

## Anglia et ses fiefs

### UNE AIDE DE JEU POUR PENDRAGON PAR ERWAN GRAUGNARD

**Description du duché d'Anglia et de ses fiefs en 544 (carte à la dernière page). Ces données sont en cohérence avec la campagne *Le Crépuscule du Roi de l'Été* mais devront être aménagées pour d'autres époques ou campagnes.**

#### HISTORIQUE

Durant les temps troublés qui précédèrent le règne d'Arthur, l'Anglia se nommait Icénie et était le royaume des fiers Icènes, un peuple Kymrique de pêcheurs et d'artisans réputés.

Ils vivaient en paix avec leurs voisins dans leurs terres marécageuses et insalubres protégées de leurs ennemis par des forêts épaisses et sauvages et des collines où l'envahisseur se perdait à jamais...

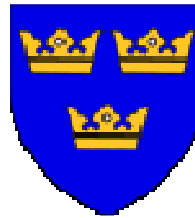
Les Romains les avaient occupés mais après leur départ, seuls restaient Norwich, la puissante métropole et quelques forts pour abriter ceux qui n'avaient pas quitté l'île en même temps que leurs légions. Peu nombreux, ils reconnaissaient l'autorité des Rois Icènes.

Mais contrairement aux romains et aux autres tribus Kymriques, l'ennemi ne vint pas de la terre mais de la mer. En l'an 500, les Angles, un peuple saxon brutal et sanguinaire, chassé de leurs terres par les tribus nordiques Danes et Jutes envahirent le pays par la mer. Leurs chefs, brûlant leurs navires condamnèrent les leurs à vaincre ou mourir ! Ce ne fut pas une guerre qui eu lieu en Icénie durant les mois qui suivirent mais un massacre...

Il n'existait pas alors de roi breton à même de défendre les Icènes, Uther était mort et les autres rois se faisaient la guerre ou luttèrent contre les saxons sur leurs propres terres.

Les Icènes furent donc anéantis et leur peuple se réduisit à une poignée d'exilés, leur famille royale

misés à mort parmi les premières victimes de l'invasion.



L'Icénie devint ainsi l'**Anglia**, un des plus puissants royaumes saxons de Bretagne, peuplé quasi-exclusivement de Saxons, seuls les romains retranchés à Norwich et dans quelques forteresses isolées parvinrent à survivre...

Puis Arthur prit le pouvoir en 510 et affronta ses ennemis en 518 à la bataille de Badon. Les Rois Angles et leur peuple faisaient partie de ceux là et après leur défaite, le roi Arthur donna des hommes à l'un de ses plus fidèles capitaines, Hervisse de Revil afin de conquérir l'Anglia.

Mais ce qu'ignorait Arthur c'est qu'Hervisse était un des derniers descendant de la famille royale d'Icénie et ralliant à lui les derniers guerriers de son peuple, ce ne fut pas une conquête qu'il entama mais une reconquête sanglante et sans pitié...

L'Anglia fut conquise et une génération de saxons mâles périt à Badon et durant les guerres d'Hervisse.

Devenu Duc d'Anglia par la volonté d'Arthur, il distribua les terres et les femmes de ses ennemis vaincus à ses fidèles et fit venir autant d'Icènes survivants et de Bretons qu'il le put pour remplacer les saxons. Mais même si quelques fiefs particulièrement touchés par la guerre furent repeuplés de Bretons, la plupart des terres restèrent saxonnes même si leurs seigneurs sont Kymriques. Durant les années qui suivirent, Hervisse favorisa les Kymriques et les chrétiens en toutes choses opprimant les saxons et les païens, détruisant leur culture, anéantissant leurs lieux de culte et pillant leurs biens et leurs femmes. C'était un terreau favorable à une révolte et elle eu lieu !

En 531, près de 15 ans après Badon, une sorcière saxonne, Camille, héritière des rois Angles souleva son peuple contre ceux qu'ils appelaient occupants. Une nouvelle génération de guerriers saxons était désormais adulte et prête à la guerre.

