait-il toujours dans la douleur?**

L'accouchement d'un album dure (en ce qui me concerne) un an et demi...s'il fallait souffrir en continu, ce travail serait impossible! Heureusement il y a des moments de plaisir (trop rares) , des heures calmes (assez souvent), des soirs de résignation (encore plantée!) et puis d'horribles jours de lutte et de torture

qu'il faut affronter en espérant que le résultat soit meilleur, cette fois-ci...

► **En tout cas, le résultat est superbe et envoûtant! Chacun de vos albums est une invitation au voyage et à la rêverie! Pour finir et afin de mieux vous connaître, un petit portrait chinois à la sauce imaginaire :**

Si vous étiez...

- **une créature mythologique:** le sphynx
- **un personnage de cinéma:** Edward aux mains d'argent
- **un personnage biblique:** Dieu
- **un personnage de roman:** madame Bovary
- **un personnage historique:** Marie-Antoinette
- **un personnage de BD:** Adèle Blanc-Sec
- **un personnage de théâtre:** la folle de Chaillot
- **une œuvre humaine :** N-D de Paris

HISTOIRE



FIGURES



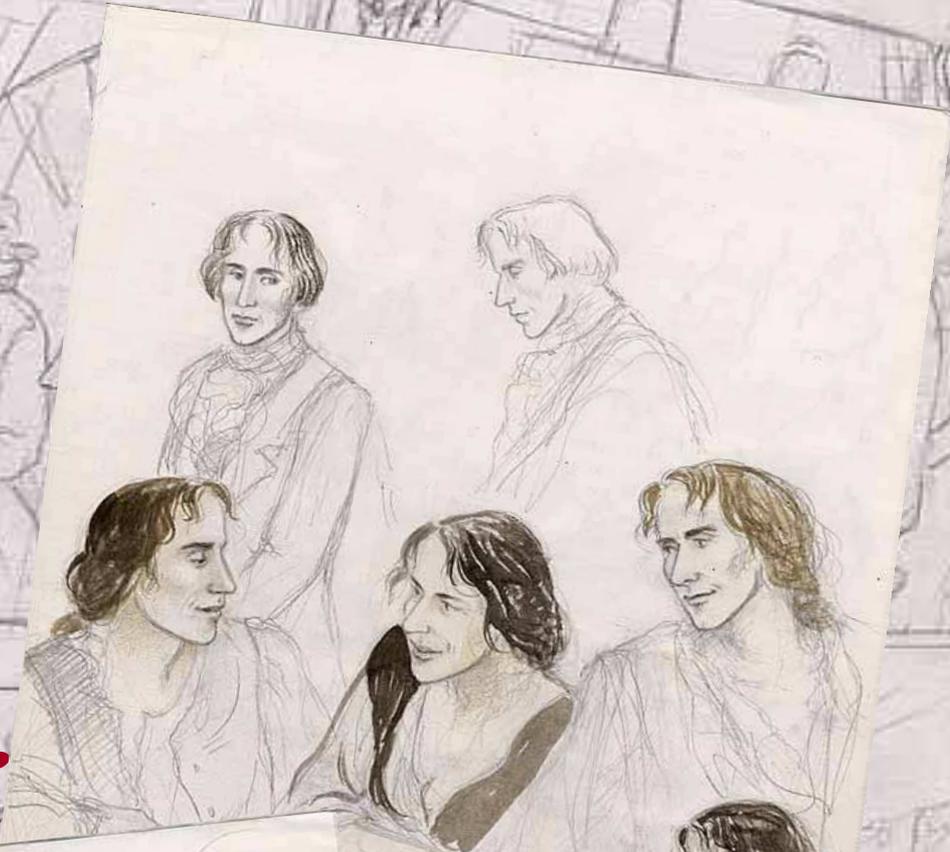
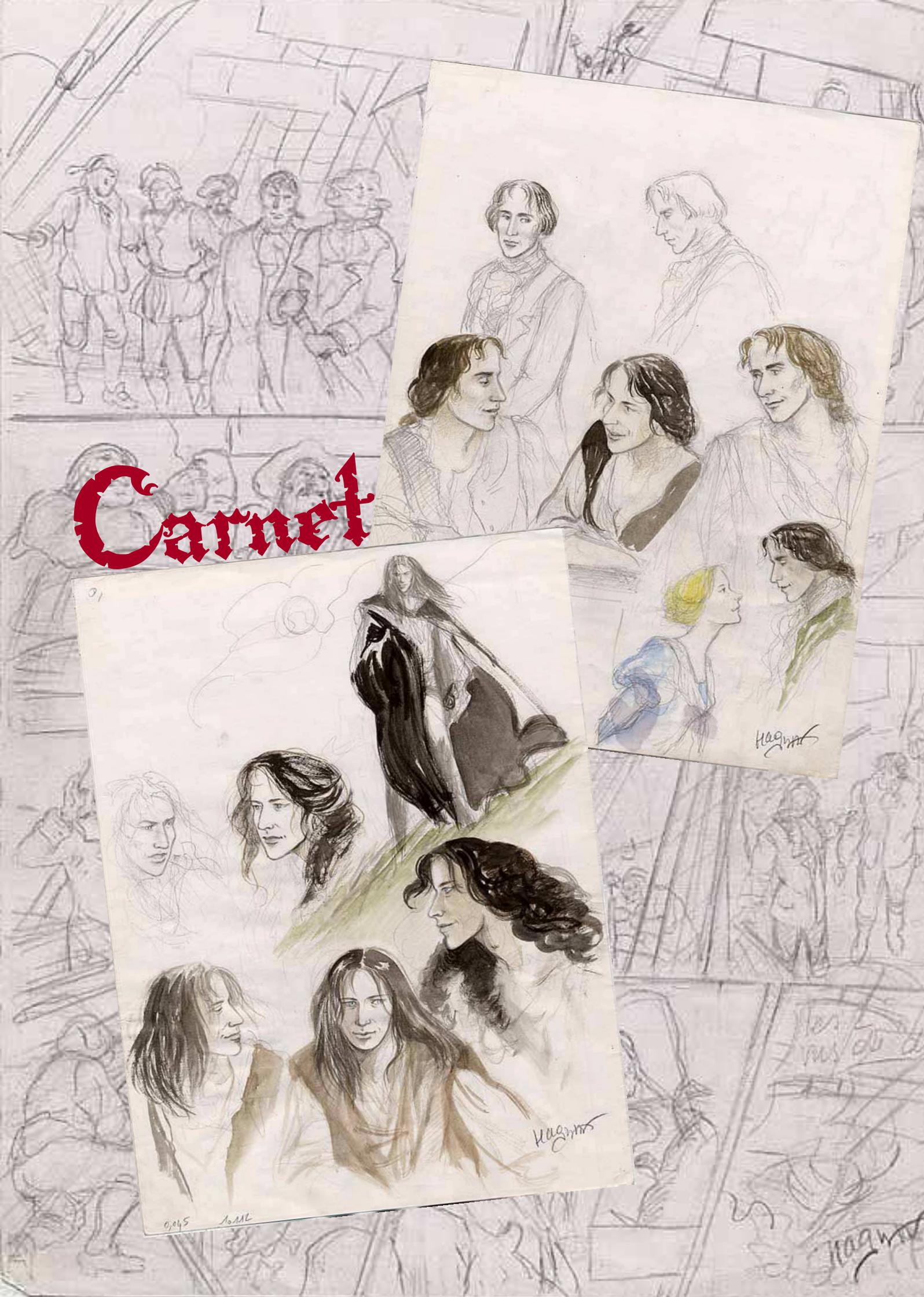
JEUX



