

VOCABULAIRE DE LA PIRATERIE

MOT	DÉFINITION
PIRATE :	Véritable hors la loi qui pille et tue sur mer.
CORSAIRE :	Capitaine de bateau qui agit sous les ordres du roi/de son gouvernement.
FLIBUSTIER :	Pirate "aventurier" qui s'attaque aux bateaux espagnols.
FORBAN :	Pirate à sons compte sans scrupule.
TIMONIER :	Matelot qui tient la barre du gouvernail.
MATHURIN :	Surnom des matelots.
MOUSSAILLON :	jeune marin inexpérimenté, souvent celui qui lave le ponton !
BOUCANIER :	Aventurier vivant dans les forêts des Caraïbes, le boucanier chasse le gibier au moyen de son long fusil. Il en fume la viande sur le "boucan", une grille spéciale qui lui a valu son nom. Il accompagne souvent les pirates dans leurs raids sur la terre ferme et peut même décider de s'engager sur un de leurs bateaux.
BABORD :	Côté gauche du navire (quand on regarde vers l'avant).
TRIBORD :	Côté droit du navire (quand on regarde vers l'avant).
CALE :	Partie du navire située sous le pont, destinée à recevoir la cargaison et les prisonniers.
SABORDER :	Couler volontairement son propre navire, par exemple pour échapper à l'ennemi.
GROG :	Boisson chaude composée d'eau, de rhum, de sucre et de citron.
CHASSE PARTIE :	C'est le code de conduite des Pirates.
PAVILLON :	C'est le drapeau, l'étendard du navire. Ornés par des emblèmes de mort, les pavillons pirates, hissés avant l'abordage, donnaient l'ordre au bateau ennemi de se rendre. Ces drapeaux n'étaient pas toujours noirs, certains étaient blancs, mais les pires étaient les rouges, qui signifiaient que le combat sera sans pitié et qu'aucun prisonnier ne sera fait !
EXPRESSION	DÉFINITION
Marin d'eau douce	: marin médiocre, sans expérience.
Hissez ho !	: ordre ou encouragement pour hisser les voiles.
Mille sabords !	: juron de marin.
Morbleu !	: célèbre juron du XVIIe siècle.
Nourrir les poissons	: être balancé par-dessus bord !
Ohé ! Du bateau !	: appel lancé à un navire proche.
Parez à mouiller, à virer !	: tenez-vous prêts à opérer une manœuvre !
Branle-bas de combat !	: Branle est l'ancien nom des hamacs. On doit les décrocher - mettre en bas – c'est-à-dire se réveiller pour combattre !
Pas de quartier !	: annonce qu'aucun ennemi ne survivra au combat.
Gredin	: personne malhonnête, chenapan.