

Angmar, Pays du Roi-Sorcier | 05 · Population & cultures

05 · Population & cultures

Plusieurs groupes d'humains servent sous la bannière du Roi-Sorcier. Ce sont les gens de Rhudaur et de Rhûn et le peuple Estaravë, Septentrionaux des vallées de l'Anduin. Bien que la population dans son ensemble ne soit pas entièrement perverse, les dirigeants qui la gouvernent sont maléfiques. Ces groupes fournissent la plupart des soldats d'Angmar. Quelques membres de ces groupes raciaux ont même choisi d'habiter d'une façon permanente en Angmar.

Les habitants humains d'Angmar proviennent d'une variété d'origines et peuvent être rangés dans deux catégories : hommes libres et esclaves. Les hommes libres sont souvent d'anciens soldats qui ont choisi de s'établir dans la région. La majorité de la population la plus pauvre de Rhudaur et de Rhûn, et des membres du peuple Estaravë, spécialement des jeunes, s'engagent dans les armées d'Angmar, recherchant l'occasion de s'enrichir. Les soldats démobilisés qui s'établissent en Angmar sont bien récompensés.

La philosophie d'Angmar est parfaitement compatible avec les cultures de ces peuples. Bien que les sociétés diffèrent en de nombreux points, elles partagent des points communs qui s'harmonisent avec les buts du Roi-Sorcier. Les trois cultures sont extrêmement basées sur la guerre, et le rang de guerrier est très prestigieux. De surcroît, la structure sociale est très rigide. La classe supérieure se compose de guerriers, qui ne combattent pas pour le plaisir, et déclare la guerre quand bon lui semble. Les classes inférieures se composent de paysans et d'esclaves qui cultivent la terre et partent en guerre quand on le leur commande. La guerre fait partie intégrante de la vie ; elle est considérée comme faisant partie de la course normale des événements.

Pour un paysan de Rhûn, les armées d'Angmar représentent une mobilité sociale. En s'engageant et en combattant bien, il ne s'élève pas seulement au rang convoité de guerrier mais aussi à un niveau de richesse relative. Angmar renforce cela en offrant à son ancien soldat un emploi où son statut sera honoré. Si le paysan retournait à son ancienne demeure, il pourrait être méprisé et rétrogradé à un emploi inférieur.

Ces immigrants se sont établis dans des villages fortifiés le long de la frontière d'Angmar. Les trois cultures ont fusionné et se sont transformées pour ne faire qu'une société unique. Beaucoup des hommes vivant au village ont été incapables d'oublier leur éducation de paysan. Ils ont obtenu le statut de guerrier, mais ne peuvent abandonner leur ancien statut de fermier ou de cordonnier. Quand ils ne sont pas engagés dans des actions militaires, ils retournent à leurs anciennes occupations.

Le climat de la région rend cela possible. La terre est Infertile et le climat est rude. Bien qu'ils aient quelques esclaves pour cultiver la terre, cela ne suffit pas à entretenir une aristocratie oisive de guerriers. Les ressources d'Angmar ne peuvent pas non plus entretenir des immigrants qui ne peuvent gagner leur vie. Les habitants des villages doivent travailler pour se soutenir mutuellement dans cette région.

Chaque village est responsable des patrouilles quotidiennes à faire dans la région alentour. Les hommes sont aussi quelquefois recrutés pour escorter des convois de marchandises au village voisin. En période de guerre, ils grossissent les rangs des soldats et constituent une défense partielle le long de certaines parties de la frontière. Ces circonstances rendent le paysan-guerrier bienvenu en tant qu'immigrant permanent plutôt qu'en tant qu'aristocrate-guerrier (ce dernier est encouragé à rester dans l'armée). Le paysan-guerrier a, cependant, l'expérience et la personnalité qui permettent au village d'être un village parfait.

Le paysan a l'expérience militaire nécessaire et une plus grande capacité à suivre les ordres. Sept aristocrates de Rhûn, envoyés en patrouille, ont de fortes chances de se tuer mutuellement à la première dispute. Le paysan, bien qu'il ne soit peut-être pas aussi bon qu'un guerrier aristocrate, peut aussi bien gagner sa vie en dehors d'un rude environnement.

5.1 Point de vue

Le rude climat d'Angmar n'encourage pas un tempérament amical et généreux. La saison des récoltes est courte et l'hiver est long. Les villageois sont isolés les uns des autres durant les longs hivers. La plupart ne s'éloignent pas plus loin que les villages voisins, même pendant les mois d'été. Ce style de vie limité rend les villageois insulaires suspicieux vis-à-vis des étrangers. La guerre contre les Dúnedain a renforcé cette attitude.

