

Journée internationale du langage pirate

Chaque année, le 19 septembre, les américains célèbrent le « Talk Like a Pirate Day » (TLAPD). Il s'agit d'une journée où l'on peut se prendre pour un flibustier sans passer pour un aliéné. D'ailleurs, le célèbre port pirate de Key West en Floride organise un festival mêlant chants, comédiens, navigation et salmigondis. Ça nous a donné l'idée, à mon éditeur et moi, de vous préparer un petit documentaire sur la piraterie spatiale, étant donné que c'est le métier que pratique le personnage de Kisha Zycks, dans ma saga de science-fiction *L'Odyssée de Kisha Zycks* *.

Inspiré des informations trouvées sur: <http://www.pirates-corsaires.com>

La piraterie dans l'univers de Technotron

Le pirate de l'espace est un hors-la-loi qui parcourt le cosmos en vue de piller des navires marchands et militaires, parfois des yachts privés. Il convoite les marchandises qui se revendent bien sur le marché noir, tout spécialement ce qui est rare et difficile à se procurer, ainsi que celles qui peuvent lui servir au quotidien, comme les biens de première nécessité. À noter qu'un astronef en état de marche, de bons outils et une arme de poing chargée à bloc font partie pour lui de cette catégorie.

Le pirate dit « de mauvaise classe » est surnommé « **flibustier** » par déformation du terme "freebooter", littéralement « qui fait du butin librement ». Il est sans foi ni loi : il vole, viole et se bagarre sans distinction de race et de nationalité; il combat ses ennemis jusqu'à la mort pour éviter de les revoir sur son chemin ou il les revend comme esclaves, dans les rares endroits isolés où cela peut encore être pratiqué.

Par chance, la plupart des pirates sont dits de « bonne classe », comme le personnage de Kisha Zycks*, et possèdent un sens de l'honneur, un code suivant lequel ils ne s'en prendront ni aux enfants ni aux gens sans défense, et condamnent l'esclavage. Ces pirates civilisés se contentent de prendre ce dont ils ont besoin et laissent repartir leurs victimes en échange de leur silence.

Quelle que soit sa classe, le pirate de l'espace a l'habitude des situations risquées, mais ne les recherche pas. Même que le pirate qui prend des allures délurées et met en valeur ses blessures de guerre le fait avant tout pour terrifier l'ennemi et s'emparer de ses richesses sans avoir à se battre.

La témérité gratuite dans l'espace a un prix élevé : si loin de tout hangar de réparation, le moindre dommage au vaisseau peut être fatal à ses passagers. Un naufrage dans l'espace ne laissera aucune chance, contrairement à un naufrage en mer. Sans parler des blessures, dont la plus insignifiante peut s'infecter et avoir raison de sa victime dans un lieu aussi isolé, éloigné de toute clinique médicale.

Les pirates de l'espace évitent donc autant que possible les combats et gagnent les richesses par la ruse et l'intimidation. Ils débarquent en hurlant et en agitant des armes terrifiantes qu'ils espèrent de tout cœur ne pas avoir à utiliser. Et si la situation s'envenime, alors ils tirent dans le tas à qui mieux mieux et font le plus de dégâts possible dans l'espoir de s'en tirer vivants. Et comme il y a presque toujours des pertes, le deuil fait partie de leur quotidien.

La justice s'efforce de combattre la piraterie à l'aide de patrouilles employant des forces policières spécialisées, armées de rayons paralysants, et des vaisseaux rapides capables d'infliger des pannes électriques à un vaisseau pirate.

Les pirates capturés par la Police de l'espace sont jugés et envoyés à la prison à sécurité maximale de Gwammaye. Ce pénitencier situé sur la planète Goundri, un astre éloigné et absent des cartes de navigation, sert d'oubliettes pour les criminels irrécupérables.

Autres formes de piraterie

Le **minejacker** (dérivé du highjacker) est un mineur qui exploite un filon sans concession minière. Ce mineur illégal exploite principalement les astéroïdes et les planètes mortes situées hors des zones contrôlées et fait le commerce illicite des minéraux ainsi amassés. Il opère à partir d'un vaisseau-usine désuet et rapiécé provenant de l'époque de la Grande faillite, racheté au rabais dans un encan minier. Il emploie parfois des esclaves et profite de l'impossibilité de contrôler tout l'univers. Il possède une excellente connaissance de son territoire, situé la plupart du temps en dehors des zones explorées et balisées, et il le défendra avec violence si nécessaire.

Le **Forban** (de l'ancien français «forbannir», «de for et ban»: hors de la loi) est un pirate identifié et reconnu comme tel, banni de son État et sur lequel plane un avis de recherche. Il a donc intérêt à éviter tout secteur habité. Il a tendance à se réfugier dans un port franc, d'où il mène ses activités, ou à se glisser anonymement parmi l'équipage d'un pirate qui ne fait pas encore l'objet d'un avis de recherche.

Le **contrebandier** se livre au transport, au recel et au commerce clandestin de marchandises prohibées ou pour lesquelles on n'a pas acquitté les droits de douane. Il écoule généralement la marchandise volée par les pirates. La contrebande est compliquée par la technologie d'identification des marchandises et sa pratique est de plus en plus risquée. Elle requiert un grand réseau de contacts et un niveau de spécialisation tel que celui qui vit de cette pratique a peu de chances de posséder d'autres spécialités.

Le **corsaire** est un pirate qui accepte d'agir comme force militaire auxiliaire, en échange d'une amnistie. Il est titulaire d'un document officiel appelé « Lettre de marque » par lequel un État le reconnaît comme étant à son service. Il possède donc un permis de navigation en règle et une autorisation de professer à titre de corsaire au service d'un État. En contrepartie, les corsaires sont tenus par ce document de n'attaquer exclusivement que les navires-pirates, respectant les vaisseaux neutres et leurs propres concitoyens.

