

Être pirate en Syranon

Histoire de la piraterie en Syranon

La piraterie est présente en Syranon depuis plus de mille ans puisque ce phénomène est déjà attesté lors de l'époque pré-impériale. En réalité, la piraterie est presque aussi vieille que la navigation et le commerce maritime. Elle se développe lors des périodes de prospérité, quand l'économie est florissante, et fut notamment très importante durant le Siècle des Moissons. Durant toute la période impériale, afin de protéger les échanges entre les terres occidentales et les colonies situées à l'Est des Montagnes Naines, la Nation des Hommes a cherché à lutter contre les pirates qui infestaient les eaux des mers d'Udril et d'Oudoun. Les flottes impériales et elfiques étaient souvent mobilisées lors de grandes campagnes navales pour réduire la menace de la piraterie et sécuriser les routes maritimes. Les périodes de guerre et le démantèlement de l'Empire ont causé un déclin du commerce et de la piraterie pendant plus d'un siècle, avant que les échanges ne reprennent de plus belles entre les nouveaux états et que les pirates ne se multiplient à nouveau. Mais la plus grande croissance de la navigation

résulte de la découverte, au tournant du nouveau millénaire, de nouvelles terres et de la colonisation de l'Archipel d'Eseleris. En quelques décennies, l'exploration et l'exploitation de ces contrées exotiques a relancé le commerce maritime qui a connu un essor sans précédent. Les navires par centaines arpentent depuis les eaux du Sud-Est du monde, entre les îles d'Eseleris et les côtes méridionales du Continent. Les échanges entre les comptoirs et ports fondés dans l'Archipel par le Vieil Empire et surtout les Principautés Indépendantes sont nombreux, et tous les peuples, elfes, nains, peaux-vertes et nordiques, prennent part à la navigation. Aussi, avec le transport de tant de richesses sur les mers de Syranon, la piraterie est repartie de plus belle, et connaît, au début du treizième siècle, un véritable âge d'or.

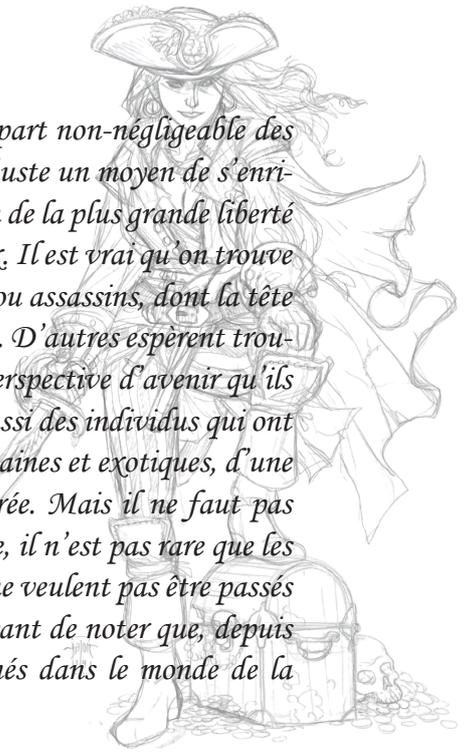
Pirate de tous horizons

Les pirates de Syranon sont issus de peuples divers et d'origine variées. Bien sûr, parmi les rangs des forbans qui sillonnent les mers, on trouve une majorité d'humains, issus soit du Vieil Empire en déclin, soit des Principautés Indépendantes à la morale douteuse. Quelques Elfes et Nains se sont joints à la piraterie actuelle. Les premiers sont des navigateurs historiques puisqu'ils construisent des bateaux depuis un temps immémorial. Mais comme les Royaumes Elfiques se trouvent éloignés d'Eseleris et des grandes routes commerciales maritimes, ils sont relativement peu nombreux à avoir choisi la vie de pirate. Quant aux seconds, ils n'ont que peu d'affinité avec la mer. Les nains n'ont jamais été grands navigateurs mais ils excellent en revanche dans la création, l'entretien et l'utilisation des armes à feu, notamment des canons. Aussi ont-ils trouvé tout naturellement leur place dans la piraterie. Les peuples barbares du Nord ont une certaine aptitude à la navigation, surtout depuis que les incessantes luttes intestines propre à leur culture se sont apaisées. Pêcheurs, chasseurs de baleine et surtout pillards à bord de drak-kars, les Nordiques se sont intéressés aux eaux plus chaudes du Sud et ont d'abord été embauchés comme mercenaires pour grossir les rangs des marins et pirates avant de fonder leurs propres équipages. Enfin, les Peaux-Vertes, Orcs, Trolls et Gobelins, se sont intégrés à cette activité criminelle, y voyant notamment un moyen de lutter contre les puissances humaines continentales par des moyens détournés. Les Gobelins sont des armateurs bien moins chers, et moins fiables, que les Nains, et les Orcs représentent des combattants appréciés sur le pont d'un navire. Il est également notable que de nombreux Peaux-Vertes se sont faits pirates pour échapper à l'esclavage pratiqué par les Principautés Indépendantes.