La révolte fut sauvage et les Kymriques vivant au milieu des saxons furent chassés ou massacrés, leurs biens pillés. Les manoirs des seigneurs Kymriques furent pris et brûlés et les églises réduites en cendres.

Le Duc Hervisse, dépassé dut demander l'aide du roi Arthur et de ses chevaliers. Mais ce dernier fut capturé avec ses meilleurs hommes par Camille et seule l'intervention de Lancelot permit de les libérer.

Combattant Camille, ils parvinrent à la vaincre lorsque Sir Key détruisit ses livres de magie par le feu et jeta le plus puissant d'entre eux dans les eaux des marais. Privée de ses pouvoirs, elle fut terrassée par les chevaliers de la Table Ronde. Pendant ce temps, privés de leur reine et de sa magie, les Angles perdaient la bataille de Rising et étaient dispersés.

Cependant le duc Hervisse mourut sans héritier durant les combats et Arthur nomma Sir Galegantes, le héros de Rising duc d'Anglia. Il mit trois ans à mater la révolte allumée par Camille et ce fut seulement en 533 que les derniers rebelles saxons furent écrasés à la bataille d'Ethergrow.

### Duc d'Anglia : Sir Galegantes

Devenu Duc à la mort du Duc Hervisse sans descendance en 531 lors de la dernière grande révolte des Angles, Galegantes était comte d'Orford et dirigeait ce fief d'Anglia placé sous l'autorité directe d'Arthur. Son fils Aman est depuis devenu Comte d'Orford et lui-même malgré son manque de popularité auprès de la noblesse et de la population est devenu Duc.

Depuis Galegantes en dépit de sa valeur en tant que chevalier de la *Table ronde* est rattrapé par l'âge. Agé de près de 65 ans, il perdrait la tête. Son fils Aman, loin d'être aussi valeureux que son père intrigue pour prendre sa place.

A noter que quatre châteaux d'Anglia et quelques manoirs n'appartiennent pas au Duc d'Anglia :

- **Acre** est un fief du Duc de Silchester déserté depuis des années.
- **Headingham** est un fief du Duc D'Essex mais dont le seigneur a disparu.
- **Orford** est un fief royal appartenant à Arthur et permettant l'entretien d'une garnison royale qu'il y

maintient afin de contrer une nouvelle révolte d'Angles.

- **Clare** est un fief du Duc de Cheshire qui le reçut en récompense de sa participation militaire à la reconquête de l'Anglia.

## INDEX ALPHABÉTIQUE

**Acre.** C'est un petit château en pierre sur une motte avec une barbacane et une courtine. C'est l'un des châteaux d'Anglia qui n'appartiennent pas au Duc Galegantes. Fief du Duc de Silchester Ulfus qui l'avait acquis durant la reconquête, il fut donné par ses fils à la Dame Morgane lorsqu'ils se révoltèrent en 524. Cette dernière en fit un refuge pour ses créatures que nuls n'osa déranger et Camille en prit le contrôle en 530 et s'en servit comme forteresse. Aujourd'hui, le château dépend toujours du Duché de Silchester et serait à l'abandon, le bailli nommé par Arthur à la tête du Duché ayant déjà du mal à gérer le fief de Silchester... Mais bien des créatures mauvaises et de sombres secrets dorment sans doute encore à Acre...

**Aelgifu.** Manoir saxon de bois à l'orée de la forêt aventureuse. Un des derniers manoirs du pays aux mains de seigneurs saxons. Ses dirigeants avaient trahi les leurs lors de la bataille de Badon et servit d'éclaireurs aux troupes d'Arthur. En récompense, ils reçurent les terres de leur roi saxon.

**Antwerp.** Monastère cistercien composé de sœurs blanches dédiées à Sainte Hélène, mère de Constantin le Grand qui trouva la sainte croix (Sœurs Guérisseuses).

**Apisbury.** Manoir riche et peuplé situé dans une vallée prospère aux sources de la rivière Stour. Son seigneur est réputé pour ses aventures et ses connaissances des Faës.