Certains corsaires dits « privés » opèrent pour le compte d'une corporation en vertu d'une « entente de services », malgré que cette pratique soit illégale et mal vue. L'entente avec l'employeur définit quelles cibles bien précises ses corsaires doivent attaquer et quel pourcentage des biens saisis il laisse aux corsaires en guise de rémunération. En échange de leurs services, il leur procure une relative immunité judiciaire et leur fournit parfois un navire et des armes. Les corsaires privés sont considérés comme des pirates à part entière, sauf qu'ils n'attaquent pas tout ce qui passe à portée de tir. Certains employeurs sont prêts à fermer les yeux sur certaines petites affaires de leurs corsaires, pour autant que cela ne nuise pas à leur entreprise.

Par rapport aux pirates qui disposent rarement d'un port sûr en territoire occupé et pas toujours de matériel de qualité, la condition de corsaire peut s'avérer intéressante sur le plan financier, même si elle restreint la liberté d'action sur le terrain. Les corsaires négocient des conditions avantageuses lorsqu'ils doivent faire réparer leur navire et se procurer de l'équipement. Les corsaires savent que leur avenir dans ce domaine dépend de leur réputation et ils prennent garde à ne pas braconner, c'est-à-dire s'attaquer à des navires sur lesquels ils n'ont pas juridiction.

Sens détourné du mot « pirate »

Lorsque l'acte de piraterie s'exerce dans un but politique ou terroriste, comme dans le cas des « pirates de l'air », il s'agit d'une déformation de sens, car cela concerne des actions terroristes, politiques et non des crimes de droit commun.

Le **Highjacker** (pirate de l'air) est un pirate qui détourne un navire de passagers en vue de demander une rançon ou d'obtenir l'exécution de revendications, souvent à caractère politique ou terroriste. Il prépare son coup et embarque en tant que passager ou membre d'équipage. Il a presque toujours au moins un complice. Ce type de piraterie atteint très rarement son objectif, les autorités ayant pour directive de ne pas négocier avec eux. On la qualifie d'acte désespéré.

Les **Hackers** (pirates informatiques) sont spécialistes dans la maîtrise de la sécurité informatique et des moyens de déjouer cette sécurité. Leur but est soit d'accomplir un exploit sans autre but que de s'en vanter, soit de nuire, de faire du profit ou d'obtenir des informations pour leur usage ou pour les revendre. Certains activistes agissent dans le cadre d'une cause : ils attaquent des entreprises, des organisations ou des gouvernements afin de les paralyser ou d'obtenir des informations. D'autres détournent des données informatiques protégées pour servir leurs idéaux de libre circulation de l'information.

Les **biopirates** manipulent le vivant en dehors de tout cadre légal, souvent dans des laboratoires clandestins, afin de modifier certaines caractéristiques des espèces vivantes, d'en créer de nouvelles ou de pratiquer le clonage.

Les activités des pirates de l'espace

La piraterie est une activité risquée et lucrative qui comprend généralement les actions suivantes :

- l'enlèvement de personnes avec demande de rançon
- le vol
- le meurtre
- le sabotage

Les pirates ne se limitent pas seulement aux pillages de navires, ils attaquent parfois des colonies isolées, voire des cités spatiales lorsqu'ils le peuvent. Ils sont toujours opportunistes et ils évitent les risques inutiles, à moins que le prix vaille la peine et le sacrifice de quelques membres d'équipage.

Les tactiques des pirates vont de l'assaut frontal pur et simple aux embuscades minutieusement préparées. Il existe en ce sens une hiérarchie des actes de piraterie :

- Les petits brigands agissent en groupes peu nombreux et leurs actions sont souvent improvisées et désordonnées, s'apparentant plus à de la rapine.
- Les gangs organisés dépendant de mafias solides et dirigées par de puissants hommes d'affaires mènent des opérations planifiées.
- Des pirates indépendants épris de liberté agissent pour leur propre compte.
- Des groupes terroristes s'adonnent à la piraterie dans le but de servir leur cause.

Les pirates réalisent leurs plus gros coups sur les routes marchandes, mais c'est aussi en ces occasions qu'ils courent les plus gros risques. Certains groupes de pirates ne comptent qu'une poignée d'hommes dans un vaisseau poussif. D'autres utilisent une flottille d'engins suréquipés ayant chacun une fonction dans une attaque coordonnée.

Certains pirates entretiennent des rapports avec des réseaux d'esclavagistes afin de leur revendre les équipages et passagers qui ne peuvent pas être rançonnés. Cependant, en raison des peines de prison à perpétuité liées à l'esclavagisme, la pratique est peu répandue. Le plus souvent, un groupe de pirates proposera aux prisonniers de choisir entre l'esclavage ou rejoindre leurs rangs.

Une majorité de pirates essaie plutôt de traiter les équipages avec un minimum de dignité, entres autres en les abandonnant à bord des capsules de sauvetage de leur navire capturé ou en les déposant sur une planète habitée, moyennant leur silence.

Repairs de pirates

Les pirates opèrent le plus souvent à partir d'une base, leur **repaire**, où ils entreposent et trient le butin en vue de sa revente. Situé sur une planète isolée ou dans une région peu fréquentée, sur un corps céleste habitable ou sur une station spatiale abandonnée, ce repaire est bien caché, ou du moins, bien défendu. Il offre une cachette pour se faire oublier, se reposer, soigner l'équipage et réparer les vaisseaux.

