

Fin de l'article sur le wokisme, les débats de société et la sociologie de comptoir pour bouge des bas-fonds. Pas grand chose de plus à en dire.

Et chez vous, ça va sinon ?

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

TANAEPHIS : DÉGÂTS DE SOCIÉTÉ (2/2 - par Rafael)

Souvenez-vous : nous sommes partis de l'idée, dans le premier Opus de cet article, que nous répondrions à trois questions pour chaque peuple.

Dans chaque nation, quel est le sujet de société...

- dont on devrait avoir honte, mais en fait on est plutôt fier de ça ?
- dont on a déjà un peu honte, mais ce n'est pas parti pour changer tout de suite ?
- dont tout le monde ou presque s'aperçoit qu'il faudrait que ça change ?

Autant vous l'avouer tout de suite, nous sauteront sans aucun remords les Gadhars (Opus #212, toi-même tu sais). Nous ferons de même avec les Alwegs. Cette peuplade est nombreuse, certes, mais trop isolée et variée pour avoir des positions culturelles et surtout des débats de société communs et avancés. Les Sekekers et les Hysnatons, ayant le même problème, subiront le même traitement.

Restent donc les Piorads, les Thunks et les Vorozions, qui feront tous exception à la règle des trois questions d'une manière ou d'une autre. Comme quoi, le métier de sociologue, ce n'est pas de la tarte, surtout en zone de conflit létale permanent.

LES PIORADS

La violence comme premier recours

La quasi-totalité du continent s'entend pour dire que le véritable problème avec les Piorads, c'est leur tendance à voir la violence comme une solution à toutes choses.

C'est une opinion répandue jusque dans les coins les moins fins et les plus abrutis de Tanæphis. En fait, c'est une telle évidence, qu'on se demande pourquoi je parle de quasi-totalité. Le problème en réalité, c'est que ce « quasi » a une exception notable : les Piorads eux-mêmes. Et ce n'est pas de la mauvaise volonté ou de la mauvaise foi. Non. Simplement, les Piorads ne parviennent pas à comprendre la position des gens de Tanæphis, ni à imaginer un monde où les choses iraient autrement.

Pour eux, résoudre les choses par la violence, que ce soit des tartes dans la gueule ou des négociations sous la menace, relève du simple bon sens. C'est une solution simple et directe, qui économise palabres et efforts. De plus, l'idée que la violence met les faibles en danger n'entre pas en conflit avec ça, puisque les faibles sont rares dans les royaumes et font office d'exception. Les enfants ? Ils sont sous la protection des parents et amis, donc personne ne s'y attaque sans réfléchir aux conséquences. Les femmes ? Parler de faibles concernant les femmes du Nord n'est pas très malin, puisqu'en plus de la protection de la bänd, elles sont presque toujours capables de s'occuper elles-mêmes de celui qui les prendrait pour des proies. D'ailleurs, les pillards violeurs sans pitié qui ravagent les Prudences deviennent doux et tendres quand ils rentrent chez eux... car ils connaissent les conséquences d'une incartade.

Non, décidément, les Piorads ne voient pas le problème. Ils ont tous grandi ainsi, vécu ainsi, et transmis cette façon de vivre et de penser. Pour revoir leur manière de faire, il faudrait un bouleversement sans précédent, ou une volonté extérieure capable de rivaliser avec la tradition et la force. Des volontaires ?

Première exception

Normalement, il faudrait une question intermédiaire. Quelle est la chose dont on a un peu honte mais qu'on ne changera pas tout de suite ?

Le souci, c'est que la société piorade n'a pas ce genre de finasserie. Ici, on a honte ou pas. Et les choses sont réglées ou pas. Pour le reste, les baffes dans la gueule et les ultimatum suffisent largement. Vous voyez pourquoi je parlais de manière de vivre ? C'est stable, efficace, pratique. Tant que ça marche, ça permet de régler les questions essentielles, au moins au niveau local. Et quand ça ne marche plus, il faut que ça change vite, et la violence aidera sûrement à imposer une solution.

by **BADBUTA**
+ Éditions John Doe

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre Discord – www.badbuta.fr/discord

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Relu par Frédéric Lipari.

L'isolement du Nord

Cas pratique de la question précédente : la totalité de la société piorade s'aperçoit actuellement que son isolement est en train de devenir un problème. Pour mieux comprendre ce dont on parle, définissons cette notion d'isolement.