**Bloodpass.** Un des derniers manoirs d'Anglia encore aux mains des saxons, c'est sur ces terres qu'à eu lieu le massacre des derniers résistants Angles lors de la reconquête en 531 par le Duc Hervisse. Vieillards, femmes et enfants cherchaient à fuir l'avancée des troupes kymriques pour rejoindre la sécurité de la forêt mais ils furent rattrapés ici par Hervisse qui extermina sans discernement combattants et non combattants. Sermonné par le Roi Arthur, il dut autoriser ses sujets saxons à élever ici un sanctuaire Wotanique à la mémoire des morts et nommer un seigneur saxon parmi les survivants.

**Bolton.** Manoir isolé dans les collines. Un dragon vivrait ici, endormi dans une caverne avec son trésor. Il en sort de temps en temps et vole au dessus des villages voisins et exterme leurs troupeaux. On l'appelle "le dragon de la colline de Kentigton" et sa robe est rouge comme le feu. Il est l'ennemi juré du dragon vivant à Chiltern.

**Brancaster.** C'est un fort romain, l'un de ceux de la "rive saxonne" d'origine (nom donné aux forts côtiers construits par les romains pour "empêcher" les raids saxons). C'est un château de taille moyenne en pierre qui abrite un village attendant derrière une palissade de bois.

C'est la sépulture de Saint Hippolyte et c'est un lieu réputé pour soigner les chevaux. Pour cela, il faut introduire le cheval dans l'église par la porte nord, puis le mettre en contact avec l'autel contenant les reliques du Saint, ce qui suffit généralement à le guérir. Le prix à payer est un don contraignant.

C'est le siège de la baronnie de Brancaster qui règne sur Bolton, Kernfarm, Chiltern, Westham et la ville de Wells.

**Brecklands.** Cette région nue, divisée en vallées, ne comprend que quelques fermes. Ses villages vivent de pêche et de la production de sel. Ils sont concentrés le long des rivières et près du Fens. La région ne contient pas de bois et ses plaines arides nourrissent les moutons.

**Bruyères du Nord.** Cette région réputée pour ses landes sinistres et ses collines basses couvertes de bruyères comporte peu d'habitants qui vivent surtout de l'élevage de moutons.

**Buckenham.** C'est un petit château en pierre disposant d'un grand donjon, d'une barbacane, et de deux palissades de bois. Il y a également de grandes levées de terres pour défendre le village attendant. Cerné de toute part par la Forêt Aventureuse et ses maléfices, le château de Buckenham ressemble plus à une forteresse assiégée qu'à un véritable fief.

Sa population se réduit en effet à celle du village protégé par les murailles et à quelques communautés de chasseurs et de charbonniers vivant dans les bois proches de la grande route. Son seigneur a reçu le titre de Baron et une rente de la part du Roi Arthur afin de protéger et d'entretenir la route royale ce qui lui donne une certaine indépendance et une loyauté trouble envers le Duc d'Anglia.

C'est le siège de la baronnie de Buckenham qui règne sur le château d'Eye et la route royale.

**Bugh.** Manoir de collines comportant un donjon de pierre et une palissade en bois. Le fief est peuplé de paysans peureux et le manoir est à l'abandon, son seigneur étant mort il y a près de 20 ans lors de l'attaque d'une Wyverne qui s'est installée ensuite dans les ruines du donjon.

Depuis, elle sème la terreur et les héritiers du seigneur attendent le héros qui libérera leurs terres.

**Bungay.** C'est un petit château en pierre de taille moyenne, avec un donjon, une barbacane et une palissade de bois protégeant le village attendant. Situé dans les riches et fertiles plaines des grandes terres, c'est un fief prospère, réputé pour ses pâtisseries.

**Burgh.** C'est un château de taille moyenne faisant partie de la rive saxonne d'origine. Il protège un village attendant et un port pouvant contenir 10 navires grâce à un mur d'enceinte en pierre de faible hauteur.

C'est un fief riche et puissant connu pour l'expérience de ses pêcheurs et sa petite flotte de guerre les protégeant des maraudeurs. Son seigneur ferait également payer une taxe aux navires marchands doublant le cap pour compenser le coût de ses patrouilles pour en faire fuir les pirates.