INSPIS



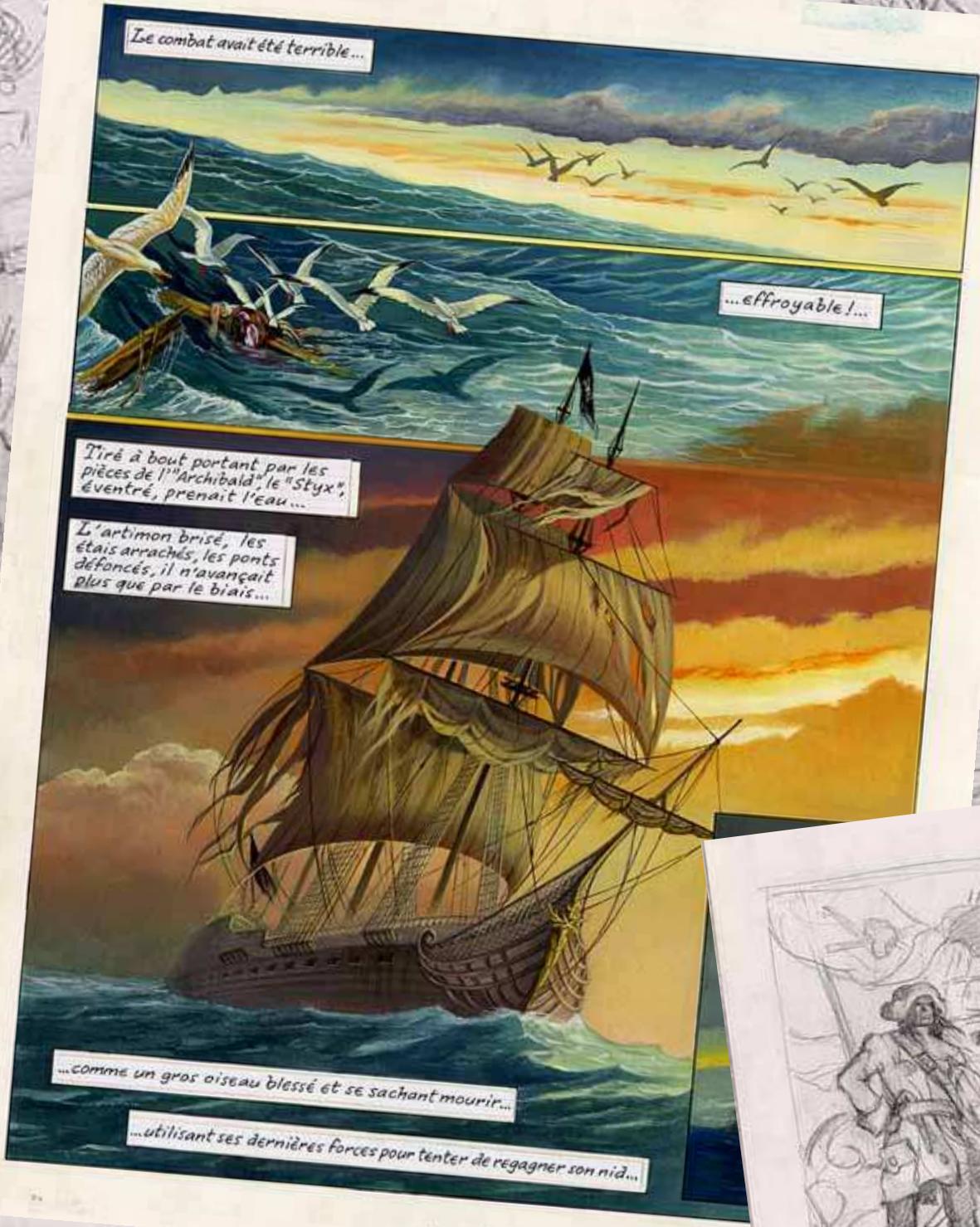
Carnet



0245 10/11

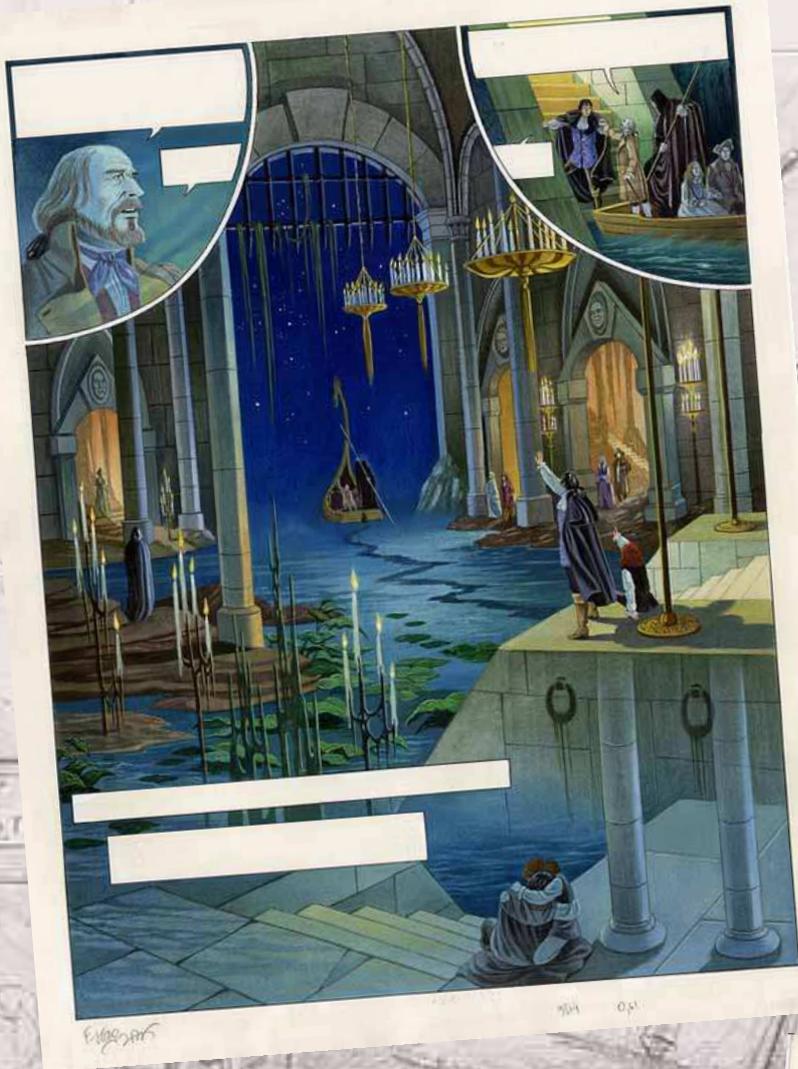
Hagman

Mary la Noire

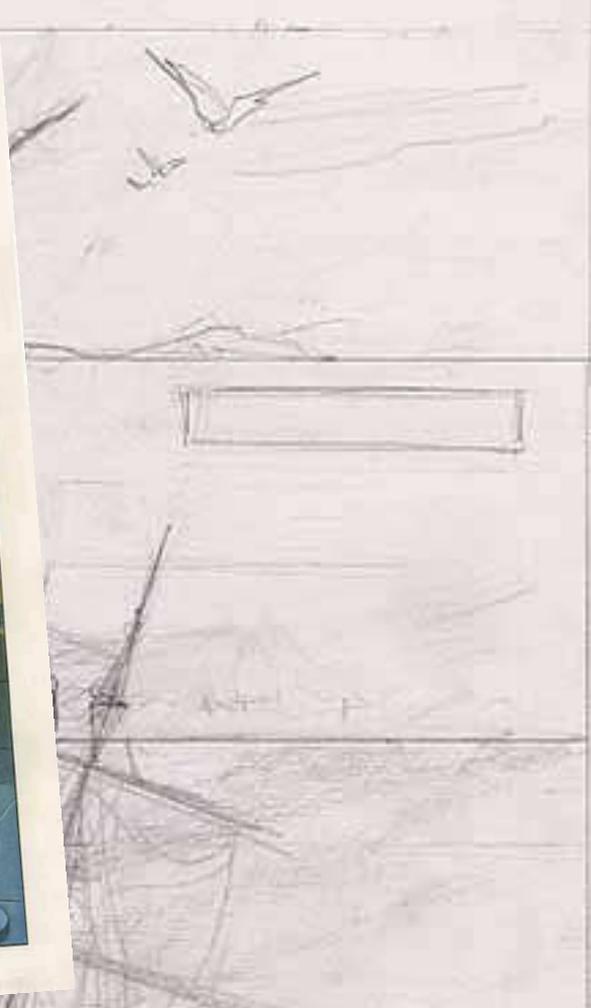


1002 925

97 x 397
Kopier, 2 Details = 3 am

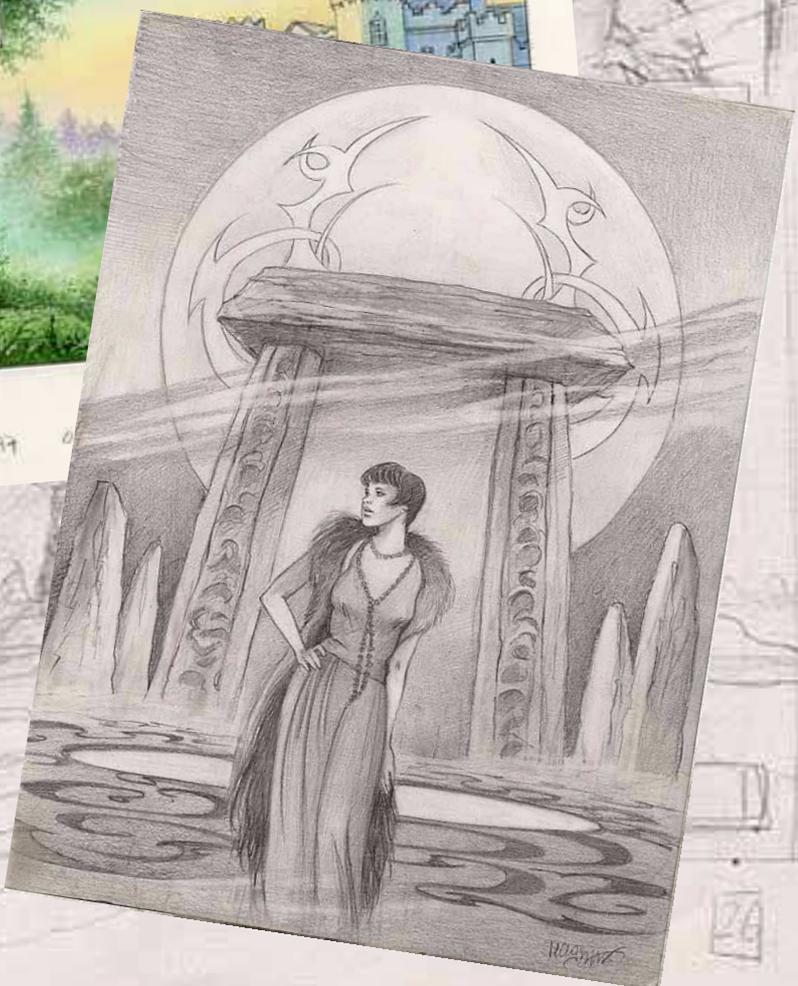


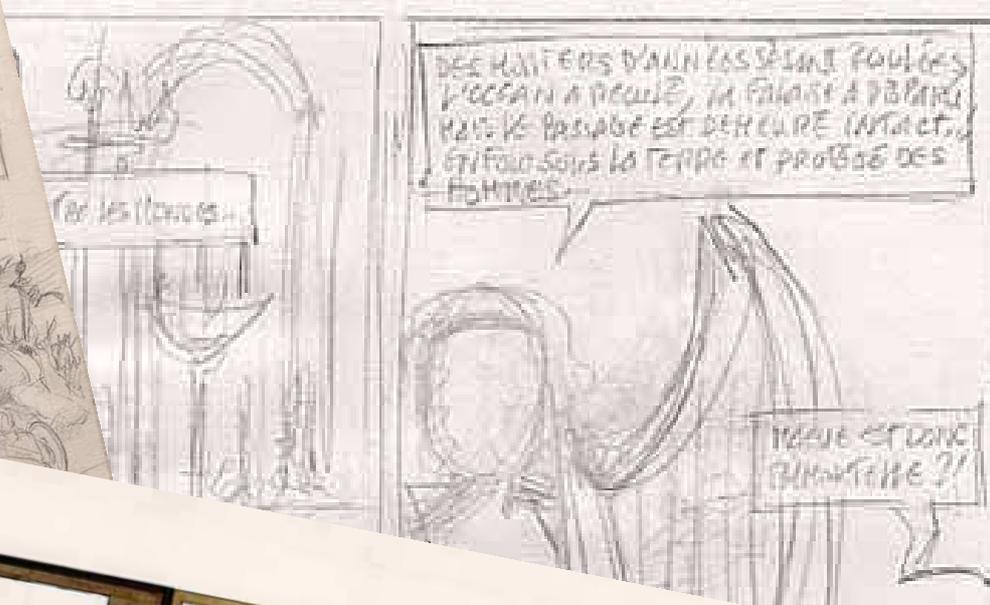
2
5
1001





0877





2014 03/20

F. Nazario





Wagner

FFL



Jacques Terpent

Entretien avec un auteur

Entretien BD

Tout d'abord, un grand merci de vous prêter au petit jeu de l'interview...

Pouvez-vous nous dire un peu plus sur vous ?

Je viens d'un petit village du Dauphiné, au pied du Vercors. J'ai fait des études aux arts décoratifs de Grenoble (2 ans) et aux beaux Arts de Saint Etienne. Là j'ai rencontré des jeunes gens (à l'époque du moins) qui comme moi faisaient de la BD avec le parcours classique publication dans des fanzines etc.. Il s'agissait d'Yves Chaland, Luc Cornillon, Francis Vallès. En dernière année de beaux arts j'avais placé mes premières planches avec Luc Cornillon à Métal Hurlant.

►Quels souvenirs gardez-vous de la glorieuse époque de Métal Hurlant, magazine atypique où se mêlaient rock, ciné et surtout BD ?

Pour la période elle est radicalement différente d'aujourd'hui. Métal était vrai journal, découvreur de talent, avec à sa tête un vrai directeur Jean Pierre Dionnet, un formidable patron (Chaland l'appelait toujours patron c'était un jeu entre eux), une énorme culture du livre du cinéma, un talent d'auteur, un type qui aimait les gens qu'il publiait. Et dans l'entourage Moebius, Serge Clerc etc, les auteurs partie intégrante du journal ...Mais je suis arrivé à la fin, et avec la fin de Métal c'était la fin des journaux de BD qui s'annonçaient, je crois l'avoir compris assez vite.

►Devenir dessinateur était-il pour vous un rêve d'enfant ?

Oui, je crois. Les gens de ma génération (les quadra) sont arrivés avec le grand boum de la BD. Pour la génération précédente ce n'était pas vraiment un métier, pour la nôtre on avait des bouquins "culte" comme le petit Marabout: "comment devient on créateur de BD par Franquin et JIJÉ" il y avait toutes les revues: Pilote métal hurlant, Charlie etc... pour les jeunes gens qui dessinaient de cette période, la BD était un moyen d'expression, on a collé à notre époque.

