



LA POLITIQUE VOROZIONE

Le système politique vorozion n'est ni très clair ni très facile à aborder. Suite à vos questions, voici une description plus complète de la politique de l'Hégémone, avec ses structures, ses intervenants et ses vilains recoins.

LES BASES

La population vorozione est apparue un beau matin, sur les ruines fumantes de la nuit de Taamish. Un jour, l'ordre dérigion régnait sur l'est. Le lendemain, les structures étaient à terre, et plus personne n'avait la moindre légitimité pour diriger ou prévoir.

Très logiquement, la population apeurée se tourna vers les organisateurs et les chefs de la révolte. La noblesse Vorh était née (cf. Chagar n°9). Certains nobles essayèrent de s'atteler au boulot, mais il y a un monde entre mener un petit massacre efficace et organiser une nation au jour le jour.

Un groupe de nobles des Délinelles rédigea une proposition, visant à constituer une structure spécialisée dans l'organisation de la nouvelle politique. Le corps légiste apparut, avec deux niveaux bien distincts. La direction fut constituée de meneurs rebelles passionnés de politique, qui renoncèrent à la noblesse pour diriger et organiser ce nouveau corps. La base fut construite à partir d'une sélection de serviteurs efficaces et éduqués. En toute honnêteté, ce fut surtout un excellent moyen de recycler d'ancien collaborateurs des dérigions. Habités à gérer la population et les villages, ils disposaient des compétences nécessaires, et ils étaient plus que motivés pour faire oublier leurs « trahisons passées ».

Le reste de la population, l'immense majorité de travailleurs, de paysans, d'artisans et de gagne-petit, constitua le tiers citoyen.

LA CARTE ADMINISTRATIVE ET ÉLECTIVE

Le territoire de l'Hégémone est découpé en 14 régions (liste ci-contre), chacune divisée en 12 à 20 cantons. Dans chacun des 216 cantons, chaque agglomération de plus de 50 habitants (en comptant les hameaux les plus proches, les camps et les fermes dépendantes), est considérée comme une commune.

Un grand nombre d'élections, de structures et de lois s'appuient sur ce découpage. L'exemple le plus évident concerne l'élection des représentants locaux du tiers citoyen.

Chaque commune, en fonction de sa population, élit un certain nombre d'échevins, sorte de conseillers municipaux. Un petit village n'aura qu'un échevin, un bourg moyen une dizaine, et dans les plus grandes cités, la chambre communale sera forte de 21 membres⁽¹⁾. Partout, les échevins sont élus au suffrage général (cf. colonne en page 2) tout les huit ans. Lors de la réunion générale qui suit, les échevins de chaque commune élisent le maire parmi eux. Une fois les chambres communales élues, elles élisent aussi le premier échevin, plus haute autorité du canton. Le premier échevin n'est pas obligatoirement choisi parmi les échevins élus, mais il doit être citoyen du canton et bénéficier de tous ses droits.

Pour les autres tiers, les choses sont un peu plus simples, au moins du point de vue de la populace. Chez les nobles, les choses se règlent en privée ; chaque famille a sa hiérarchie, basée sur le rang et l'âge. Pour les légistes, la structure est impossible à expliquer en moins de six-cent pages (copies légales et pages d'annotations non comprises). Comme tout ce qui se passe dans les sphères légistes, la structure électorale est extrêmement complexe, et chaque bureau dispose de son propre organigramme, mouvant et variant selon les règles, les usages, les coutumes et le sens du vent.

(1) Village : 1 à 5 - Bourg : 3 à 12 - Ville : 10 à 18 - Cité : 15 à 21

N°21 - 14 JANVIER 2014

Voici un article de rattrapage pour un sujet que nous avons apparemment traité un peu trop vite dans le livre de base.

À cette heure où la politique moderne sombre dans l'obsession de la communication et les magouilles à deux ronds, nous vous proposons de revenir à de vraies valeurs. Découvrez avec nous une politique franche et efficace, où on s'assassine pour le pouvoir et le pognon, sans se soucier de l'image.