Les pirates agissent majoritairement à bord de vaisseaux volés ou détournés, ou alors ils gagnent leur vaisseau dans une bataille contre la concurrence. Un vaisseau est une ressource précieuse, aussi ils le bricolent et ils en font leur trophée. Il représente souvent la fierté du groupe et fait l'objet d'un attachement particulier. Rares sont les pirates à abandonner un navire après leur forfait, ce qui est vu comme de la couardise.

Pour les pirates qui ne disposent pas d'un repaire fixe, le navire est leur seul foyer. Son importance en est d'autant plus grande.

Les **ports francs** sont des endroits indispensables à l'exercice des activités des pirates, mais aussi de nombreux mercenaires et contrebandiers. Il s'agit d'un lieu « public » équipé d'un véritable astroport clandestin qui permet aux capitaines de faire réparer leur navire et aux équipages de se détendre, de rencontrer et d'échanger.

Les pirates y prennent contact avec des receleurs pour vendre ce qu'ils ont dans leurs soutes, recevoir des commandes particulières, obtenir des tuyaux, de bons contrats ou des occasions intéressantes. Occasionnellement, un port franc permet de recruter du personnel pour remplacer les pertes au combat ou augmenter les effectifs.

Les ports francs sont situés en marge des routes connues, dissimulés dans la Zone Noire ou dans des colonies abandonnées. Les tarifs de ce que l'on peut y acheter ou vendre en sont d'autant augmentés que l'endroit est isolé, souvent à la limite de

l'escroquerie flagrante. En effet, leurs propriétaires savent que, la plupart du temps, ils sont les seuls dans le coin à proposer leurs biens et services.

Certains ports francs, organisés, disposent de milices mandatées pour calmer les ardeurs des clients et ainsi éviter les règlements de compte dans leur voisinage.

Quelques ports francs dans l'univers de Technotron :

- Le Château Sakomar, ville d'Hirionis, planète Kewnser
- Le Marché aux puces, une station spatiale désaffectée
- L'astroport de Gwensferd, sur la planète Morenis
- Galdwel City, lune de Sarprek, planète Sakourine
- Jinkko, lune de Sagoon, planète Daalan

Il en existe beaucoup d'autres et vous pouvez les découvrir dans l'Atlas de l'univers : http://www.rpgtechnotron.ca/htm/collection/atlas_univers.htm

Le parler des pirates de l'espace

Même les pirates de l'espace carburent aux boissons alcoolisées, quand ils ne naviguent pas. On ne boit toutefois jamais dans l'espace, car la moindre fausse manœuvre peut causer la perte du navire. En définitive, leur parler n'est pas si différent des gens ordinaires, sinon qu'ils aiment rouler des mécaniques en utilisant des termes techniques à la mode et de vocabulaire intimidant.

Quelques traits du parler pirate de l'espace:

- Parler fort, pour être compris et ne pas avoir à se répéter.
- Débuter son discours en identifiant clairement la source des propos : « Voici ce que je vous dis : » ou « C'est moi qui vous le dis... » ou « Foi de [se nommer]... » ou « Je l'ai entendu de la bouche de... » ou « D'après ce qu'on raconte dans les coursives... » ou « La rumeur générale veut que... »
- Ponctuer ses phrases par des interjections et expressions qui appuient le discours : « crénom de... », « que je sois pendu si... », « ma main au feu que je dis vrai ».
- Exagérer ses propos : vous vous êtes battus contre six hommes, mais vous raconterez en avoir affronté une dizaine. Arrondissez à la hausse et mettez-en plein la vue. Pour un pirate, ce n'est pas seulement un grand navire, c'est le plus grand de tous ceux qu'il a vus !
- User et abuser d'adjectifs, en utilisant des synonymes: un gros homme costaud et gras, un gros astéroïde massif et lourdaut, un redoutable vaisseau armé et cuirassé.
- Ajouter une injure quand on s'adresse à un ennemi : « Sale chien galeux... », ou un sobriquet amical quand il s'agit d'un pote : « L'ami, Matelot, Mon brave... ».

Dans la plupart des cas, le pirate de l'espace est un tantinet malengueulé, parfois vulgaire, pas spécialement poli et raffiné, mais surtout, il se montre direct, dur et sans pitié en vue d'intimider.

L'usage des sobriquets

Les pirates utilisent un surnom pour deux raisons majeures:

- Protéger leurs proches ou leur famille lors de l'identification du patronyme par le gouvernement, afin d'éviter qu'ils soient contraints à se rendre sous la pression.
- Ne laisser aucune trace de leur passé, car ils sont bien souvent des voleurs ou d'anciens militaires. L'armée observe d'ailleurs une discipline extrêmement sévère et inflige des punitions bien plus dures aux contrevenants que le font les capitaines pirates.

À celles-ci, on peut trouver une troisième raison :

- Asseoir ou renforcer leur réputation, laquelle leur permet de se faire redouter et obéir, donc d'éviter de devoir toujours combattre.

Bien souvent, les sobriquets sont attribués par l'équipage à un pirate, faisant référence à ses hauts faits, à une aptitude physique ou intellectuelle, à un signe distinctif particulier tel que des tatouages, une balafre très voyante, un handicap physique, etc.