Le seigneur de Burgh est le suzerain du manoir de Wallingford.

**Burghill.** Manoir prospère, le fief est très peuplé et réputé pour son bétail. Son seigneur possède en particulier une vache faërique au lait inépuisable qui en échange de bon traitement s'est engagé à remplir tout récipient qu'on lui présentera.

**Caddan.** Situé près de la Digue du diable, le manoir de Caddan est un ancien fort saxon destiné à protéger la digue. Il est entièrement en bois et typique des constructions angles. Le fort est réputé pour être hanté et les jours de grands vents, des esprits prennent possession des lieux faisant fuir le seigneur et sa famille qui se réfugient à leur grande honte dans une demeure qu'il possède dans le village proche.

**Cherwell.** Situé à l'orée de la forêt aventureuse, ce manoir est pauvre et isolé. On peut y trouver un puits magique dans lequel on peut entendre des tambours de guerre si un royaume de Bretagne est en guerre.

**Chiltern.** Manoir isolé dans les collines, un dragon vivrait ici, endormi dans une caverne avec son trésor. Il en sort de temps en temps et vole au dessus des

villages voisins et exterminent leurs troupeaux. On l'appelle "le dragon de la colline de Huntington" et sa robe est blanche comme la neige.

Il est l'ennemi juré du dragon vivant à Bolton. Le fief est peuplé de saxons.

**Clare.** Un petit château de pierre sur un promontoire rocheux dominant la vallée fluviale. Siège des rois Icéniens de jadis, il abrite dans son enceinte, à la place d'un village un ancien sanctuaire dédié au dieu de la forêt et abritant des centaines d'arbres sauvages. On peut y rencontrer le fantôme d'un druide y cherchant les objets sacrés qu'il y a enterrés lors de la conquête saxonne. Le fief est actuellement géré par un intendant du Duc de Cheshire.

C'est le siège de la baronnie de Clare comprenant les fiefs de Caddan, Apisbury, Bugh et Silcheston ainsi que la ville de Sudbury.

**Cornplan.** Manoir riche et prospère situé dans les environs d'Ipswich, il est connu pour approvisionner la ville en produits frais grâce aux barges descendant et remontant le fleuve.

**Digue du Diable.** Ces murailles de terre ont été construites au temps d'Aurélius Ambrosius, le premier Pendragon. Les Angles avaient peur de lui et ont construit cet ouvrage pour marquer leurs frontières et se défendre contre sa cavalerie.

**Dilham.** Un château de pierre sur motte faisant partie de l'ancienne rive saxonne. Le village attenant est défendu par une palissade de bois.

C'est l'un des derniers fiefs d'Anglia à être aux mains d'un seigneur saxon, fait d'autant plus étrange que sa population est majoritairement kymrique.

**Dragon's Land.** Un fief perdu dans les collines et dépourvu de manoir.

Depuis toujours ces terres sont hantées par le dragon des tertres qui en interdit l'accès à quiconque et protégerait la tombe d'un roi de jadis et son trésor.

Le Duc Hervisse a promis la seigneurie à qui vaincrait le dragon mais si cette loi est toujours active, nul ne l'a encore invoquée...

**Eastham.** Eastham et Westham formaient jadis une seule et même terre prospère et riche dominée par un puissant château situé à égale distance des deux manoirs et protégeant une riche ville côtière du nom de Weston. Son seigneur faisait partie des plus puissants barons Icéniens et régnait également sur la ville de Wells.

Mais un jour, un étranger se rendit à son manoir et demanda l'hospitalité et le seigneur, voyant la figure étrange et inquiétant de son visiteur, la lui refusa, préférant festoyer avec ses amis et ne pas les importuner avec la vile figure d'un étranger.

Ce dernier ne trouva aucun secours auprès des autres habitants de la cité et ce fut finalement une veuve vivant seule avec ses enfants dans la plus pauvre des demeures de la ville qui lui offrit un toit et lui proposa de partager leur maigre pitance malgré la peur qu'il lui inspirait.