Devenir pirate

Il existe de nombreux chemins qui mènent à la piraterie en Syranon. Une part non-négligeable des pirates sont d'anciens marins, soldats ou marchands qui ont vu dans la flibuste un moyen de s'enrichir plus qu'avec une activité légale. Certains optent pour cette vie en raison de la plus grande liberté qu'elle offre, en l'absence des lois contraignantes des royaumes continentaux. Il est vrai qu'on trouve aussi dans les équipages de forbans des repris de justices, criminels, voleurs ou assassins, dont la tête est mise à prix dans leur patrie d'origine. La mer est devenue leur seul refuge. D'autres espèrent trouver à Eseleris un moyen de s'extirper de leur basse condition et du peu de perspective d'avenir qu'ils avaient à l'origine, échappant ainsi à la pauvreté et à la misère. Il existe aussi des individus qui ont choisi en toute liberté la piraterie, car ils rêvaient d'aventure, de terres lointaines et exotiques, d'une existence fantasmée qu'ils n'auront sans doute jamais réellement rencontrée. Mais il ne faut pas oublier que beaucoup de pirates le sont devenus de force. Après un abordage, il n'est pas rare que les prisonniers n'aient d'autres choix que rejoindre l'équipage vainqueur s'ils ne veulent pas être passés au fil de l'épée, jetés à la mer ou réduits en esclavage. Enfin, il est intéressant de noter que, depuis quelques années, on voit apparaître une nouvelle génération de pirate, nés dans le monde de la flibuste, à Borimar, de parents eux-mêmes forbans.



Vivre en pirate

La vie de pirate est une vie dangereuse, parfois courte, marquée par une fin tragique. Elle est faite de violence : pillages, abordages, naufrages. Les plaisirs faciles de l'alcool et des filles de compagnie émaillent cette existence mouvementée. Les forbans passent une grande partie de leur vie en mer, leur navire est leur véritable foyer et leur équipage constitue le plus souvent leur seule famille. Bien sûr, la plupart des pirates d'Eseleris réalisent des arrêts fréquents à Borimar, la cité libre qui leur tient lieu de capitale, où ils peuvent dépenser leurs butins et prendre un repos bien mérité. Il arrive parfois que les navires mouillent aussi sur les côtes du Continent, dans des ports louches, des criques et des rades cachées, voire au large de quelque île lointaine. Le

monde des pirates est impitoyable, les trahisons sont courantes, entre mutineries et assassinats, et il est difficile de faire confiance à qui que ce soit qui navigue sous le pavillon noir. Le code des pirates qui régit en théorie la flibuste n'est que partiellement respecté en dehors des murs de Borimar et en mer, tous les coups sont permis. L'appât du gain et l'incapacité de nombreux bandits des mers à ne pas savoir se ranger les conduisent souvent à finir leurs jours sur le pont d'un navire, en milieu du tumulte de la canonnade et de l'entrechoquement des sabres.