Quelques expressions typiques des pirates

- **Bamboche (Bambocher)** : Beuverie, fête.
- **Branle-bas** : Préparation, préparer un voyage, un combat.
- **Butin** : Trésor.
- **Caboulot** : Bistrot, taverne.
- **Cuistot** : Cuisinier.
- **Coupe-gorge** : Endroit dangereux.
- **Harr** : Rire gras de pirate.
- **Jacter** : Parler.
- **Gonze, gonzesse** : Bonhomme, bonne femme.
- **Passer par l'écouille** : Être chassé, châtié.
- **Maronner**: Attendre longtemps, inutilement. Abandonner quelqu'un en un lieu désert.
- **Maron** : Marin abandonné sur un astéroïde.
- **Bleu** : Surnom des matelots inexpérimentés.
- **Mise à sac** : Piller, vider.
- **Molaston** : Personne à battre.
- **Pote** : ami.
- **Tord-boyaux** : Boissons forte (tous types d'alcools et de fermenthols).
- **Saborder** : Causer un naufrage, saboter un projet ou un appareil, tuer une personne.
- **Tanguer, Valdinguer** : Chambranler, perdre l'équilibre ou marcher de travers.
- **Tirer une bordée** : Tirer avec tous les canons en même temps.
- **Yarfuhn** : Tiré du langage konéranien, synonyme de « D'accord ».
- **Larguer les amarres** : Désamarrer un navire, lui permettant de partir. Déménager.
- **Laisser en rade** : Disposer pendant un certain temps un navire dans un port.
- **Faire le point** : Déterminer la position ou la situation d'un navire, tirer une information au clair, tenir une conversation pour éclaircir les choses.

Expressions liées à l'espace

- **Claquage** : Bruit que causent les débris sur la coque.
- **Sillage** : Trace éphémère et détectable que laissent les moteurs sur le passage d'un navire sur quelques Tersecs derrière lui.
- **Calme plat** : Un trajet sans obstacle.
- **Brume** : Nuage, nappe de gaz.
- **Louvoyer** : Tracer des zigzags afin de brouiller son sillage.
- **Reflux** : Retour de gaz dans les tuyères des moteurs.
- **Houle** : Agitation.
- **Écume** : Présence de débris autour du navire.
- **Déferlante** : Onde de choc non destructrice, mais déstabilisante causée par le passage en vitesse superluminique d'un autre navire, trop proche du nôtre.
- **Scélérate** : Onde de choc destructrice causée par une explosion ou une collision.

Quelques gros mots et jurons des pirates de l'espace

Les pirates usent d'insultes et de jurons pour personnifier la violence et se faire respecter. En voici quelques-uns :

- **Cul terreux**
- **Forban**
- **Gredin**
- **Mécréant**
- **Ruffiot**
- **Truand**
- **Canaille**
- **Rat de cale**
- **Boit-sans-soif**
- **Capon** (lâche)

À propos de hiérarchie

Du fait même de leur mode de vie, peu de pirates mangent à leur faim ou deviennent riches. La plupart meurent jeunes, lors de combats, de luttes intestines ou d'exécutions par la concurrence. Malgré cela, les raisons qui motivent une personne à s'enrôler dans la piraterie spatiale sont la soif de liberté et l'organisation démocratique de la vie à bord.

En effet, dans la marine marchande et militaire, la discipline est extrêmement sévère et la hiérarchie est définie de manière stricte. Sur un vaisseau pirate, l'égalité est prioritaire à la hiérarchie; les origines et croyances ne portent aucun préjudice. Les liens entre les pirates sont donc égalitaires et s'opposent à toute hiérarchie de privilèges. Par exemple, il n'y a pas de siège attribué ou d'espace réservé pour le capitaine, ce qui permet de préserver de saines relations sociales.

La majorité des équipages pirates sont dirigés par un **conseil suprême** ou **conseil commun**: une assemblée où les officiers et artisans peuvent siéger avec les membres d'équipage expérimentés. L'assemblée est décisionnelle et exécutive. Chaque homme y a droit de parole et chaque membre d'équipage, hormis ceux qui ne sont pas encore intégrés, a une voix dans le vote, tout comme le capitaine. Tous peuvent demander le vote sur une question épineuse et toutes les fonctions sont réévaluées périodiquement au besoin.

Le Capitaine est désigné pour son courage et sa force lors des prises d'assaut. S'il mérite le respect par ses hauts faits, il n'a néanmoins aucun pouvoir sauf celui de faire appliquer la discipline et de coordonner les attaques et la navigation. Si le capitaine d'un navire militaire ou marchand est le seul maître à bord, ce n'est pas forcément le cas dans la piraterie, puisque le capitaine est élu et doit constamment mériter son poste.

Le second est un officier également élu par les pirates, dont la fonction vient contrebalancer celle du capitaine. Traditionnellement appelé le «quartier-maître», il commande partout sur le navire et il a la responsabilité de répartir équitablement les richesses entre les membres d'équipage et les ressources sur le bâtiment, qu'il recense sur un carnet de comptes; cette distribution du butin est également régulée par la Charte (voir définition de la Charte ci-après). Le quartier-maître élu peut aussi faire entamer un procès contre le capitaine. Si le capitaine refuse le procès, il est exilé, le plus souvent, ou exécuté s'il est jugé dangereux.

Le chef d'équipage est élu pour sa compétence et son expérience, parmi les plus anciens. En effet, ce poste nécessite une parfaite connaissance de la réalisation des manœuvres. Le chef d'équipage doit en imposer pour forcer les faibles à se reprendre pendant un combat. Il est responsable de faire exécuter les ordres, durant les manœuvres.

Le chef canonnier est élu parmi les canonniers d'expérience. Ce poste est essentiel chez les pirates, car ces derniers sont enclins à tirer d'abord et poser les questions ensuite. Un navire bien armé est souvent assez intimidant pour que l'équipage adverse se rende sans se battre. Le chef canonnier reçoit les ordres directement du capitaine.

Le canonnier veille à l'exécution des ordres du chef canonnier. Il est responsable d'une pièce et sait l'utiliser, l'entretenir et la réparer.

Le maître-charpentier a pour tâche de maintenir en bon état le navire et ses équipements. Il effectue les réparations avec les hommes qu'il commande.