Au matin, il lui ordonna en réponse à son hospitalité de quitter cette cité ingrate que les dieux allaient engloutir de leur colère. Elle obéit et quitta la cité avec ses deux fils tandis que Weston, son château, ses palais et ses trésors étaient engloutis par la mer.

La légende veut que dans la forêt les fils se disputèrent le titre de seigneur de Weston alors même que la cité n'existait plus et se séparèrent. L'un fonda Westham et l'autre Eastham tandis que leur mère le cœur brisé par leur querelle fonda un ermitage près de l'endroit où Weston disparut.

Aujourd'hui la forêt à tout recouvert mais les deux seigneuries continuent de se disputer ce titre vide de sens.

Eastham est un manoir pauvre et isolé dont le seigneur est connu pour avoir dilapidé ses biens au jeu et avec les filles de mauvaise vie.

**Ethergrow.** Ce manoir pauvre et isolé n'a de manoir que le nom, se réduisant à un simple donjon de bois sur une motte perdue au milieu des marais. Sa population rebelle et rétive commercerait avec les rebelles angles réfugiés depuis la révolte de 531 dans le Fens. Le fief est le lieu de la dernière bataille contre les saxons en 533 où la révolte fut définitivement écrasée. On trouve encore souvent dans les marais des pièces d'armures, des armes et des corps pris dans la vase et conservés dans la tourbe.

**Eye.** Un château de pierre sur motte protégeant un village dans son enceinte de pierre. Son seigneur est en guerre contre les sorcières de la forêt. Sans l'aide financière de son suzerain, il aurait dû abandonner son fief depuis longtemps. En effet, depuis des temps immémoriaux, il y a toujours eu neuf magiciens maléfiques vivant près de ce château. Il y avait neuf sorciers maléfiques quand les rois Icéniens régnaient, neuf méchantes Wicces sous la loi saxonne et aujourd'hui ce sont neuf sorcières Crébines.

**Feltish.** Un château en pierre de taille moyenne disposant d'un mur d'enceinte comprenant 12 tours et

d'une porte fortifiée. Il a aussi deux douves dont l'une est inondée et l'autre pleine de pieux. Le rempart protège un bourg de grande taille. Jadis, ce château était le siège de la garnison romaine de la province et abrita Jules César durant sa deuxième campagne. Ce dernier y aurait caché Galbinus Mori, une épée magique qui lui aurait été offerte par sa mère la déesse Vénus. C'est un fief riche et prospère à la population majoritairement romaine.

**Fishred.** Ce manoir peuplé mais pauvre abrite une source aux propriétés curative. Mais il faut jeter une pièce dans l'eau après avoir rempli sa gourde sinon les effets seront l'inverse de ceux recherchés.

**Forêt Aventureuse.** La Forêt Aventureuse est avant tout une forêt épaisse et sauvage qui n'a jamais été exploitée ou colonisée par l'homme malgré la présence de quelques fermes et manoir le long de la route taillée et entretenue à grande peine pour la traverser. Ces bois sont enchantés. Il ne faut pas s'écarter des chemins car nul n'est retrouvé s'il est passé par les terres des Faës, à ses risques et périls...

**Gaidon.** Situé près de la Digue du diable, le manoir de Gaidon est un ancien fort saxon destiné à protéger la digue. Il est entièrement en bois et typique des constructions angles. Le fief est réputé pour la beauté des filles du seigneur et la légèreté des mœurs de ses habitants. La rumeur veut que nul chevalier chaste ne puisse y pénétrer sans succomber aux délices de la chaire.

**Giantburg.** Manoir pauvre et isolé vivant de l'élevage du mouton. Il est réputé abriter la tombe d'un géant que certains disent seulement endormi...

**Goldbee.** Manoir pauvre et isolé connu pour la qualité de son miel.

**Grandes Terres.** Cette région très peuplée incluent les plaines alluviales fertiles du Yar et d'autres fleuves. La plupart des habitants cultivent la terre, mais certains vivent de la pêche au large. La quasi-totalité des habitants sont Kymriques.