Pendant des siècles, les Piorads ont vécu dans le nord, ont guerroyé entre eux et avec leurs voisins du sud, et ont peu à peu conquis le Nord, des murs de glace à l'Albarière, des Marches du sud jusqu'aux Plaines de l'union. Ce fut un long processus, qui occupa les royaumes génération après génération, mais qui touche doucement à sa fin.

Depuis quelque temps, les combats entre bānds et les conflits de juridictions deviennent plus courants. Les heurts sur les routes des pillages deviennent monnaie courante et les expéditions moins rentables. Même dans les zones supposées tranquilles, comme le Ross ou le centre des grands royaumes, les accrochages deviennent plus réguliers et meurtriers. Ça se règle, évidemment, mais les gens s'aperçoivent quand même que les choses se tendent. Les vieux parlent, les skalds chantent et les gens écoutent.

Mais quelle solution ? La plus évidente serait une grande guerre avec le Sud. La reprise en main de l'empire dérigion est une occasion glorieuse, et l'arrogance des légions voroziones fait envie aussi. Et la faiblesse actuelle du Sud batranoban, aux richesses sans pareille...

Non, décidément, il n'y a pas de problème sans solution. Il va simplement falloir se mettre d'accord sur qui attaquer et comment répartir les proies et les richesses. Définitivement, les royaumes ont encore de beaux jours devant eux...

LES THUNKS

Chez les Thunks, la problématique des trois questions se résout assez simplement. Les habitudes du petit peuple – soirées discussions, conseils pour tout et rien, diplomatie du plumard... – font qu'il n'y a pas de question intermédiaire. Si ça pose problème, dans 99% des cas, on en cause, on tord le problème dans tous les sens, ensemble, et ça se règle plus ou moins tranquillement. D'ailleurs, ce mode de vie devrait également permettre d'éliminer la troisième question, puisque tout ou presque devrait se retrouver dans cette catégorie et en sortir rapidement.

Bonne nouvelle, non ?

Pas vraiment en fait, mais je parie que vous m'aviez vu venir. En effet, les problèmes simples sont effectivement évacués à vitesse grand V par les Thunks. Mais il y a un problème qui bloque, persiste et pourrait doucement depuis bien longtemps. Et vous savez ce qui se passe quand un truc s'infecte peu à peu pendant un foutu millénaire ?

La frontière

Le problème dont je parle est celui de la grande guerre et de la frontière. Le front du combat permanent avec les Piorads, presque depuis leur arrivée. La zone a bougé et évolué depuis l'époque, mais s'est toujours située, plus ou moins, d'un côté ou de l'autre de l'Albarière. Si la guerre paraît aujourd'hui aussi vieille que le Nord lui-même, son état actuel existe depuis un peu moins de 800 ans. Mais ce temps a suffi à changer les Thunks, avec l'apparition de la culture des Frontaliers.

Et c'est précisément cette question qui pourrait lentement mais sûrement dans le Nord thunk. Comment changer cela ? Comment ramener dans la voie de l'errance, la vraie voie thunk, les gens de la frontière ? Comment leur rendre la paix, le calme, le sourire sans lequel il n'y a pas de vraie vie ? C'est évidemment la question vue par les gens des clans nomades, mais c'est, après tout, la véritable culture thunk, n'est-ce pas ?

Du côté des frontaliers, cette question en soulève cent autres. Comment peut-on vouloir trouver la paix sans résoudre la guerre ? Comment espérer une fin au conflit quand l'ennemi piorad est chaque printemps plus nombreux, plus dément et plus audacieux ? Les clans veulent la paix ? Aucun problème. Lançons simplement une grande chasse et éliminons chaque trace de sang piorad dans le Nord. Chaque guerrier, pour protéger les Thunks, mais aussi chaque paysan et chaque villageois, pour qu'aucun ne vienne venger ses morts. Et enfin, tuons chaque enfant piorad pour éradiquer la race. Ce n'est pas une belle solution, mais c'est la seule. Le Piorad est pire que le loup enragé. Pourquoi vouloir le traiter en humain ?

Les deux points de vue s'affrontent depuis que la frontière est apparue.

Irréconciliables, ils se raidissent et se tendent peu à peu depuis lors. Loin de calmer les choses, les quelques déserrants qui ramènent des idées et des nouvelles du monde ne font qu'exacerber un point de vue ou l'autre, et on arrive doucement au point de rupture. Comment cela va-t-il finir ? L'un des camps réussira-t-il à convaincre l'autre et avec quelles conséquences ? Où bien une rupture de la nation thunk est-elle inévitable et à quoi ressemblera le Nord dans ce cas ?