Le maître-mécanicien assure le fonctionnement des machines. Les propulseurs doivent être en parfaite condition à tout instant.

Le magasinier est responsable de l'approvisionnement, tient les comptes des vivres et marchandises. Il fournit chaque jour le cuistot selon ses besoins, en tenant compte de la durée de conservation des aliments. Il distribue les outils et équipements directement aux hommes. Lorsqu'un navire-pirate fait une prise, il tient les comptes du butin, jusqu'à distribution ou vente dans un port.

Le contremaître dirige l'équipage d'un esquif ou d'un véhicule tout-terrain. Il prend ses ordres du capitaine et se charge de faire exécuter les manœuvres, veille à la discipline, et à ramener tout son équipage à bord une fois la besogne accomplie.

La charte est un contrat convenu entre pirates qui établit les responsabilités, les investissements de départ et le partage des gains. Elle règlemente la vie de groupe des pirates et assure au capitaine et au second de recevoir chacun deux parts du butin; les autres officiers reçoivent une part et demie, les autres membres d'équipage, une part chacun.

Sur un navire-pirate, toutes les décisions sur la destination, l'objet de l'expédition et les prises sont collectives. Avant le départ, l'équipage et le capitaine concluent un

contrat-charte prévoyant la mise de fonds, les frais généraux, la répartition des bénéfices, des indemnités, les punitions en cas de manquement à la discipline, tout en mettant l'accent sur des valeurs privilégiées par la société pirate: l'égalité, le mérite, le courage et le libre consentement.

La charte est signée par chacun en jurant sur sa propre tête. Elle fait intervenir les principes de l'élection, les primes de rendement et les indemnités pour accident du travail (une sorte de sécurité sociale). À titre d'exemple, voici quelques termes négociés dans une charte :

- I. Chaque pirate pourra donner sa voix dans les affaires d'importance et aura un pouvoir de se servir quand il voudra des provisions et des liqueurs fortes nouvellement prises, à moins que la disette n'oblige l'équipage à en disposer autrement, la décision étant prise par vote.
- II. Les pirates qui cherchent à dérober à la compagnie seront abandonnés sur un astéroïde. Si un homme en vole un autre, on lui coupera les mains et on le déposera en quelque endroit inhabité et désert.
- III. Il est interdit de jouer de l'argent aux dés ou aux cartes.
- IV. Il est interdit de boire à bord.
- V. Les hommes sont responsables de l'état de marche de leur matériel.
- VI. La présence de jeunes enfants ou d'adolescents à moins d'un an de leur majorité juridique est interdite à bord.
- VII. Quiconque déserterait le navire ou son poste d'équipage pendant un combat sera abandonné sur un astéroïde.
- VIII. Les querelles sont interdites à bord; elles seront vidées à terre par un combat loyal. Celui qui fait couler le sang le premier sera déclaré vainqueur.
- IX. Celui qui devient infirme ou perd un membre en service recevra une compensation proportionnelle, suivant le barème établi :
 - Perte de la vue = 2 000 ct
 - Perte d'un membre = 1 500 ct par membre
 - Perte d'un œil = 800 ct
 - Perte d'un doigt = 200 ct par doigt
 - Perte de l'ouïe = 1 000 ct

Le crédit impérial (ct) est la monnaie de référence de l'Empire économique stonk.

Superstitions et traditions des pirates

Vu l'époque où se déroule la piraterie spatiale, avec le niveau élevé de connaissances scientifiques dont dispose l'individu moyen et même le moins éduqué, les superstitions dites « surnaturelles » et religieuses, relevant de croyances ou de rituels païens, n'ont plus cours. On ne rencontre plus que les traditions et pratiques rituelles directement liées au métier.

Le **baptême de l'air** est réservé aux nouveaux pirates. Il s'agit de leur initiation au métier, par les plus expérimentés. Ceux qui se joignent pour la première fois à un équipage et dont le corps est encore vierge de cicatrices reçoivent leurs premiers stigmates, dans une atmosphère de beuverie. Ce rituel est pratiqué avec le consentement de l'initié et souvent accompagné d'une plaisanterie. Par exemple, chez les Bloodsuckers, l'initié doit boire un cocktail brûle-gorge dont il se souviendra longtemps et dont les effets font en sorte qu'il perd le sens du goût et de l'odorat

pendant des semaines. Chez d'autres groupes, il arrive que les plaisanteries dégénèrent en conflits perpétuels entre individus, renforçant du même coup les liens avec ses proches équipiers.

Les **tatouages** sont une protection puissante que portaient à l'origine les mauvais garçons ou les marins. Les pirates se bardent de tatouages en signe d'appartenance à l'équipage, mais aussi en signe de puissance. En effet, les symboles tatoués sur le corps d'un pirate sont reliés à ses appartenances et ses hauts faits, du coup il est déshonorant de porter un tatouage qui n'a pas été mérité, c'est-à-dire représentant un fait que le pirate n'a pas commis ou un événement auquel il n'a pas participé.

Le **chat** est la plus répandue des traditions des pirates : l'animal se montre très utile sur un navire puisqu'il élimine les rats, vecteur de maladies. Sa réputation est enviable au point où il est de mauvais augure de décoller sans un chat à bord. Très sensible aux changements climatiques, l'animal peut avertir de la présence d'un danger par son comportement. Tuer le chat d'un équipage ennemi est considéré comme de la lâcheté.

Le **mort** : Si quelqu'un meurt sur un vaisseau, il faut le confiner aussitôt. La raison la plus logique est le risque d'épidémie et le dégagement d'odeurs lors de la décomposition du cadavre. Une fois confiné dans un sas ou dans un sac mortuaire, le mort est incinéré, ou, faute de moyens, éjecté dans l'espace. L'urne contenant les cendres, plus rarement le corps entier, sera éventuellement enterré; dans ce cas, il est alors d'usage de débarquer le mort en premier. Une fois l'enterrement terminé, on dépose sur sa tombe, en guise d'épithaphe, un objet lui ayant appartenu. Piller la tombe d'un pirate est de fort mauvais augure.