**Guinnon.** Riche et puissant monastère celtique, le seul de la chrétienté à être dédié à Saint Pélégus qui crut que tous les hommes étaient fondamentalement bons. Le monastère fut fondé par Saint Pélégus et abrite un grand nombre de ses écrits dont l'Eglise romaine demande la destruction depuis des décennies. L'abbé est en conflit permanent avec l'évêque

Gracien de Norwich. Le monastère est connu pour ses miracles.

**Gyrnwich.** Dernier manoir d'Anglia à être encore aux mains des Iceniens qui forment la majorité de la population. C'est ici que les derniers survivants de ce peuple s'installèrent lorsqu'ils aidèrent Hervise, leur dernier roi à reconquérir leurs terres ancestrales. Farouches et sauvages, ils se considèrent comme un peuple éteint et se montre peu loquaces et inamicaux. Le fief est réputé abriter une pierre magique sur laquelle les Rois Iceniens se faisaient bénir acquérant gloire et puissance.

**Haughley.** Un petit château en pierre sur motte. Le fief est prospère en raison des mines de fer exploitées dans les collines voisines. La légende veut que lorsqu'un membre de la famille dirigeant ce fief va mourir, un faucon vient se percher sur sa plus haute tour et y reste immobile jusqu'au même moment de la mort du membre désigné.

**Haut Anglia.** Une chaîne de collines, d'une hauteur de 50 à 60 mètres et culminant à près de 250 mètres à l'ouest. Elle va d'est en ouest dans la partie sud de l'Anglia. Ces collines sont couvertes de bois, clairsemées et habitées par une population de densité moyenne, vivant dans les vallées.

**Headingham.** C'est un château de pierre de taille moyenne construit sur un promontoire dominant la principale passe dans les collines de Haut Anglia. Le fief prospère en raison du passage par la route commerciale mais reste peu peuplé et dépourvu de richesses propres.

Son seigneur, un membre de la Table Ronde a disparu depuis des années et est réputé mort. Sa veuve, vit à la cour du Duc.

La légende veut que dans les collines proches se trouve un oranger planté jadis par un romain et qui produit des oranges tout au long de l'année en raison de la magie utilisée pour le faire pousser. Mais le fantôme du romain, perdu par sa gourmandise hanterait le verger, empêchant quiconque de cueillir ses fruits.

**Highfall.** Manoir pauvre et isolé dans les collines. Le fief est connu pour abriter une cascade magnifique certainement la plus grande et la plus belle d'Anglia dont le grondement s'entend à des lieux à la ronde. Des sirènes sont réputées vivre dans le lac formé au pied de la chute d'eau.

**Holstead.** Ce manoir pauvre et isolé dans les collines abriterait une grotte magique. Si on y demande à voix haute aux Faës de nous prêter un objet à condition de le rendre au matin du troisième jour, celui-ci apparaît le lendemain dans la grotte.

**Horsford.** Un petit château en pierre sur motte. Il s'agit de la demeure de l'évêque Gracien de Norwich.

**Kalson.** Manoir peuplé mais pauvre appartenant à Sir Childebert de Porchester, un seigneur franc du sud de la Bretagne et un chevalier célèbre. Son père, un chevalier de la table ronde, reçut ce fief du Duc Hervisse après y avoir tué le géant qui en interdisait l'accès.

**Kernfarm.** Ancien fort saxon en bois, c'est un manoir isolé et pauvre.

Dans le fief se trouve une pierre portant une trappe de pierre et un anneau de fer. La légende veut qu'il s'agisse de la cachette du trésor des Rois Angles et que seul le plus puissant des guerriers puisse soulever l'anneau pour y prendre le trésor. Nombreux ont essayé et nul n'a réussi. Le seigneur avide de ce fief a tenté de déterrer la pierre pour en trouver faille. Mais cette dernière s'est relevée unie et sans aspérité. Il a tenté de la briser mais les meilleurs outils se sont brisés sur elle, puis il a abandonné.