►Quels étaient alors vos dessinateurs favoris et quels



► par Le Bouffon



sont-ils aujourd'hui ?

J'ai fait tout un parcours : quand j'étais petit, c'était les belges, Franquin etc... La grande claque ce fut Moebius et la couleur directe. J'étais aux beaux arts, et je n'ai plus lâché cette technique (même si je fais aussi du noir et blanc). Aujourd'hui je reste admiratif de la carrière de Giraud cette dualité de style est exceptionnelle! Toujours aussi fort!. Mais j'aime des choses très diverses de grand classique comme Paul Gillon (la dextérité) ou Jean Claude Forrest. des américains comme Franck Miller, les gens comme Emmanuel Lepage, ou Michel Plessix, Christian Rossi, Franck PÉ, des Japonais comme Tanigushi etc...

► En 1982 sort "Branle bas de Combat", votre première BD... Comment est né cette première aventure?

On est encore étudiant à St Etienne, Chaland et Cornillon ont sorti Captivant. Assez naturellement, Luc Cornillon me propose de faire une histoire (courte, à l'époque c'est la règle) et il réalise en story board la première de ces petites histoires, parodies des histoires de guerre. Dès qu'on l'a proposée, Dionnet nous a commandé le bouquin. Le fait que je dessinais d'après des croquis de Cornillon explique le côté rond et humoristique que je n'ai jamais repris ensuite.

► En 1989 paraît le tome 1 du passage de la saison morte, scénarisé par Bonifay. Comment s'est faite la rencontre avec ce scénariste avec lequel vous allez signer trois séries?

C'est Henri Philippini chez Glénat qui m'a proposé de collaborer avec Bonifay sur une histoire courte pour un Circus Spécial (le bon côté de tous ces journaux permettait à des jeunes gens comme nous de démarrer). Ensuite il nous a demandé de faire un projet de série. J'ai proposé à Bonifay le thème du voyage dans le temps en le situant à cheval sur ces deux périodes.

Philippe a écrit le passage prévu en 3 tomes, le tome 1 n'a pas mal marché du tout mais le tome 2 est sorti en pleine guerre du Golf (la première). On a perdu quelques lecteurs mais on a gardé des tirages qui satisferaient n'importe quel éditeur d'aujourd'hui... Le pro-

blème c'est qu'avant de faire le 3, Bonifay (qui a un caractère de cochon) s'est engueulé avec le directeur littéraire sur un travail de commande sans intérêt... Et pour avoir le dernier mot, Philipini a refusé de finir la série... La morale de l'histoire est qu'il est con de s'engueuler avec son éditeur, ou de travailler avec un scénariste qui a le caractère de Bonifay. C'est un regret car c'était je le crois une des meilleures histoires que Bonifay a écrites on nous la demande encore... D'ailleurs on envisage de la reprendre un de ces jours... avis aux éditeurs! (je ne laisserai plus parler Bonifay!)

Ensuite on a fait les 3 tomes de Messara chez Dargaud, comme souvent avec Philippe j'ai amené le sujet et il a écrit. Pour Pirates c'est un scénario qu'il avait vendu à Casterman. Je crois qu'ils avaient fait un essai ou deux avec d'autres dessinateur. Finalement il a dû se résoudre à me le proposer...

► Ce serait génial de pouvoir enfin lire la conclusion de cette étrange et captivante série qu'est passage de la saison morte! Un de ces jours? est-ce pour bientôt?

Rien de programmé encore...

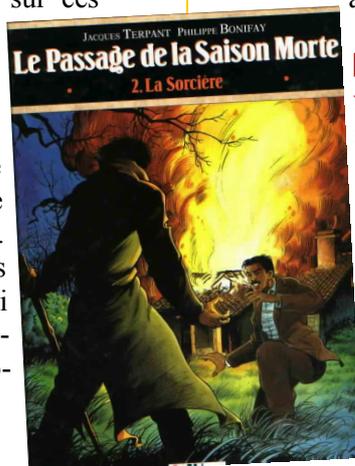
► Comment organisez-vous ton travail avec Philippe Bonifay? Du synopsis à la planche finalisée, quelles sont les différentes étapes de la création d'une planche?

On discute ensemble du scénario, du synopsis général. Il peut m'arriver c'est le cas de Pirates t4 qui sort, d'écrire un premier jet de scénario, sur lequel Philippe retravaille. Mais ce n'est pas la règle du tout je ne suis pas intervenu sur les 3 premiers tomes.

Ensuite il écrit un découpage précis case par case. A partir de cela je prépare souvent un rough rapide de la planche. Souvent par séquence pour voir comment cela fonctionne. Puis j'attaque le dessin. Mais je fais planche par planche crayon, encrage, couleurs, il est rare que je crayonne plusieurs planche que j'encrenerai ensuite etc... Je les termine l'une après l'autre.

► Dans quel environnement travaillez-vous? De nombreux dessinateurs aiment à dessiner en musique... Et vous?

J'ai un atelier, qui est une petite maison dans mon village. Je dessine assez souvent en musique mais le plus souvent c'est la radio qui fonctionne.



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIR





► Scénariser une histoire et la mettre en image pour la mettre en scène de bout en bout fait-il partie de vos projets?

Cela en fait partie oui. Mais je prends le temps. Je me méfie du "scénario de dessinateur" prétexte à dessiner ce dont vous avez envie ou ce que vous savez faire. La BD c'est avant tout un scénario. Le dessinateur ne compte pas pour grand chose. On le voit : les grande série à succès sont souvent faite par de bon techniciens, des dessinateurs efficaces, rarement par des auteurs qui ont un graphisme très fort, un univers bien à eux. Ce sont plutôt des dessins classiques et passe partout. Dessins que les scénaristes affectionnent d'ailleurs! Un dessin séduisant, une belle couverture de belles couleurs, vont déclencher un geste d'achat. Mais jamais le dessin ne fera le succès d'une série. C'est pourquoi je prends mon temps.

► Qu'évoquent pour vous les pirates? Une période de liberté et d'aventures?

Les Pirates c'est curieux pour quelqu'un qui comme moi est d'origine rurale, voire montagnarde! Cela faisait parti de mon imaginaire d'enfants : l'Ile au Trésor, les mutinés du Bounty (je crois que l'on doit dire "la bounty") mais aussi Moby

Dick (traduit par Giono, la mer attire donc les ruraux). Tout ces classiques faisaient parti des livres cultes de mon enfance: lus et relus. Je faisais des maquettes de bateaux... Et lorsque Bonifay m'a proposé Pirates, tout ceci est revenu...

► Mettre en images un scénario tel que Pirates a-t-il nécessité de longues recherches documentaires?

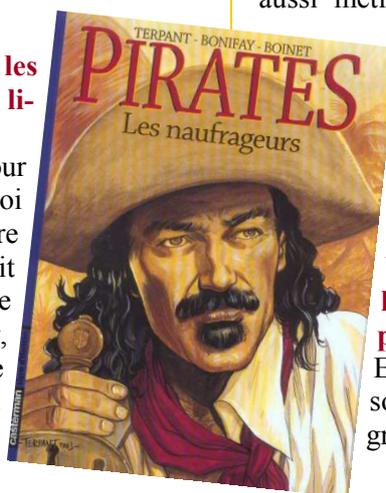
Oui effectivement, c'est le problème des Bd à vocation réalistes ! Christophe Blain m'a raconté qu'il a très peu de doc, son dessin n'en a pas besoin. Pourtant il réussit très bien à transmettre le "sentiment "d'une époque.