Ah, le bon vieux temps...

LES GRANDES RÉGIONS

- 01 - Vorène
- 02 - Hadzac
- 03 - Vauzan
- 04 - Essan
- 05 - Kiin Maud
- 06 - Arronde
- 07 - Inac
- 08 - Delinelles
- 09 - Versan
- 10 - Comberais
- 11 - Modaine
- 12 - Lisage
- 13 - Herbance
- 14 - La lance (Corridor + Komso')

Participer, commenter, questionner !

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



LE CONSEIL

LE SUFFRAGE GÉNÉRAL

Le vote est une affaire sérieuse en terre vorozione. Pour avoir le droit de voter, un citoyen - homme ou femme - doit remplir plusieurs conditions :

- Avoir 15 ans révolus.
- Être à jour de ses impôts.
- Être titulaire d'une carte civique depuis le dernier vote local.

La carte civique est un document délivré par le corps légiste, qui ouvre le droit au vote. Le citoyen demandeur doit être financièrement « indépendant », c'est à dire marié, employé depuis plus de deux saisons ou propriétaire d'un commerce, d'un atelier ou d'une exploitation.

Évidemment, la carte est payante, (15 dirams en 1043) et doit être renouvelée chaque année, qu'il y ait un vote prévu ou pas.

Selon les textes, le vote est donc réservé au gens « les plus impliqués ». En pratique, il est surtout réservé au gens déjà bien installés, capables de payer les taxes.

LE QUART GUILDIEN

Les guildes sont un nouvel élément important de la politique vorozione. Normalement issus du tiers citoyen, les guildiens se sont peu à peu extraits de la « plèbe » et travaillent à augmenter leur pouvoir.

Leur arme principale est évidemment l'argent. En arrosant les meneurs d'opinions, en corrompant ou menaçant les conseillers de tous bords, en organisant de véritables campagnes de communication ou de désinformation, ils font avancer leur cause, protégeant et fortifiant leurs acquis.

Leur dernière idée de génie est l'invention des « Cercles de patriotes ». Il s'agit de clubs locaux, rassemblant des citoyens désireux de s'impliquer mais n'ayant pas l'argent ou le temps nécessaire. Les guildes sponsorisent ces clubs, payant les cartes civiques des membres, organisant des conférences, des discussions et parfois mêmes des manifestations ou des pétitions.

La manière dont les guildes s'imposent peu à peu dans le jeu politique inquiète autant les nobles (craignant une nouvelle concurrence) que les citoyens attentifs (craignant que l'argent ne deviennent plus important que l'humain dans les discussions du Conseil).

Siégeant à Nerolazarevskaya, le conseil est la haute autorité de l'Hégémone. Il est composé de 435 sièges, répartis entre les trois tiers à parts aussi égales que possible. Chaque canton dispose en effet de deux conseillers, et à chaque création de canton, deux nouveaux sièges s'ajoutent au conseil. Le siège surnuméraire est une invention des légistes, visant à empêcher un vote à 50/50, véritable cauchemar des administrateurs du conseil. Le premier vote général, organisé en l'an 16 de l'Hégémone, fut un joyeux foutoir. Il n'y avait alors que 56 cantons « stables » et on tira au sort quels conseillers chacun d'entre eux élirait — deux conseillers chacun, dans deux tiers différents.

Les conseillers sont élus à vie. Lorsque l'un d'eux disparaît, un vote est organisé pour redonner un conseiller au tiers qui vient de perdre un des ses représentants. Le conseiller n'est toutefois pas désigné dans le canton qui vient d'en perdre un, mais dans un canton éloigné, désigné en fonction de la liste électorale générale.

