

La politique sur Herrion

I. La Charte d'Herrion : le document fondateur.

Celle-ci définit les droits et devoirs des trois parties signataires :

- Le Vice-Roi d'Herrion, représentant de la famille du même nom, propriétaire officiel de la planète
- Les M'luurs, souvent appelés Bergers d'Herrion, qui se définissent comme « gardiens » de la planète.
- Les colons, essentiellement humains.

Trois points essentiels de la Charte

- Les Bergers y sont désignés comme les « hôtes », les colons comme les « invités ».
- 80 % de la surface est considérée comme réserve naturelle inviolable, les 20 % ouverts à la colonisation sont soumis à un cahier des charges très strict, notamment sur les questions écologiques.
- La charte définit l'organisation politique de la colonie et fixe les rapports entre les « hôtes » et leurs « invités ».

Les « hôtes »

L'implication des Bergers dans la politique extérieure Herrienne est limitée, mais il y a toujours un Berger au conseil du Vice-roi. Il est généralement très écouté. (Ve'ssshhh exerce cette fonction depuis 153 ans!)

Par ailleurs, si les M'luurs habitent principalement sur le continent sud et dans la Grande Forêt, quelques-uns vivent au côté des humains où ils exercent l'humble fonction qui leur a valu leur surnom. Ces « humbles » Bergers exercent aussi auprès de leurs voisins humains les « humbles » fonctions de confidents, conseillers, juges de paix, parfois même de policiers. En réalité, dans les petites communautés qui représentent 80 % de la population, leur influence est immense ! Ce n'est pas pour rien qu'ils sont parfois surnommés les « Bergers des humains » par leurs congénères. Heureusement, pacifiques et bienveillants, ils n'abusent (presque) jamais de la situation

II. Abrégé de politique Herrienne

Un observateur politique désireux de s'y retrouver pourrait résumer en quelques mots : incompréhensible, labyrinthique, un vrai cauchemar ! Il n'a pas tout à fait tort (mais un peu tout de même).

Qui gouverne ? Le Vice-roi ? Son régent ? Les Maires ? Les questeurs ? Les directeurs d'agence ? L'assemblée planétaire ? Ce ne sont tout de même pas les directeurs d'écoles ? Les présidents de comité, alors ?????

en fait, c'est très simple :

Les directeurs d'école s'occupent de leur école (quand ils n'ont pas l'association des parents d'élèves sur le dos).

Les directeurs d'agences ont de grands pouvoirs, mais ce sont des fonctionnaires sous contrat.

Les questeurs ? Ils veillent au bon usage des finances publiques, contrôlent, conseillent, recommandent et émettent de prudentes réserves. (Remarque : un individu sensé interpréterait ces réserves comme un « non, ne faites surtout pas cette connerie !!! ». Mais qui a dit que les herriens étaient des individus sensés ?)

L'exécutif !

Les Maires : ils gèrent leur ville/bourg/village mais répondent devant leur Assemblée municipale.

Le Vice-roi ou le régent qu'il nomme en son absence :

Le vice-roi est toujours un Herrion ou un proche parent. Ça, au moins, c'est clair!. Il détient le pouvoir exécutif, nomme les directeurs d'agence (qui reçoivent délégation de pouvoirs dans leur domaine) et peut légiférer en urgence.

Ses décisions ont force de loi... jusqu'à leur examen par la prochaine assemblée planétaire.

Il peut opposer son Veto s'il désapprouve un vote d'une des assemblées ... Un veto qui peut être levé par un vote à la majorité des deux tiers de l'assemblée planétaire. Un cas rarissime : en un peu moins de 3000 ans, il n'y a eu qu'assez peu de désaccords entre l'assemblée et le Vice-roi, tant le prestige de la famille est grand.

Les agences planétaires et leurs directeurs exercent en principe le pouvoir exécutif : Éducation, Questure (finances) Sécurité planétaire, Transports, Douanes, Santé Publique, Tourisme. En pratique, les directeurs et leurs adjoints doivent composer avec les Comités Validés.

Les assemblées citoyennes possèdent le pouvoir législatif.

Elles peuvent être municipales, de district ou planétaire ; Quelle que soit la subdivision, elles regroupent tous les citoyens majeurs. (Il existe aussi des assemblées juniors aux pouvoirs limités : tout est bon sur Herriion pour initier les jeunes à la vie sociale).

Possédant le pouvoir législatif, les assemblées sont souveraines, même un Veto royal peut être invalidé par 2/3 des votants.

La justice :

Un juge élu pour présider et veiller à la régularité des débats, un jury de citoyens tirés au sort pour juger souverainement. En cas d'appel, le nombre de jurés est doublé.

Au final, le Jury souverain est l'Assemblée Planétaire, mais il ne s'est jamais réuni ;

Les juges, les avocats, les procureurs sont des professionnels : Pour être élus, les juges doivent pouvoir justifier d'une formation ad hoc, généralement un diplôme obtenu à la faculté de droit de Gothica. Quelques années d'expérience au sein d'une des cours de justice des mondes du Chariot sont également les bienvenus.

En pratique, les procès concernent des délits mineurs et quelques crimes, principalement dans les villes.