**Les Sablons.** C'est ainsi que ses habitants appellent la côte située autour d'Ipswich et la région de la vallée du Stour. C'est une région riche et très peuplée équitablement entre saxons et Kymriques..

**Marais de Fens.** Le Fens est un marais à la population humaine non négligeable car nul ne sait combien d'Angles rebelles y ont trouvé refuge et s'y cachent.

Il est également réputé abriter dans ses eaux putrides couvertes de brumes perpétuelles un nombre certain de brigands et de créatures faériques. Ils sont considérés comme infranchissables sans l'aide de ses habitants.

**Milden.** Un château en pierre sur motte. Le fief est peuplé et prospère. Il abrite une mare d'eau claire au fond de laquelle se trouve le trésor de Camille, la reine des Angles. Bijoux, vases, pièces de monnaies y brillent au soleil au milieu des roseaux et des poissons mais si quelqu'un y plonge la main pour tenter d'en ôter une partie du trésor, une terrible tempête se lève.

**Orford.** Un château en pierre de taille moyenne. Il dispose d'un unique donjon carré, d'un mur d'enceinte, d'une double entrée et de plusieurs tours flanquées. Il est le siège de la garnison royale d'Anglia postée là par le Roi Arthur en cas de révolte Angle.

**Ricgh.** Manoir peuplé mais pauvre. Jadis les tourbières proches servaient de lieu de culte aux druides et les paysans mettent régulièrement à jour des trésors, des ossements et des reliques en exploitant leurs champs.

**Rising.** Un château en pierre de taille moyenne, muni d'un donjon, de tours d'angles et d'une barbacane. Une enceinte de pierre protège le château, une deuxième enceinte les bâtiments attenants et une troisième le gros bourg voisin. Il abrite une forte garnison de troupes ducales en cas d'attaque des Angles réfugiés dans le Fens. Son église est réputée pour son chœur qui chante sans discontinuer depuis la victoire de 533.

**Riverbord.** Le château de Riverbord, jadis un château Icénien de pierre chargé de garder la frontière est aujourd'hui en ruine et réputé hanté. Le fief est pauvre et isolé. Le château fut détruit par les Angles mais les fantômes de ses maîtres Icéniens le hantent et les Angles ont déserté le fief. Le fief est peuplé d'Icéniens depuis toujours et est la seule terre d'Anglia qu'ils n'ont jamais abandonné. Voyez le scénario 15. *Brouillard sur Porchester.*

**Sadwick.** Manoir côtier doté d'un petit port. Le fief est peuplé et prospère. Lors des grandes marées d'Equinoxe, l'accès à un ancien temple païen englouti est accessible sur la côte.

**Saxondeep.** Un ancien fort saxon en bois sert de manoir à ce fief. La population rebelle et rétive se révolte fréquemment contre son seigneur kymrique qui y vit en état de siège permanent.

**Silburg.** Un manoir côtier doté d'un petit port. Le fief est pauvre et isolé. La falaise voisine est couverte de sternes qui y nichent par milliers. Parmi leurs nichées se trouveraient une entrée pour l'Autre Monde et un temple païen.

**Silcheston.** Un manoir pauvre et isolé dans les collines. Le seigneur de ce fief est réputé s'être uni avec une créature faérique qui a enfanté un monstre qu'il

appelle son fils et dont il aurait fait un chevalier monstrueux.

**Southam.** Un manoir pauvre et isolé. Des géants vivraient dans les collines voisines et lanceraient chaque dimanche des cailloux sur le village pour se moquer des chrétiens vivant là.

**Thetford.** Une ville protégée par un château dont la motte est la plus élevée de Bretagne. La ville abrite un célèbre marché aux chevaux. Sur les terres du fief se trouve la tombe de Boudicca, la reine Icène qui mena la résistance à la conquête romaine et qui infligea de si grandes défaites à Jules César qu'il dut repartir en Gaule pour lever une deuxième armée.

**Ville de Dunwich.** Cette ville saxonne va disparaître. La jetée s'érode et des quartiers entiers ont déjà sombré dans la mer mais la population n'est pas assez riche pour construire des digues suffisamment hautes et le Duc refuse d'investir préférant que la population parte vers d'autres fiefs peu peuplés. La cité appartient en propre au Duc D'Anglia qui se plaint de n'en recevoir aucun profit.