Le **la marque noire** est la plus lugubre des traditions du monde des pirates. Il s'agit d'un avertissement de mort livré à son destinataire par le biais d'un messenger. Lorsqu'un grief ne peut être réglé que par la mort de son ennemi, l'usage est de lui envoyer la marque noire quelques jours avant de passer à l'exécution. Le fait d'assassiner un pirate sans qu'il ait reçu la marque noire est aussi déshonorant que celui de fuir lâchement celui qui a envoyé l'avertissement. Il est coutume de ne jamais s'en prendre au messenger, ce qui cause un déshonneur.

La marque noire, ou tache noire, prend la forme d'un jeton noir circulaire, comme ceux utilisés au casino, mais complètement peint en noir, déposé dans la main de l'accusé. Dans certains clans, il s'agit d'une tache faite à l'aide d'un tampon d'encre indélébile ou, parfois, d'une brûlure infligée au fer. Les traîtres et les informateurs sont particulièrement visés par cet avertissement funeste, annonciateur d'un duel à mort.

À noter que les Bloodsuckers* n'adhèrent pas à cette pratique.

* Le lecteur pourra découvrir le pirate de l'espace Kisha Zycks et les Bloodsuckers dans la saga Technotron, et particulièrement dans Enquête sur l'affaire Décalypse.

Bibliographie de la saga Technotron :

LORANGER, Patrick.

Déjà parus chez Joey Cornu Éditeur

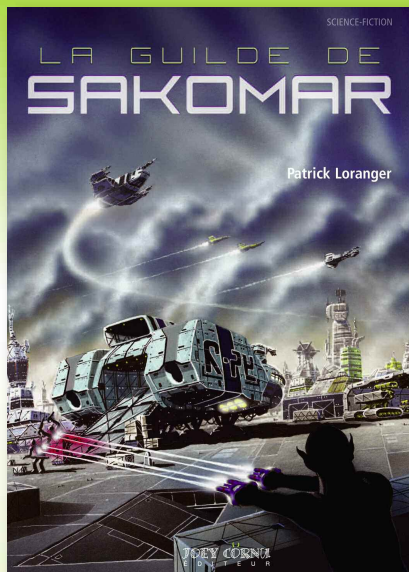
L'Odyssée de Kisha Zycks; Public cible : À partir de 12 ans.

1. *La Guilde de Sakomar*. 2013. 225 p. ISBN 978-2-922978-35-9;
2. *L'affaire Décalypse* (tome 1 de 3). 2014. 225 p. ISBN 978-2-922976-40-3;
3. *Enquête sur l'affaire Décalypse* (tome 2 de 3). 2015. 305 p. ISBN 978-2-922976-45-8;
4. *Le secret de Décalypse* (tome 3 de 3). 2016. 389 p. ISBN 978-2-922976-49-6;

À paraître prochainement.

5. *Les chroniques d'un assassin*.
6. *L'affaire Goomahan*.
7. *La bataille de Forcast*.

Technotron, c'est un jeu de rôles sur les pirates de l'espace, où se développent aussi d'autres thématiques intéressantes. En développement, il n'est pas encore publié, mais une version test demeure disponible sur commande spéciale auprès de l'auteur.



LA GUILDE DE SAKOMAR

Auteur: Patrick Loranger

Genre: Roman de science-fiction

Public: 12 à 17 ans

Illustration de couverture:

Jean-Pierre Normand

Couverture: Studio Gougeon

Format: 13 x 19 cm

Pages: 228

Parution: Avril 2013

ISBN 13: 978-2-922976-35-9

Prix suggéré au détail: 13,95 \$

Du même auteur:

Trilogie *L'Ordre des Ornyx*
(Soulières Éditeur)

LA GUERRE DES GANGS... DE L'ESPACE

Kisha Zycks et Kaddal Sierko viennent d'être engagés par Sakomar, contrebandier qui règne sur une vaste région galactique. Un vaisseau de l'Empire est tombé en panne avec sa cargaison de munitions et pour Kisha, le Rhodopithèque, et Kaddal, un Knork qui se révèle être un excellent associé, le temps compte: l'armée a envoyé un remorqueur pour récupérer la précieuse marchandise.

Mais voilà que le cambriolage qu'ils s'apprêtent à réussir est entravé par la survenue d'un autre gang avec qui il faut négocier une entente. Hélas, transiger avec des bandits est un risque: Kisha perd son nouvel ami et si la pilote Rutger Modji, engagée par la bande rivale, ne s'était pas rangée du côté du Rhodopithèque, c'en était fait de lui aussi.

Mais une trahison contre une trahison n'équivaut pas à en rester quittes. Pour Kisha et Rutger, dont les têtes ont été mises à prix, leur participation à la piraterie semble plus périlleuse que jamais.

La Guilde de Sakomar est un récit d'action autour de la loyauté et des préjugés, deux thèmes récurrents dans les œuvres de l'auteur.

