

Le grand tribunal des pirates:

Le Pirate Roi:Le Roi des pirate est l'un des seigneur Pirate. En certain cas c'est lui qui tranche les décision qui demande une grande responsabiliter et il est comme le capitaine des capitaines.

Les neufs seigneurs Pirate:Les neuf seigneur pirates son des capitaine plus réputer et plus respecter. Il forment en grosse parti la confrérie Pirate.

Le gardien du Code:Le gardien du code est un ancien seigneur pirate qui étais très fidelle au code et maintenant son rôle est de le protéger et de faire régner le code.

L e commandement :

Capitaine : C'est l'âme du navire, il est responsable de la stratégie et du succès de la mission de l'embarcation. Il a droit de vie et de mort sur l'équipage mais peut être abandonné sur une île déserte par l'assemblée, conformément à la chasse-partie si il fait preuve d'incompétence (mutinerie). Il a été élu grâce à son charisme et parce que c'est le plus féroce des hommes et le meilleur des matelots.

Second : C'est l'homme responsable de la manœuvre nautique du navire. Il détaille les ordres évasifs du capitaine en saisissant leur finalité. Il doit aussi prendre des initiatives telles que faire part des faits importants. Sa position est décisive pour la conduite du navire.

Canonnier : C'est le responsable des tirs d'artillerie. C'est souvent un ancien chef de pièce aguerris. Au combat, il précise les ordres du capitaine au maître-canonnier. Il anticipe les mouvements du navire et les conditions de tir. En dehors des combats, il dirige aussi les exercices pour entraîner les artilleurs.

Maître-canonnier : Le maître-canonnier est le meilleur artilleur qui connaît les 70 ordres nécessaires à la charge et au pointage. Il veille à l'approvisionnement en gargousses de poudre et éventuellement à l'entretien des braseros qui chauffent les boulets rouges. Ses hommes sont repartis en petit groupe gérant chacun une pièce. Il transmet les ordres du canonnier en corrigeant les erreurs. Il doit souvent faire appel aux coups de triques (punition) pour faire régner la discipline. Sur un navire pirate, les postes de maître d'équipage et de maître-canonnier sont occupés par des matelots qui en ont les épaules. Si il existe un homme plus compétent, il lui prend sa place, y compris dans l'assemblée.

Maître d'équipage : Il assure le lien entre les hommes et le commandement. Il est chargé de la mise en œuvre des ordres du second. C'est aussi lui qui motive les hommes, organise les groupes et coordonne leurs actions. Il sert aussi de médiateur lors de litige entre pirate. Comme pour le maître-canonnier, le maître d'équipage doit souvent faire appel aux coups de triques (punition) pour faire régner la discipline et son poste est occupé par des matelots qui en ont les épaules. Si il existe un homme plus compétent, il lui prend sa place, y compris dans l'assemblée.

Les maîtres :

Pilote : C'est le navigateur, hydrographe, cartographe, géographe et météorologue. Il conseille le capitaine pour la navigation. Sept ans d'étude sont nécessaires pour ce poste sur les navires. Tandis que le timonier compense la dérive due au vent en fonction de ses ordres, le pilote essaie de prévoir les écarts de route dus aux courants et au louvoyage. Le pilote ne prend les commandes qu'en rivièrre. Il est capable d'évaluer les fonds marins et peut localiser bancs de sable grâce à ses connaissances en hydrographie.

Les trois maîtres artisans : Charpentier, calfat et voilier : Ils entretiennent le navire et assure la reconstruction après un combat naval. Sans eux le navire tomberait en ruine. Le charpentier est responsable de la structure, le calfat de l'étanchéité et le voilier des voiles et cordages. Ils ont sans doute dû travailler 10 ans comme assistant de ce poste avant de pouvoir le prendre.

Chirurgien : Il est responsable des soins des blessés et des malades de l'équipage. Certes la médecine de l'époque et rudimentaire et le chirurgien est souvent obligé de couper un bras blessé, mais il vaut mieux cela que perdre la vie. Durant la marche du navire, il soigne quotidiennement les matelots dans leur hamac ou sinon dans sa cabine quand le cas est grave. Il tente de préserver l'équipage d'épidémie. Il conseille quelques fois le capitaine pour établir la route. Il dispose d'instruments de chirurgien et de registres pour des pathologies, notamment.

Cambusier : La maintenance des vivres, de l'eau, du bois à brûler et autres réserves est assurée par le cambusier. Il accommode les vivres frais, salés ou séchés et fabrique les tonneaux pour les stocker. Il organise des battues afin de liquider les rats à bord. Il informe le commandement lors de pénuries.

Cuisinier : Il prépare la nourriture de l'équipage. Il tient souvent le moral des matelots entre ses mains. Il peut préparer toutes sortes de repas mais dépend des réserves et des produits de luxe saisis sur les navires de prise.

L es matelots et artilleurs :

Matelot : C'est la base de la hiérarchie à bord. Le matelot obéit aux ordres du maitre d'équipage et effectue différentes tâches. Il reste sur le pont et manœuvre les amures, écoutes et autres instruments. Il mouille l'ancre et la remonte au

grand cabestan. Il participe aussi à la recharge des pièces en tant que servant de pièce.

Gabier : Les gabiers, eux, forment l'élite des matelots. Il y a un homme sur 10 qui en font partie. Sous les ordres du maître d'équipage et quelque soient les conditions, ils sont suspendus à plus de 30 mètres dans le gréement et sur le marchepied de vergue afin de carguer la voile. Ils redoutent le jour où une mauvaise blessure les clouera sur le pont.

Artilleur : appelé aussi « chef de pièce », il est responsable d'un canon et dispose de 2 à 5 servants de pièce pour exécuter les ordres du maître-canonnier. Il pointe la pièce d'artillerie alors que les servants de pièce la recharge. Le poste d'artilleur est souvent rempli par un ancien gabier. En mer, l'expérience et l'intuition priment sur la technique car l'arme et la cible sont souvent en mouvement.

Moucheur : Tandis que ses camarades gabiers se lancent à l'abordage, le moucheur ajuste son mousquet sur un membre du commandement adverse. Privé de son capitaine, un équipage ennemi ne tarde pas longtemps à se rendre. Certains moucheurs s'entraînent au maniement de la grenade à leurs risques et périls et à ceux de leur équipage.

HIÉRARCHIE DES PIRATES