En effet, les traditions de la société rurale herrienne permettent de résoudre presque tous les problèmes en interne.

III. Les Comités, une bizarrerie herrienne.

Les comités et leurs présidents pullulent: l'année standard avant l'invasion, on en recensait 279 144 pour 60 millions d'habitants, soit un pour 116 citoyens majeurs !

Il en existe deux catégories : le « comité de motion » et le « comité validé ».

Le premier, comme son nom l'indique, présente des motions à l'assemblée compétente (municipale, de district, planétaire). N'importe quelle motion, même la plus farfelue, peut être discutée.

Il devient le second si la motion est validée par l'assemblée, ce qui lui donne force de loi.

C'est un grand principe de la politique herrienne : ceux qui ont proposé une loi doivent aussi veiller à son exécution¹.

Alors, un comité, c'est quoi exactement ?

Un moyen de régler ses comptes ? Un prétexte pour faire la fête entre amis ? Un organe exécutif ?

Pour (essayer de) comprendre, un principe : tout citoyen majeur peut décider de se saisir d'un problème et créer son comité (à ne pas confondre avec les clubs et associations), du moment qu'il en dépose les statuts, l'objectif et réunit au moins cinq commissaires.

Mettons nous en situation, avec un cas concret :

Votre ville//bourg/village/hameau veut abattre deux très vieux Vert-Verts trop endommagés par la tempête et vous ne voulez pas voir tomber des arbres qui ont accueilli vos jeux d'enfants, votre premier amour ou qui font simplement une ombre bienvenue dans votre cour ?

Créez un comité qui proposera une solution alternative !

Pendant ce temps, un autre comité discutera pendant des heures pour savoir quoi planter après le passage des bûcherons.

Le must, c'est que vous pouvez participer aux deux!!! En plus, vous obtiendrez une petite subvention : juste de quoi payer le thé et les petits fours lors des réunions (pour la gnôle, y en a toujours un dans le voisinage qui distille en cachette : offrez-lui la vice-présidence !)

Autres cas concrets :

- Vous avez marché sur une crotte de Gummie oubliée sur un trottoir ? Un fléau à éradiquer d'urgence !

- Vous voulez que la défense de la planète soit assurée par un super-destroyer stellaire ? Voilà qui garantirait la sécurité des citoyens, malgré quelques petites difficultés budgétaires (inutile de créer un comité, il existe déjà)

- Vous voulez que le super-destroyer stellaire vaporise le Gummie fautif ? (il faut souvent et sa maîtresse, madame Antares, ne gronde jamais son GuGu à sa mémère).

Il suffit de trouver au moins cinq personnes partageant votre avis : Créez un comité! (ou bien trois, ou deux).

1 Cela ne décourage pas pour autant les législateurs amateurs !

Recommandation aux futurs présidents de comité :

L'influence d'un comité dépend du sujet traité et surtout du prestige de ses membres.

Les plus influents, comme le Comité pour la Préservation des Milieux Naturels, le Comité pour la Reconstruction, le Comité de Défense ou le Comité à l'Éducation comptent des experts, des professionnels, des personnalités illustres et en premier lieu, le Vice-roi lui-même.

Donc, si vous réussissez à traîner le vice-roi (Il va en falloir de la persuasion) aux réunions du C.T.A.P.L.G.F.B.I.O², on vous écoutera !

Alors, vous avez tout compris ? Non, Toujours pas ?

Les comités ne peuvent que proposer des motions : au final, c'est l'Assemblée Municipale qui décidera du sort de madame Antares et de son GuGu.

Ou l'Assemblée Planétaire s'il faut faire intervenir le super-Destroyer dont elle n'a d'ailleurs toujours pas décidé l'achat (Comme quoi, les herriens sont plus raisonnables qu'il n'y paraît).

Comment, vous pensez qu'un bombardement orbital est un acte barbare, indigne d'un peuple civilisé? Rassurez-vous, l'accord de l'assemblée est peu probable : la majorité des citoyens aiment les gummies (mais pas leurs crottes) !!

De toutes façons, le Vice-roi opposera son Veto (pour le bombardement orbital, pas pour le tarif de l'amende) au motif tendancieux qu'il n'est pas nécessaire de raser tout un District pour éliminer un Gummi oublieux et sa mémère. Une intervention inopportune, limite dictature, mais comme c'est le Vice-roi, représentant de la très vénérée et très respectée famille Herrion, l'assemblée obtempérera.

Parce que voyez vous, monsieur l'observateur politique : à la fin, l'Assemblée a tous les pouvoirs mais le citoyen lambda, au moment du vote, jugera en son âme et conscience que le Vice-roi a encore raison !

Bon, vous avez tout compris maintenant ! (J'espère!)

Heureusement que les questeurs et le Vice-roi sont là ! Sinon, la planète se serait déjà endettée pour les 150 000 prochaines années afin d'acquérir un Super-destroyer Executor (d'occasion, faut pas pousser) dont la conduite nécessite autant de personnels qu'il y a de comités sur Herrion (et encore fait-il trouver des artilleurs) !

2 Vous l'aviez compris : c'est le « Comité pour Tripler les Amendes aux Personnes (Madame Antares) qui Laissent leur Gummies Faire leurs Besoins n'Importe Où »,