Moi comme tous les "réalistes" je suis chevillé à la réalité, donc je me documente. De toute manière c'est plus simple de s'appuyer sur quelque chose pour dessiner! Je ne suis pas aussi méticuleux, loin de là d'ailleurs!, que

Patrice Pélerin qui fait une reconstitution méthodique de chaque bateau...Moi, il faut que cela paraisse logique et cela me va.

► Pour Pirate, quelles sont vos sources documentaires? Quel bouquins conseilleriez-vous à un lecteur désireux d'en apprendre plus sur cette période ?

En fait les sources documentaires sont rares, surtout les sources iconographiques. Il y a les classiques : le



HISTOIRE

FIGURES

JEUX

INSPIS

médecin Oexmelin qui a été embarqué de force et donné un journal de ses aventures passionnantes. L'histoire de la Piraterie de Daniel Defoe. Et les auteurs d'aujourd'hui qui ont travaillé sur le sujet: Gilles Lapouge, Michel Lebris, le professeur Jacquin... Le plus difficile ce sont les images: comment étaient les Caraïbes à la fin du 17ème siècle, les bateaux etc.. Là, les sources sont rares. Il faut chercher et trouver par ci par là. Mais je ne suis pas un obsédé de la doc cherchant la reconstitution à tout prix. Il faut avoir une base solide pour s'appuyer et rendre un monde cohérent, c'est tout.

► **Au fil de vos lectures, y a-t-il une chose que vous ayez apprise sur la flibuste qui vous aurez particulièrement étonné?**

Oui ses origines sont beaucoup plus diverses que l'on ne le croit. Il y a des origines chez les Croyants Anglais rejetés de l'Angleterre, des patriotes Hollandais opprimés par l'Espagne, des Français exclus du partage du monde par le pape et Charles Quint etc... Ce sont des marginaux, parfois des personnalités très troubles voire malades et aussi des rêveurs qui inventent un monde.

► **Le 5ième tome de Pirates sort prochainement. Comment vous sentez-vous alors généralement à l'approche d'une nouvelle publication?**

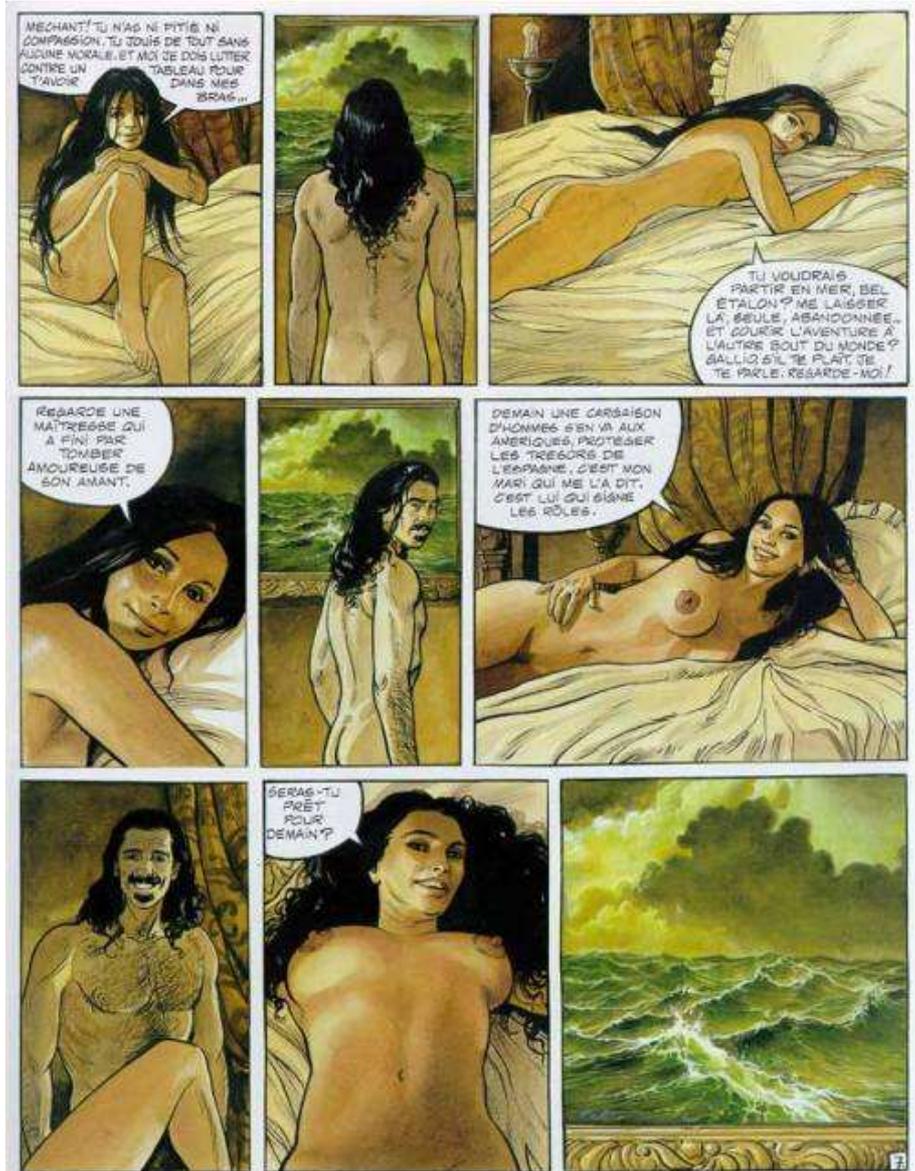
C'est terminé pour moi... une BD qui sort ne m'intéresse plus. C'est un peu comme si on faisait un enfant et à peine né qu'on le colle à la DASS. Le bouquin fait je ne le regarderai quasiment jamais. La lecture même ne marche pas! Je n'arrive pas à lire un truc que j'ai dessiné. Le mécanisme de la lecture BD ne fonctionne pas.

► **Plus généralement, quel est l'étape de l'élaboration d'une BD que vous aimez le plus?**

Contrairement à beaucoup de dessinateurs qui se passionnent pour la narration, ce n'est pas mon cas. C'est franchement l'étape du dessin pur ou tout est calé ou il n'y a plus qu'à exécuter le dessin. Je trouve paradoxalement bien plus de plaisir (et de facilité) à écrire un synopsis et à rechercher des idées de scénario, que dans la mécanique narrative.

► **Parmi les différents personnages auxquels vous avez donné vie, lequel avez-vous pris le plus de plaisir à mettre en scène?**

J'aimais bien dessiner Messara, le personnage me plaisait beaucoup. Dans Pirates El Gallio ou Clara sont des personnages agréables...



► **Qu'est ce qui vous passionne tant dans le métier de dessinateur de BD?**

Le dessin, je crois que comme je l'ai dit au début, les jeunes gens de ma génération qui dessinaient sont allés naturellement vers la BD car c'était là que tout ce passait, que c'était bouillonnant, c'était notre culture, élevé à Tintin, Spirou et tout le reste. Mais la Bd c'est avant tout du scénario, de l'histoire à raconter, nos raisons n'étaient donc pas toujours les bonnes. En ce qui me concerne, je me borne à faire un album par an, car la BD c'est long et lourd un pensum en terme de dessin. J'aime beaucoup faire de l'affiche de l'illustration etc.. pas seulement de l'album.

► **En tant que dessinateur, comment vivez-vous les festivals de BD?**

Les festivals... Il est vrai que le nombre de festivals est énorme et que l'on ne pourrait faire que cela... Il y en a de très sympathiques et de véritables galères... Donc disons qu'après 6 mois d'atelier rivé à la planche, j'en fait quelques uns avec plaisir, et que lorsque j'en en ai enchaîné 4 ou 5, je n'ai plus envie d'en faire.