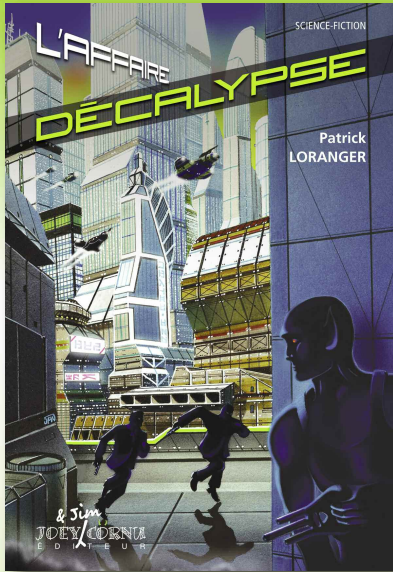
UN AUTEUR CONNU POUR LA SÉRIE DES ORNYX

Patrick Loranger est paroissien de Shawinigan et donne beaucoup à sa communauté en tant que chef scout. Scientifique de formation (Sciences pures et appliquées, puis Électronique), il a trouvé matière à récits après avoir travaillé des années en Recherche et développement. Son intérêt pour la vie dans l'Univers ne date pas d'hier et la science-fiction est pour lui un terrain d'imagination sans bornes. Il a d'ailleurs créé le jeu de rôles *Technotron* qui compte nombre d'abonnés de 9 à 12 ans. Pour soutenir leur intérêt, il a rédigé une encyclopédie des exoraces et construit des langues exotiques du fond de l'espace.

Patrick a connu un franc succès avec la trilogie de *L'Ordre des Ornyx*, publiée chez Soulières Éditeur. L'opératrice de la couveuse Joey Cornu, pour qui la science et la science-fiction sont toujours un régal, se réjouit de ce flux d'énergie qui rejaillira sur les jeunes émules.

Des atouts:

- Un roman de science-fiction à l'action soutenue et aux personnages attachants.
- Une qualité littéraire et narrative qui a précédemment valu trois publications chez Soulières Éditeur.



L'AFFAIRE DÉCALYPSE

Auteur : Patrick Loranger

Genre : Roman de science-fiction

Public : 12 à 17 ans

Illustration de couverture :

Jean-Pierre Normand

Couverture : Studio Gougeon

Format : 5 1/8 X 7 1/2 po

Pages : 245

Parution : Mars 2014

ISBN 13 : 978-2-922976-40-3

Prix suggéré au détail : 13,95 \$

UNE COURSE CONTRE LA MORT

S'il veut enfin retourner sur Polaris et connaître son fils nouvellement né, le Rhodopithèque Kisha Zycks doit remplir une dernière mission : retrouver les responsables de l'attentat à la bombe perpétré contre le patron de la Guilde qui l'emploie, Khestrem Sakomar. Une fois cette vendetta accomplie, le jeune pirate pourra aspirer au repos.

Mais bientôt, un nouvel attentat a raison du grand Sakomar. Son fils Warsha, dit le Sanguinaire, prend les commandes de l'organisation criminelle et il n'entend pas se priver des services de son meilleur élément. Toutefois, la Guilde n'est pas seule à convoiter les services du mercenaire. Un clan connexe lui propose de dérober les données du mystérieux « projet Décalypse ». Ce que représente Décalypse, Kisha s'en fiche un peu; cinq millions de crédits sont à portée de main, c'est de quoi faire vivre sa famille durant trois générations et se retirer pour de bon de la piraterie.

Hélas! l'affaire prend des proportions insoupçonnées. Trahi et traqué dans toute la galaxie, Kisha devra échapper à la Police de l'espace et aux chasseurs de primes lancés à ses trousses, dans une course effrénée dont l'enjeu n'est rien de moins que sa vie et celle de sa jeune famille.

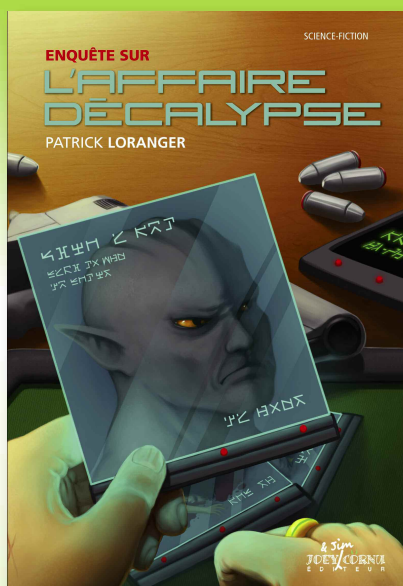
UN AUTEUR CONNU POUR LA SÉRIE DES ORNYX

Patrick Loranger est paroissien de Shawinigan et donne beaucoup à sa communauté en tant que chef scout. Scientifique de formation (Sciences pures et appliquées, puis Électronique), il a trouvé matière à récits après avoir travaillé des années en Recherche et développement. Son intérêt pour la vie dans l'Univers ne date pas d'hier et la science-fiction est pour lui un terrain d'imagination sans bornes. Il a d'ailleurs créé le jeu de rôles *Technotron* qui compte nombre d'abonnés de 9 à 12 ans. Pour soutenir leur intérêt, il a rédigé une encyclopédie des exoraces et construit des langues exotiques du fond de l'espace.

Patrick a connu un franc succès avec la trilogie de *L'Ordre des Ornyx*, publiée chez Soulières Éditeur. L'opératrice de la couveuse Joey Cornu, pour qui la science et la science-fiction sont toujours un régal, se réjouit de ce flux d'énergie qui rejaillira sur les jeunes émules.

Des atouts :

- Un roman aux multiples rebondissements et aux personnages exotiques bien développés, dans un univers cosmopolite.