Angmar est devenu un asile pour ces peuples et, pour des raisons qui leur sont inconnues, les Dúnedain et les Elfes semblent déterminés à les détruire. Toute chose étrange ou extérieure à Angmar représente l'inconnu et, par suite, pourrait être une menace à leur sécurité. Bien qu'à l'origine ils proviennent de cultures différentes, la vie du village a rétréci leur point de vue.

Comme on a pu le voir ci-dessus, la plupart des habitants d'Angmar ne sont pas nécessairement maléfiques. Beaucoup de ceux qui font des choses maléfiques ne sont pas sciemment pervers comme leurs supérieurs, mais ils sont ignorants, pleins de préjugés et irréfléchis. Leur cruauté envers les Dúnedain provient de la crainte et de l'ignorance. D'autres sont maléfiques, ayant développé un goût pour le massacre et les voies de fait quand ils étaient dans l'armée. Cependant, ces mêmes hommes qui sont de cruels soldats sont souvent bons pour leur propre famille. La propagande d'Angmar est efficace et beaucoup de ses habitants pensent que les Dúnedain sont des guerriers brutaux.

5.2 Vie du village

La vie dans ces villages n'est pas différente de celle des autres colonies rurales. La plupart des hommes se sont établis et mariés à des femmes venues de leur patrie. Angmar fournit toutes les marchandises dont ils ont besoin et qu'ils sont incapables d'avoir, ou de la nourriture si c'est en petite quantité. Les villages sont faiblement indépendants. Si un homme n'est pas fermier, il fabrique des chaussures ou, plus rarement, dirige une auberge ou est peut-être un forgeron. Un conseil tournant gouverne les affaires de chaque village et assigne les patrouilles et les autres responsabilités militaires. Chaque village est responsable devant l'un des trois principaux châteaux frontaliers. La population de ces villages reste assez stable. Le taux de naissance est assez faible et tous les jeunes hommes sont appelés sous les drapeaux dans l'armée. Les nouveaux immigrants compensent environ ceux morts de maladie ou de vieillesse, et les naissances remplacent environ les hommes tués à la guerre.

Chaque famille vit dans sa propre maison. Les aînés des enfants, mâles ou femelles, héritent de la maison de leurs parents, et les plus jeunes ou les nouveaux immigrants bâtissent la leur. De plus, chaque famille a au moins un peu de terrain et les fermiers, bien sûr, en ont plus. La plupart des familles ont un cochon, et peut-être une vache ou une chèvre. Pendant que les femmes s'occupent de leur intérieur, les hommes vaquent à leur travail quotidien. Quelques-unes des plus riches familles ont quelques esclaves pour les aider dans leur travail ; leur condition varie dramatiquement.

La nourriture, due aux récoltes, est la plus importante occupation des villageois. Les récoltes sont suffisantes pour qu'ils puissent se nourrir et pour en faire le commerce, mais elles ne sont pas suffisantes pour nourrir les armées d'Angmar. Les fermiers se concentrent sur la culture plutôt que sur l'élevage d'animaux. Il serait impossible de cultiver assez de foin pour nourrir de grands troupeaux d'animaux durant les longs hivers.

Les champs sont petits et séparés par des murets en pierre qui abritent les récoltes des vents forts. Les différentes cultures sont le seigle, l'orge, l'avoine, les pommes de terre, les choux, les navets et les betteraves. Cette nourriture est complétée par des pois et des haricots du jardin et, parfois, par des œufs. Les gens mangent peu de viande ; une famille mange un cochon par an. Un fermier débrouillard entretient ses pommiers, car leur récolte est un supplément précieux à son alimentation.

Le soir, les hommes, et parfois les femmes, vont à la taverne pour y boire et se détendre. La bière et les boissons alcooliques viennent de Rhudaur et le commerce est actif. Il existe aussi quelques boissons alcooliques locales, mais elles sont peu courantes.