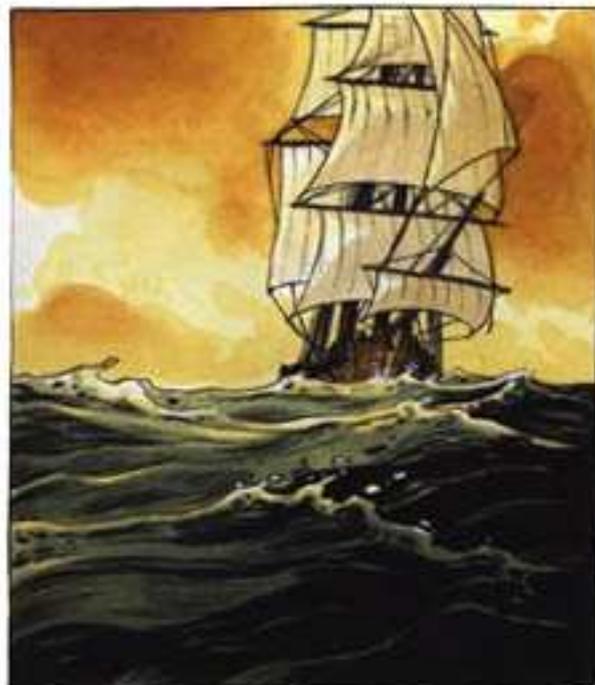


► Pourriez-vous évoquer un souvenir agréable et un désagréable au sujet des festivals?

Un souvenir agréable c'est surtout de se retrouver entre copains avec le plaisir d'être à table entre amis. On fait des métiers solitaires et certain festival sont ce type d'occasion. J'ai des souvenirs comme cela à Mouscron, à Laval, Senlis un salon du livre d'Histoire etc... Pour le pire ,c'est traverser la France en Avion arrivé de nuit dans un aéroport de grande ville. On vient vous chercher en voiture, vous arrivez dans une banlieue inconnue... Et dans cette banlieue à la cantine du collège des lilas ou on vous sert le rata de base. Le lendemain après une mauvaise nuit dans un hôtel improbable vous retournez cette fois au gymnase ou vous passerez le week-end en vous demandant ce que vous êtes venu foutre dans ce bled de merde. Je ne donne pas de nom,ceux qui ressemble à cela se reconnaîtront. Le problème (car il y a souvent là en même temps beaucoup de bonne volonté, de goûts de la BD etc..) c'est que l'on nous demande d'être "au service de la cause "faire exister le festival"... Mais des festivals, il y en a partout. On pourrait faire cela chaque semaine! Et si c'est l'événement de l'année pour les gens qui les organisent, ce n'est pas le cas pour nous.

Pouvez-vous nous expliquer cette démarche que vos lecteurs ne peuvent qu'applaudir à deux mains?

Dès qu'internet est arrivé cela m'a parut une évidence! D'une part parce que j'en étais un utilisateur de base. Mais surtout, il me semble que c'est un bon moyen de faire savoir en permettant aussi le contact. Je n'ai pas été un des pionniers comme Caza ou Bellamy, mais je vais m'y consacrer de plus en plus, étant de surcroît pas mal édité ailleurs, en Italie etc... c'est le moyen de voir ce qui fait réagir les lecteurs ,qui vous référence et pourquoi etc...



HISTOIRE



FIGURES



JEUX



INSPIS



► Vous avez crée un site internet sur lequel vous proposez aux lecteurs de découvrir vos œuvres et vos différents travaux.

► **Quel sont vos derniers coups de cœur?**

J'ai un lu un roman de Pierre Jourde qui s'appelle "Pays perdu" que je recommande vivement (édition l'esprit des péninsules). Je recommande également ma vie parmi les ombres de Richard Millet. Et en BD, Emmanuel Lepage me scotche....

► **Pour finir et afin de mieux vous connaître et comme le veut la tradition des SdI, voici un petit portrait chinois à la sauce chrysopéenne...**

- **Une créature mythologique :** Le Dragon
- **Un personnage de cinéma :** Jérémie Johnson
- **Un personnage biblique :** Marie Madeleine
- **Un personnage de roman :** Langlois (*un roi sans divertissement de Giono*)
- **Un personnage historique :** Sitting-Bull (y a bien Geronimo mais manque de plumes)
- **Un pirate (fictif ou historique) :** Flint
- **Un personnage de BD :** Théodore Poussin
- **Un personnage de théâtre :** Antigone
- **Une œuvre humaine :** " le retour des chasseurs dans la neige" de Brueghel l'ancien

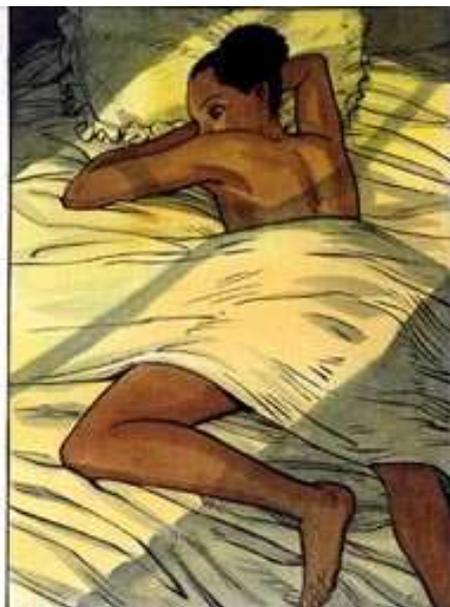
► **Pourquoi Théodore Poussin?**

Ha pourquoi Théodore Poussin! C'est vrai que j'aurai pu prendre un des héros de l'enfance, Spirou, Arthur le Fantôme ou Blueberry! Mais si j'ai choisit Poussin c'est

que je trouve que c'est un exemple de réussite de personnage. La vallée des roses est un des plus bel album de Bd des 20 dernières années. Il est déjà pas facile de faire gigoter des personnages et leur faire vivre des aventures plus ou moins palpitantes... Mais Legall est allé là ou peu d'auteurs s'aventurent, ou du moins réussissent l'aventure : faire passer l'émotion, la nostalgie. Pratt pouvait le faire, et bien Legall aussi et avec un dessin qui trimballe habituellement tout autre chose. Je pense souvent à Yves Chaland en lisant Poussin. Ce sont des dessinateurs qui avec un dessin inscrit dans une famille bien typée sont allés vers autre chose à raconter. Chaland n'a pas eu le temps, mais je trouve que Legall réussit cela formidablement.

Un grand merci pour ce sympathique entretien et le temps que vous nous avez accordé, sans parler de ces invitations au voyage que sont vos albums!

Merci à vous...