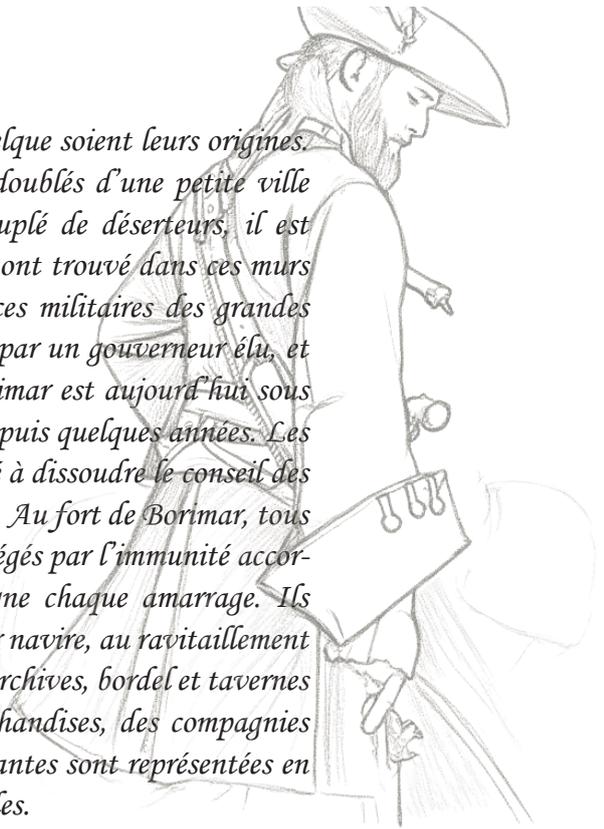


Code d'honneur

Entre pirates, il existe un code d'honneur. Cette règle, fixée par Ardan Lourab, le premier dirigeant de la cité libre de Borimar, est connue de tous ceux qui embrassent la flibuste comme mode de vie. Ce code garantit un semblant d'ordre dans la ville portuaire mais définit également les rapports entre équipages de forbans et au sein même de ceux-ci. Le partage du butin des abordages est soumis à ce code, ainsi que les châtiments possibles envers les manquements à la règle. Les pirates sont égaux devant ces lois, et capitaines comme simples matelots ne peuvent s'y soustraire. Ce code interdit également les pirates de s'attaquer entre eux sans une raison valable, excluant le seul appât du gain facile. Mais c'est à Borimar même que le code de la piraterie trouve sa plus grande importance: il fait de la ville un lieu de relâche, neutre, où les crimes commis sur le continent sont oubliés et où la violence gratuite est exclue. Chaque pirate qui respecte le code peut trouver à Borimar un refuge sûr et est en droit de demander l'arbitrage du gouverneur de la ville s'il s'estime lésé dans ses droits de canaille des mers. Néanmoins, ce code est très souvent bafoué, interprété avec de grandes largesses, ignoré ou délibérément violé. Si des sanctions, pouvant aller jusqu'à la mort, punissent les fautifs, celles-ci ne dissuadent pas les plus hardis et perfides parmi les pirates.

Borimar, la cité des pirates

Borimar est un havre de paix pour tous les pirates de Syranon, quelque soient leurs origines. Ancien fort militaire impérial, construit il y a plusieurs siècles, doublés d'une petite ville portuaire, il fut finalement abandonné par le Vieil Empire. Peuplé de déserteurs, il est progressivement devenu refuge de contrebandiers et de pirates qui ont trouvé dans ces murs épais et sa position idéale un abri contre les tempêtes et les forces militaires des grandes nations du continent. Devenue cité pirate libre, dirigée à l'origine par un gouverneur élu, et son conseil constitué des quatre capitaines les plus influents, Borimar est aujourd'hui sous l'autorité de Calvin Hispsos et de son second monsieur Pot et ce depuis quelques années. Les luttes de pouvoirs intestines qui ont précédé son élection l'ont forcé à dissoudre le conseil des capitaines, qui avait mené le monde de la piraterie au bord du chaos. Au fort de Borimar, tous les équipages peuvent donc mettre pied à terre, et sont dès lors protégés par l'immunité accordée à tous forbans, en échange d'une petite taxe qui accompagne chaque amarrage. Ils trouvent dans la cité tous les services essentiels à l'entretien de leur navire, au ravitaillement de l'équipage et au loisir des marins. Forge et armurerie, distillerie, archives, bordel et tavernes sont ouverts jusque tard dans la nuit. Afin d'écouler leurs marchandises, des compagnies commerciales issues du Vieil Empire et des Principautés Indépendantes sont représentées en ville et établissent des contrats avec qui voudra bien traiter avec elles.



Eseleris, terre inconnue

Eseleris est un vaste archipel d'île, découvert par les nations humaines il y a plusieurs siècles, mais habité depuis plus de mille ans par des tribus d'elfes méfiants ainsi qu'une foule des créatures dangereuses et inconnues. Sirènes, harpies, monstres reptiliens et autres branchites se cachent dans les eaux et les jungles de ces contrées lointaines et exotiques. Les puissances continentales se sont installées dans les différentes îles, par appât du gain, afin d'exploiter les ressources nouvelles, mais aussi pour étendre leur influence. Néanmoins, le Vieil Empire a, en grande partie, abandonné ses possessions insulaires, laissant le champ libre aux Principautés Indépendantes pour établir des colonies agricoles. C'est dans l'île la plus proche du continent, Aoris, que se situe le fort de Borimar, mais les autres vastes terres immergées, que sont Obéris, Severis, Versatis ou encore Pyralis, sont également convoitées. Les paysages sont variés, entre d'épaisses forêts humides peuplées d'animaux féroces, plaines herbeuses où se dressent les antiques cités des elfes insulaires, volcans grondants, falaises escarpées, plages de sable clair et récifs coralliens. Ces espaces sauvages, encore majoritairement inexplorés, sont nimbées de mystères, pleines de promesses de trésors fabuleux à découvrir et de péril à affronter.