Cette liste est révisée tout les trois ans par une commission permanente, et favorise dans l'ordre les cantons n'ayant pas voté récemment ou n'ayant plus de conseillers. Il est en effet possible, lorsque la liste et la malchance s'en mêlent, que le nombre de conseillers par canton varie, privant un canton de représentants alors qu'un autre en aura trois en poste. Autant dire franchement que la commission de la liste est le plus beau nœud de vipères de Nero, et que des combats vicieux et mortels entourent ses travaux.

Une fois élu, le conseiller siège à Nerolazarevskaya, et décide avec ses pairs des grandes orientations de l'Hégémone, des orientations politiques, des plans d'avenir et des nouvelles lois.

Le conseil lui même est un organisme énorme et étrange, ou chacun a trois ou quatre rôles en même temps. Un conseiller doit en effet participer aux grandes réunions, où on discute sans fin des projets en cours ou des grandes orientations à venir. Il s'occupe des affaires de son canton, faisant remonter les problèmes de ses administrés, et leurs transmettant les désirs ou les ordres du conseil. Il participe aussi à la vie de son tiers, assistant à des réunions plus ou moins secrètes ou chaque tiers organise son évolution, gère ses intérêts, et lutte contre l'influence des deux autres. Enfin, le conseiller peut participer à des commissions particulières, qui se créent ou disparaissent chaque jour pour suivre un projet, résoudre un problème, discuter d'une loi ou d'une crise ou réfléchir à la modernisation de ceci ou de cela.

LES LOIS

Le travail essentiel du conseil est de concevoir, de réviser ou d'annuler les lois de l'Hégémone. Bien sûr, il y a des tâches quotidiennes - gestions des régions, de l'impôt, de l'administration courante - mais la véritable gloire est dans la loi. Ce n'est pas un jugement de valeur, mais un simple état de fait. Pour être connu, apprécié et important au sein du conseil, il faut une loi à son nom.

Un projet de loi peut avoir trois origines : la proposition d'un conseiller, la modification d'une loi, ou l'adaptation d'un règlement. Dans le premier cas, tout se résume à des discussions de bureau, à une foule de réunions préparatoires et enfin à quelques votes en assemblée. La modification d'une loi est une tâche plus ingrate, qui n'apporte aucune gloire. Au contraire, c'est un excellent moyen de s'attirer des ennemis parmi ceux qui profitent de cette bonne vieille loi, ou qui savourent encore la gloire de son invention. Ceci explique sûrement pourquoi les lois évoluent si peu, aussi urgentes ou essentielles que soient les modifications.

L'adaptation d'un règlement est plus complexe. La notion de règlement désigne de petites lois locales, mises en place par les échevins d'une commune et les légistes locaux. Ce sont parfois des idées utiles ou des astuces de gestion très efficaces. D'autres fois, ce sont d'énormes imbécillités, des propositions farfelues ou inutiles, ou des tentatives fascistes de contrôler le terrain. Si un de ces règlements paraît utile à quelqu'un, ou si les échevins sont particulièrement contents de leur idée, le règlement est décrit en détail et remis à un conseiller pour qu'il propose d'en faire une loi.

Dans tous les cas, une loi en cours d'adoption sera d'abord discutée durant plusieurs années, puis testée sur le terrain dans plusieurs communes. Ces tests pratiques sont une obligation absolue, visant à éviter des lois inutiles ou inefficaces. En réalité, ces périodes de tests posent autant de soucis qu'elles en résolvent. On tire au hasard les communes où seront testés les projets de loi, et les légistes locaux reçoivent le dossier complet du projet. Ces tests sont parfois tout à fait honnêtes, menés dans la plus grande tranquillité. D'autre fois, les gens intéressés - conseillers, partis ou guildes - commencent à truquer le test, à arroser les participants de pot-de-vin, ou à manipuler les circonstances pour enterrer ou favoriser la loi.

Une fois validée par le test, la loi est votée au conseil et s'applique à l'Hégémone entier. Si on s'aperçoit alors que la loi est imparfaite, inadaptée ou inutile, il faudra recommencer le processus pour corriger tout ça... cinq ou dix ans plus tard.