ENQUÊTE SUR L'AFFAIRE DÉCALYPSE

Auteur : Patrick Loranger

Genre : Roman de science-fiction

Public : 12 à 17 ans

Illustration de couverture : Léa Matte

Couverture : Jean Gougeon

Format : 13 x 19 cm

Pages : 305

Parution : Mai 2015

ISBN 13 : 978-2-922976-45-8

Prix suggéré au détail : 13,95 \$

SUR LES TRACES DU FUGITIF KISHA ZYCKS

Rick, un jeune assassin au service des Bloodsuckers, se voit confier une délicate mission : retrouver le voleur des données secrètes du projet Décalypse dont la teneur pose une menace à la sécurité de toute la galaxie. Lui qui se remet à peine d'une grave blessure, le voilà en train de jouer les détectives pour le compte d'une mystérieuse corporation. Quelles sont les véritables implications du projet Décalypse? Et pourquoi avoir insisté pour le mettre sur cette affaire? Son métier est de liquider les gêneurs.

Il semble d'ailleurs que toutes les forces de la galaxie soient mobilisées pour épingler l'insaisissable bandit! Sous la gouverne de l'excentrique commandant Mac Leod, les agents secrets de l'ASI suivent aussi les traces du fugitif, tandis que les représentants du crime organisé se démènent pour tenter de récupérer le fruit du vol qu'ils mlont commandité. Qui sera le premier à élucider ce mystère? C'est à croire que quelqu'un tire les ficelles dans l'ombre, lançant avec malice divers groupes armés les uns contre les autres.

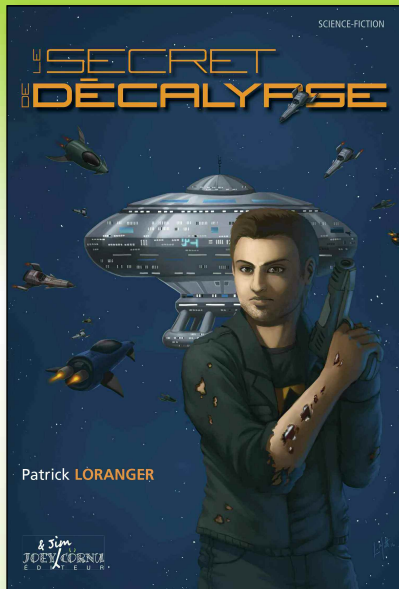
UN AUTEUR CONNU POUR LA SÉRIE DES ORNYX

Patrick Loranger est résident de Shawinigan et a beaucoup donné à sa communauté en tant que chef scout. Scientifique de formation (Sciences pures et appliquées, puis Électronique), il a trouvé matière à récits après avoir travaillé des années en Recherche et développement. Son intérêt pour la vie dans l'Univers ne date pas d'hier et la science-fiction est pour lui un terrain d'imagination sans bornes. Plus jeune, il a créé le jeu de rôles Technotron et rédigé une encyclopédie des exoraces en plus de fabriquer des langues du fond de l'espace pour le plaisir de ses abonnés.

Patrick a connu un certain succès avec la trilogie de *L'Ordre des ornyx*, publiée chez Soulières Éditeur. L'opératrice de la couveuse Joey Cornu, pour qui la science-fiction jeunesse est une porte vers la science, se réjouit de ce flux d'énergie qui rejaillira sur les jeunes émules.

Des atouts :

- Un roman de science-fiction à l'action soutenue et aux personnages mémorables.



LE SECRET DE DÉCALYPSE

Auteur : Patrick Loranger

Genre : Roman de science-fiction

Public : À partir de 12 ans

Illustration de couverture : Léa Matte

Préface de : Rock Demers,
producteur et scénariste

Couverture : Jean Gougeon

Format : 13 x 19 cm

Pages : 389

Parution : Septembre 2016

ISBN 13 : 978-2-922976-49-6

Prix suggéré au détail : 14,95 \$

UNE CHASSE À L'HOMME DANS DEUX GALAXIES

Kisha Zycks, mercenaire rhodopithèque au service de la Guilde de Sakomar, ne parvient plus à semer les gangsters de la mafia stonk ni les agents de l'ASI menés par le commandant Mac Leod. Les premiers veulent récupérer un disque qu'ils lui ont commandé de voler, sans toutefois respecter leur promesse de paiement, les deuxièmes sont prêts à tout pour que les données ultrasensibles n'aboutissent pas dans des mains capables de renverser l'ordre de l'Empire.

Mais dans les coulisses, quelqu'un tire les ficelles. Il vient de forcer Joe le Bloodsucker (un dangereux chef d'un gang de pirates de l'espace), à lancer Rick, son meilleur assassin, sur la piste du voleur. Ce dernier découvre cependant, alors qu'il piste Zycks, un complot qui dépasse ce à quoi il s'attendait. Les enjeux sont importants et le concernent aussi.

Zycks se débat pour s'en sortir et Mac Leod redouble d'efforts pour le capturer. Mais maintenant que Rick fait front commun avec le Rhodopithèque, Zycks veut résoudre le mystère de Décalypse.

UN AUTEUR CONNU POUR LA SÉRIE DES ORNYX

Patrick Loranger est résident de Shawinigan et a beaucoup donné à sa communauté en tant que chef scout. Scientifique de formation (Sciences pures et appliquées, puis Électronique), il a trouvé matière à récits après avoir travaillé des années en Recherche et développement. Son intérêt pour la vie dans l'Univers date de son enfance et la science-fiction est pour lui un terrain d'imagination sans bornes. Plus jeune, il a créé le jeu de rôles Technotron et rédigé une encyclopédie des exoraces en plus de fabriquer des langues du fond de l'espace pour le plaisir de ses abonnés.

Tout comme l'opératrice de la couveuse Joey Cornu, pour qui la science-fiction jeunesse est une porte vers la science, le réalisateur et producteur Rock Demers est très enthousiaste devant l'écriture de Patrick, qu'il porte en grande estime. « Il y a là matière à film hollywoodien », insiste-t-il pour dire.

Des atouts :

- Un roman de science-fiction à l'action soutenue et aux personnages mémorables.