5.3 Économie

L'économie de ces villages est basée sur une combinaison d'argent comptant et de troc. La population utilise peu d'argent comptant entre elle ; les gens préfèrent troquer ce dont ils ont besoin. En réalité, il y a peu de dépenses personnelles. Les convois de marchandises en provenance du Sud apportent des produits pour l'armée et aucun n'est de luxe. Quelques fermiers se font de l'argent en plus en vendant leurs vivres frais aux intendants des châteaux frontaliers ou bien aux aubergistes locaux. Si les villages ont besoin d'approvisionnement qui doit être importé, cela

est géré par le conseil du village. Chaque famille établit la liste de ce dont elle a besoin et verse le montant approprié du paiement. Le chef du village fait, ensuite, les arrangements nécessaires avec l'intendant du château frontalier le plus proche. Si le trajet est long, il voyage souvent avec l'un des convois de marchandises.

5.4 Gouvernement

Chaque village est un fief de l'un des trois châteaux frontaliers. Ceux-ci collectent les taxes annuelles, enrôlent les recrues et veillent à ce que les villages assument leurs responsabilités. Dans de rares cas, l'ashâktur ou le général du château tranche lors de contestations. Le chef de chaque village est élu par les hommes du village et, ensuite, il est proposé au seigneur du château pour savoir s'il est accepté. Le château est également responsable de la répartition des marchandises dans les villages, la plupart étant troquées ou payées en espèces. Les vivres frais sont les premiers à faire l'objet du troc.

Comme la population des villages est assez faible, le corps gouvernant comprend tous les hommes valides. Le chef est l'autorité dans toutes les contestations, mais les gens peuvent faire appel au général ou à l'ashâktur de leur château frontalier afin de destituer leur chef s'ils pensent que ce dernier abuse de son autorité.

5.5 Service militaire

Tout homme valide d'Angmar est recruté dans l'armée à l'âge de 17 ans. La durée du service est de huit ans. La population de la région est trop peu importante cependant pour que ces soldats forment une partie conséquente de l'armée, et le gros de la troupe vient de Rhudaur et de Rhûn.

5.6 Système monétaire

Angmar n'utilise pas une unité monétaire formelle. Les armées utilisent la monnaie de leurs alliés et de leurs ennemis. Une équivalence a été établie entre les différentes monnaies, ainsi la population connaît la valeur de chaque pièce des différents pays. La monnaie est utilisée principalement pour payer les soldats et acheter des marchandises à l'étranger.

5.7 Langages

La population d'Angmar parle un dialecte particulier. Ce langage est un mélange d'Adûnaïc, de Westron et de la langue des Hommes des Collines de Rhudaur. On y trouve des mots de Rhûn et Estaravë, ainsi que certains éléments de Noir-Parler.

5.8 Population assujettie d'Angmar

Esclaves Les esclaves du Roi-Sorcier viennent de beaucoup d'endroits différents. Certains ont été capturés lors de raids en Arthedain ou dans la partie sud d'Eriador. D'autres ont été capturés lors de guerres faites par les alliés du Roi-Sorcier à l'est des montagnes. Les hommes de Rhûn font souvent la guerre à leurs voisins de l'est et, par conséquent, ont un approvisionnement continu en esclaves. Le Roi-Sorcier demande annuellement un tribut en esclaves aux peuples de Rhudaur et de Rhûn, ainsi qu'aux Estaravë. Comme toutes ces races pratiquent l'esclavage, ce tribut ne leur est pas trop onéreux. Parfois des prisonniers Dúnedain seront envoyés à l'Est comme esclaves, car il serait trop risqué de les garder trop près de leur patrie.

Les esclaves sont pauvres, malheureux et suspects. Beaucoup ont été si opprimés qu'ils ne sauraient quoi faire si la liberté leur était accordée. Certains feraient bon accueil aux Dúnedain qui les libéreraient, mais d'autres les considéreraient seulement comme de nouveaux maîtres. Certains esclaves des villages d'Angmar ont de la valeur et sont bien traités. La plupart ont si peur du Roi-Sorcier qu'ils n'oseraient pas lui résister.

Nomades Ces peuples n'habitent pas Angmar, mais sont des itinérants qui vivent sur les Territoires incultes du Nord (voir carte III à 3). Les nomades suivent les migrations des rennes. Ils ne portent aucun amour au Roi-Sorcier et sont, seulement, faiblement sous sa domination. Les soldats d'Angmar, de temps en temps, font des raids dans leurs campements et le Roi-Sorcier leur prend un tribut annuel en rennes.

Les nomades sont très prudents en ce qui concerne leur résistance ouverte envers le pouvoir du Roi-Sorcier. Bien qu'ouvertement soumis, beaucoup de ces groupa sont connus comme des alliés de valeur des rangers d'Arthedain. Certains nomades fournissent secrètement des marchandises et autres nécessités dont ont besoin les Dúnedain.