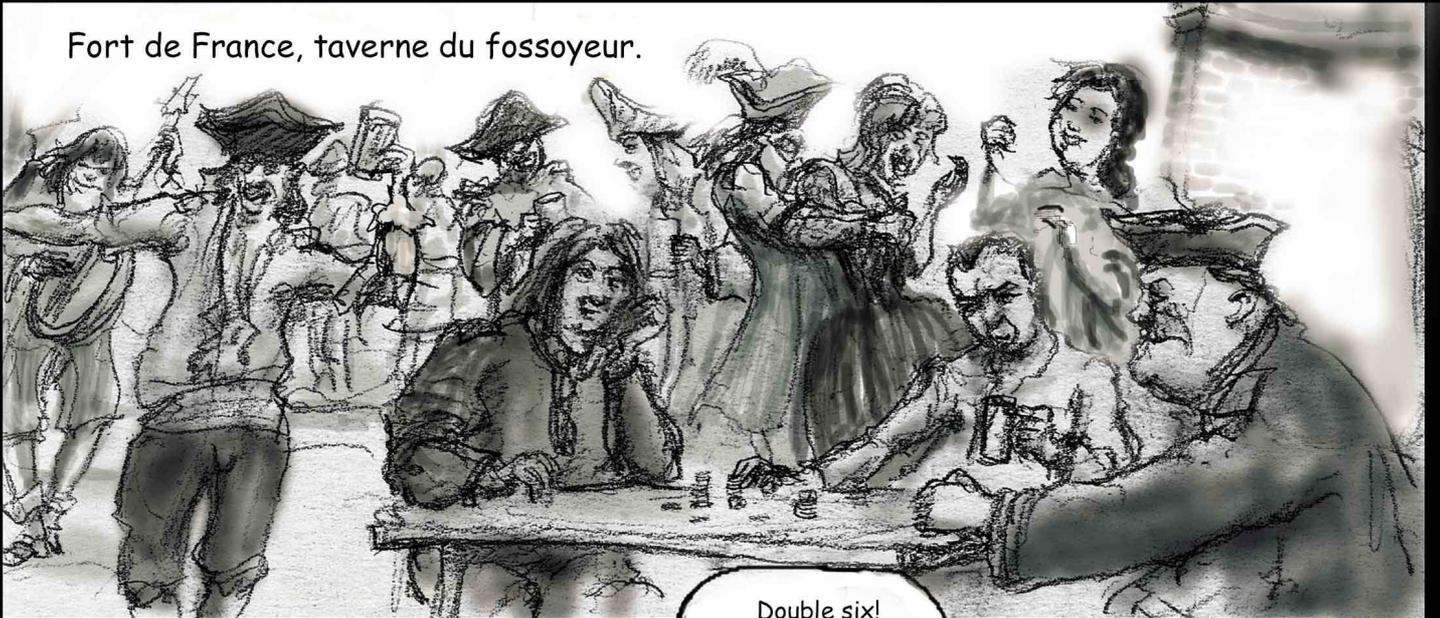
Mon nom est Benjamin Mortier.



Tout a commencé alors que j'étais simple soldat de la marine royale.



Fort de France, taverne du fossoyeur.



Double six!
Je remporte la mise,
lieutenant!



Adieu, soldat!





Non!



PAN!



KLING!



KLING!



Je parvins à m'enfuir.



Ma tête fut mise à prix.



J'étais un homme traqué.

C'est alors que je fis la connaissance de Grabeloup.



J'ai une proposition à te faire.



Rejoins avec moi les frères de la côte!



Qu'est-ce qui me prouve que tu ne vas pas me dénoncer?



Je touche une prime pour chaque marin enrôlé! Et tu me reverse ta première part de butin!



Cela vaut nettement plus que la récompense offerte pour ta capture, crois-moi!



J'accepte...

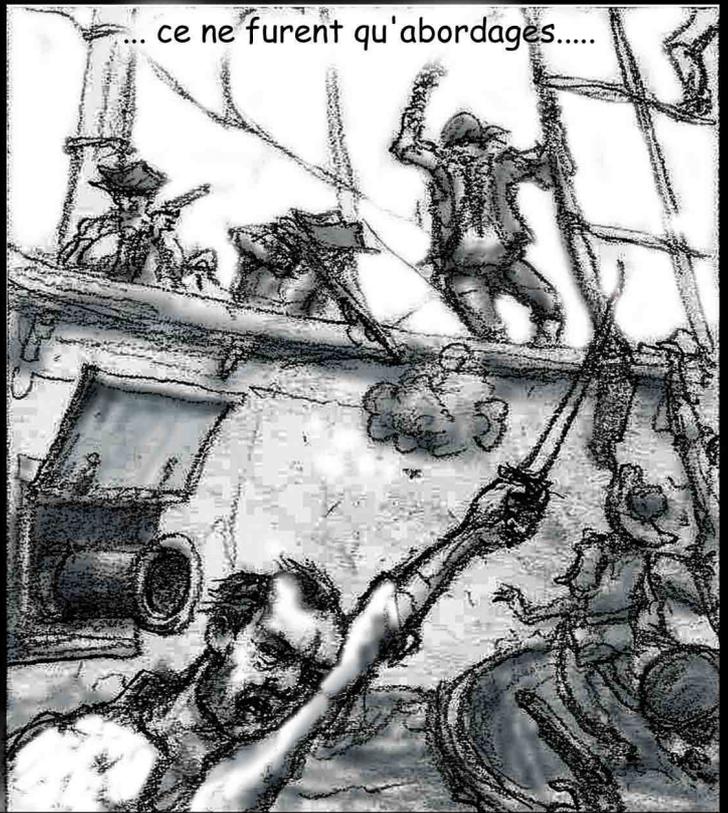


Et je devins pirate...

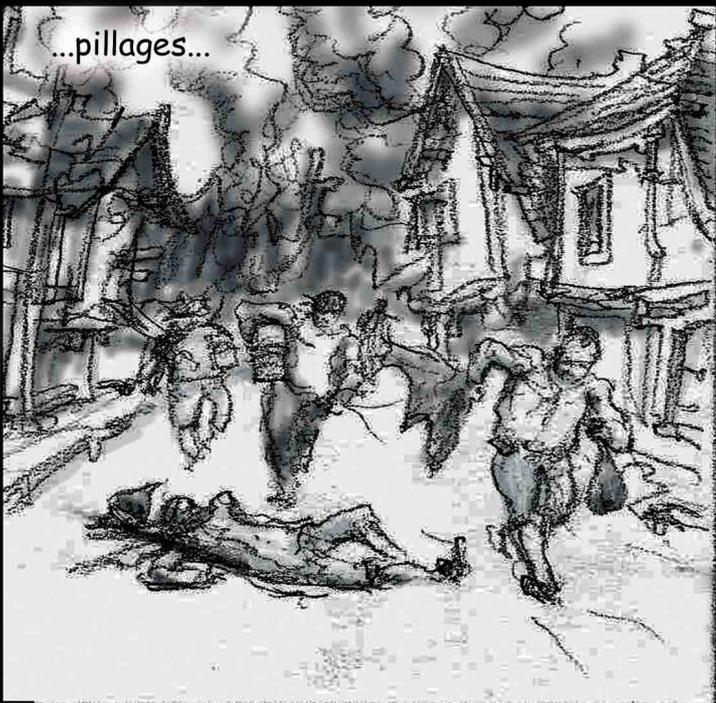
Deux années durant...



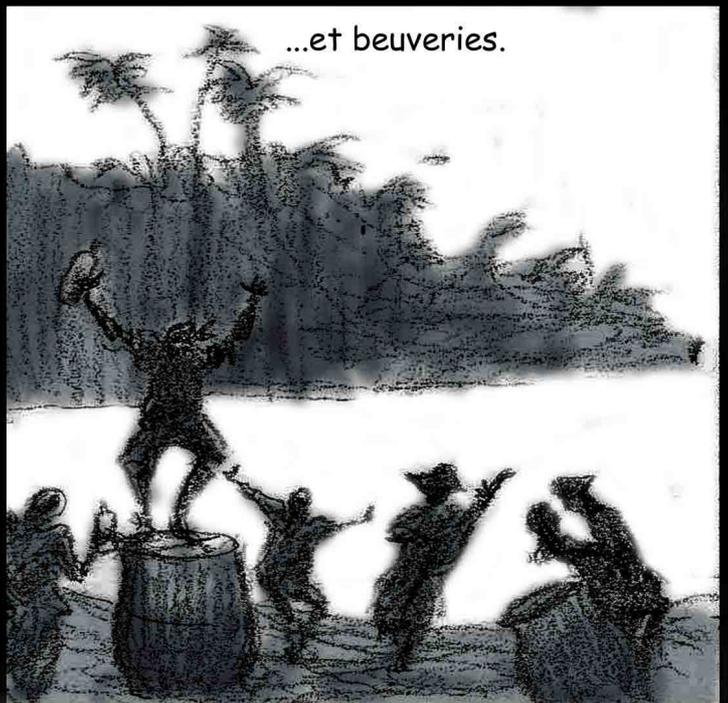
... ce ne furent qu'abordages.....