**Ville d'Ipswich.** Une ville commerçante très active placée sur le fleuve et pouvant également accueillir les navires de haute mer dans son port fluvial. La cité est réputée pour ses forgerons et son travail du métal. La cité appartient en propre au Duc D'Anglia.

**Ville de Lynn.** Une ville jadis réputée pour ses salines. Elle est entourée de remparts de terre et d'un mur d'enceinte en pierre qui défendent les accès terrestres de la ville.

Le port est accessible par un canal creusé par les romains dans les marais.

Mais depuis la prise de la ville par les saxons et son pillage en 531, le canal s'est embourbé et si la ville a été reconstruite, il n'a jamais été dragué.

Les salines qui faisaient la richesse de la cité sont toujours à l'abandon.

Aujourd'hui la ville vivote d'un peu de commerce local et de pêche dans les marais. La cité appartient en propre au Duc d'Anglia.

**Ville de Norwich.** C'est la quatrième plus grande ville de Bretagne et un centre commerciale vers la mer du Nord protégé par un mur d'enceinte en pierre. Elle est flanquée d'un château de taille moyenne disposant d'un donjon carré et d'un mur d'enceinte en pierre. La motte sur laquelle repose le château est la plus grande de Bretagne (113 bâti-

ments ont été détruits pour lui laisser la place d'être construite). Son port fortifié peut accueillir près de quarante navires et est le plus grand centre d'échange entre la Thulé, la lointaine Novgorod et la Bretagne, commençant même à concurrencer Londres pour le commerce avec le nord de la France. La ville appartient en propre au Duc d'Anglia qui y a son siège dans le château ducal et y possède un palais en ville.

**Ville de Wells.** Une petite ville réputée pour ses tisseurs d'étoffes en laine de mouton tout particulièrement. La cité est riche et prospère mais sans défenses à l'exception d'une levée de terre ancienne et en partie à l'abandon.

**Ville de Sudbury.** Une ville riche et prospère réputée pour ses artisans et son travail de l'argent provenant d'une petite mine voisine. La cité dépend de la baronnie de Clare.

**Wallingford.** Manoir isolé et peu peuplé. Le fief abrite un des plus grands rassemblements de mégalithes de Bretagne qui se trouvent sur la baie proche. En partie immergée, le complexe comprend plusieurs centaines de pierres levées. Ce seraient les soldats d'une armée d'invasion jadis transformés en pierre par une sorcière.

**Walton.** Il s'agit d'un château en pierre de taille moyenne faisant partie de la rive saxonne. Un village attenant est inclus dans le mur d'enceinte comprenant plusieurs tours. Des puits sacrificiels dédiés à Wotan avaient été creusés par les Angles dans la falaise et la population continuerait à y pratiquer des rites sanglants.

**Weeting.** Château en pierre de taille moyenne avec barbacane et donjon carré. Cette puissante forteresse fut la seule des environs à ne pas tomber aux mains des rebelles angles en 531 en raison de la puissance de ses murs mais surtout à la magie qui les protégerait.

Le château est le siège de la baronnie de Weeting qui comprend les fiefs de Gaidon, Werhglas, Ethergrow, Giantburg et Saxondeep.

**Werhglas.** Manoir isolé et pauvre dans les Brec-klands.

**Westham.** Voir Eastham. Westham est un manoir pauvre et isolé dont le seigneur est connu pour sa piété et son respect de Dieu.

# PENDRAGON



**Whitewater.** Manoir riche mais peu peuplé. Il s'agit d'un fief dépendant du duc d'Essex après avoir changé plusieurs fois de mains depuis l'avènement d'Arthur. Il est sous la direction d'un chevalier occitan.

**La campagne *Le Crépuscule du Roi de l'Été* a été créée et jouée au sein du club de jeux de rôle Le Cercle Fantastique de Maisons-Alfort. Plus d'infos sur <http://www.cerclefantastique.fr>**