LES VOROZIONI

Chez les Vorozions, choisir une question intermédiaire est presque un défi. Un sujet de débat culturel, valide mais pas encore d'actualité ? Un truc dont on cause, souvent, mais sans l'intention de rien faire pour l'instant ? C'est pratiquement un sport national en démocratie, et l'Hégémone étant le prototype de la démocratie sur Tanæphis, c'est l'exercice idéal pour maîtriser le sujet.

Les bouges, du plus petit village jusqu'au bas fonds de Nerolazarevskaya, sont des terrains valides. Les clubs sociaux et les réunions de quartier, les rassemblements et les fêtes, les comptoirs des cafés et les gradins des matchs ; autant d'occasions de continuer l'entraînement. Les sujets ? N'importe quoi. Les Vorozions sont des râleurs par nature, auxquels la domination dérigione à donner des envies de contestation, et la révolution vorhe, la certitude qu'ils avaient le droit de leur côté.

Évidemment, le Conseil ne se gêne pas pour interdire des trucs, et coller des règlements sur tout et n'importe quoi. C'est leur sport à eux. Rien à redire là-dessus. Mais interdire aux gens de causer, de commenter, de râler, de fomenter et de vous pourrir dans le dos ?

Nope. Impossible.

Ce serait renier l'âme même de la révolution. Et c'est donc la réponse : les Vorozions causent de tout, tout le temps, tous. La volonté et la possibilité d'agir, c'est différent. Mais causer ? Aucun problème.

On a donc résolu la question n°2, vite et avec panache.

Pour finir en beauté, il nous reste donc deux questions. Les deux concernent des sujets dont les gens savent que ce sont des problèmes importants, dont il est possible, envisageable, d'avoir honte par la manière dont on l'aborde ou dont on se comporte. Mais l'une des questions doit porter sur un sujet dont la société ne compte absolument pas s'emparer. On n'agira pas là-dessus pour le moment. Et l'autre sujet doit être un sujet brûlant. Un sujet sur lequel on va définitivement agir, avant que cela ne nous explose au visage.

Mais, du coup... si les deux questions ont le même sujet, on fait quoi ?

Le rêve vorozion

C'est précisément le cas au sein de la population de l'Hégémone, sur le sujet délicat du « rêve vorozion ». L'idée que chacun puisse parvenir à trouver sa place dans la société de l'Hégémone, progresser et grandir, pour voir sa vie s'améliorer et ses enfants vivre mieux que lui.

C'est le mythe fondateur de la société vorozione, dans lequel sont éduqués les enfants. Le modèle qui guide les décisions du conseil. La motivation qui a lancé la révolte, soutenu les légions et structure chaque nouveau jour.

Sauf que de plus en plus de gens doutent.

Ce mythe fondateur est presque intact dans le cœur de l'Hégémone. Vorène, côte des Délinelles, Hadzac, Côte noire et Kiine Maud ; là on n'a aucun mal à admettre que l'Hégémone est fort et efficace. La guerre est passée par là mais les cicatrices se referment déjà et les gains sont évidents. Le rêve marche mieux pour certains que pour d'autres, c'est vrai, mais il marche. Bientôt, ce sera votre tour. Soyez patient...

Mais plus au sud, dès le bas du Versan, les zones délaissées des Comberais et des Lisages, c'est plus douteux. La conquête est plus fraîche, Nerolazarevskaya plus éloignée, les légistes moins nombreux.

Et je ne vous parle même pas des secteurs les plus récemment conquis, où on se rappelle encore des horreurs de l'invasion, et où le sentiment pro-dérigion est encore un problème de tous les jours. Là, c'est presque un miracle si quelqu'un ne crache pas au sol en entendant l'expression « rêve vorozion » .

Mêmes des zones pourtant stables comme les Grimaults ou Inaccessible, sont agitées de discussions sur la manière dont l'Hégémone ne semble pas être le même pour tous. Et ça, ça passe mal. Les discussions ne sont pas interdites, mais si elles vont trop loin, les esprits s'échauffent et alors les autorités peuvent intervenir. Arrestation, disparition, condamnation...

En réalité, les oppositions sont de plus en plus rudes et de plus en plus réprimées. Les imbéciles qui oublient que la guerre est encore en cours doivent bien être mis au pas, n'est-ce pas ? Et en face, si on ne parvient pas à se faire entendre légalement, il va bien falloir trouver une solution plus efficace ! Il y a quelques siècles, les Vorozions se sont soulevés contre un empire despotique et sourd à leurs plaintes. Dommage de n'avoir rien appris de cette révolution...