...pillages...



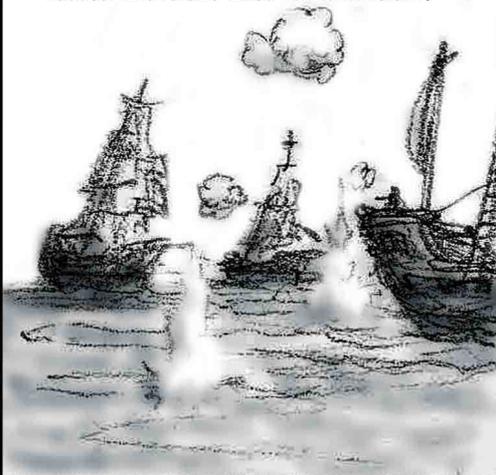
...et beuveries.



Car nous savions ce qui nous attendait.



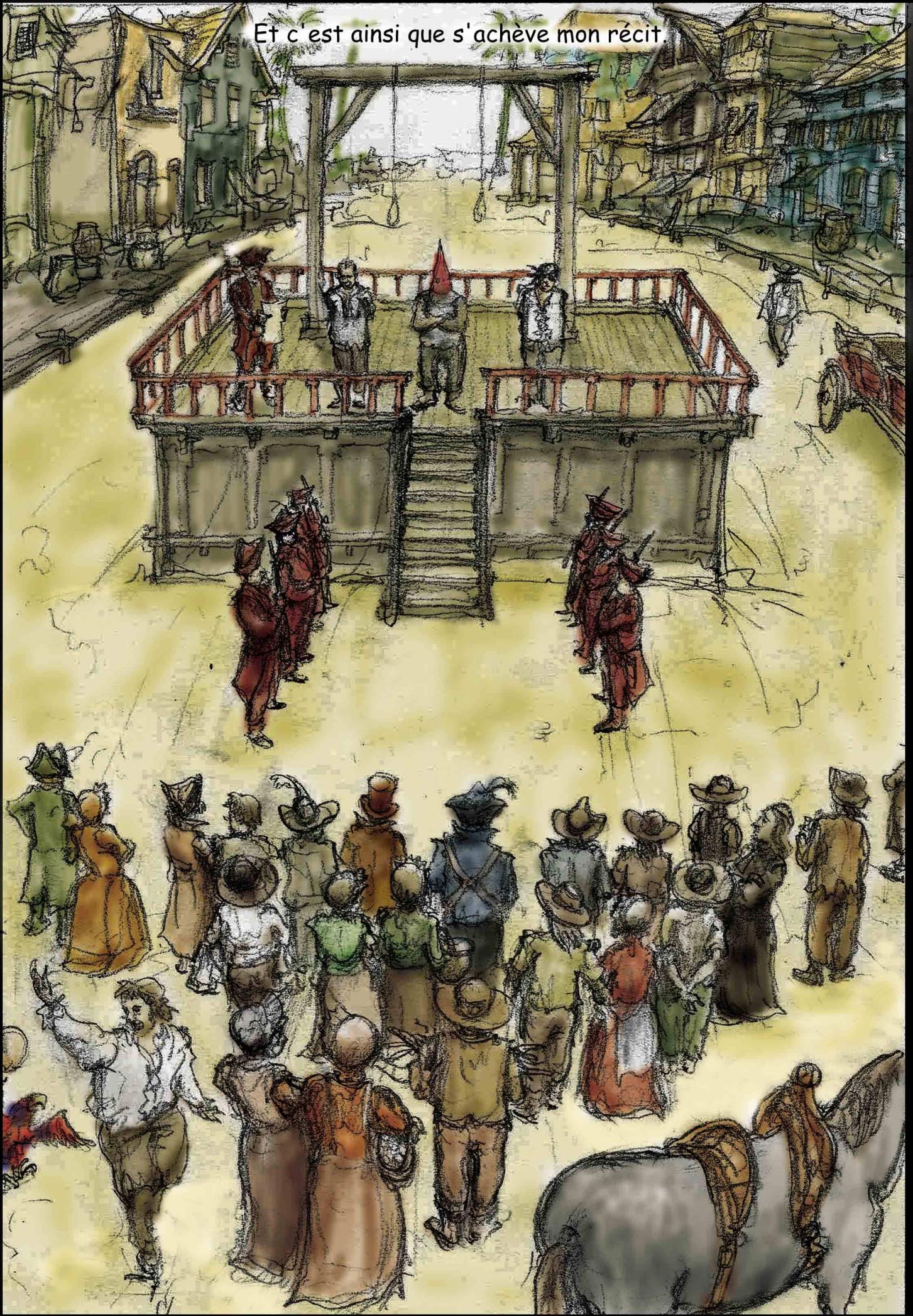
Un beau jour, deux frégates nous donnèrent la chasse.



Je fus alors capturé.



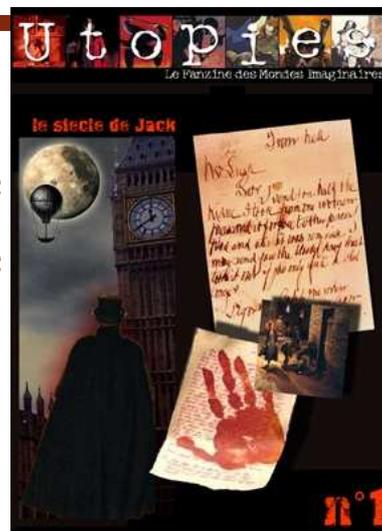
Et c'est ainsi que s'achève mon récit



N'hésitez pas à retrouver les anciens numéros d'Utopies disponibles sur le net...

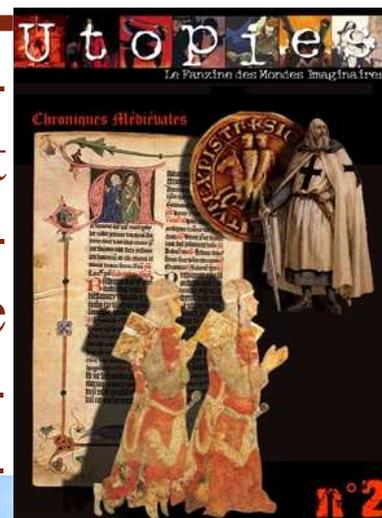
■ Utopies n°1

Ce premier opus, Le Siècle de Jack, vous propose d'explorer la seconde moitié du XIX^{ème} siècle sur laquelle plane l'ombre de Jack l'Eventreur...



■ Utopies n°2

Ce second opus vous invite à remonter le temps, des âges sombres qui ont vu Rome s'effondrer aux grandes découvertes qui bouleversèrent le monde, c'est près de mille an d'histoire que nous vous proposons de survoler avec ces Chroniques Médiévales...



L'Ezine des Monde Imaginaires
<http://utopies.zine.free.fr>

COLONNALS



JEAN DAVID MAU
1638-1669