

| MAISON MARAK | |
|-------------------------------------|---|
| SUZERAIN : LORD EDDARD STARK | |
| Défense 30 | (Petit château, 30) : Krakenhall |
| Influence 45 | Fils Brandon, Fille Kaylee |
| Loi 17 | Test d'événement de maison -5 |
| Population 13 | Test d'événement de maison +0 |
| Puissance 52 | La compagnie des Feuilles Ecarlates (Infanteries * 2 entraînées : Puissance (7)) Discipline : Habituel (6) Athlétisme 3, Endurance 3, Corps à corps 3 (Archers bleus : Puissance (4)) Discipline : Corsée (12) Agilité 2, Vigilance 2, Tir 3 (Soutiens bleus : Puissance (3)) Discipline : Corsée (12) Dressage 2, Endurance 2, Soins 3 |
| | Flotte Marak (Navires de guerre bleus : Puissance (8)) Discipline : Difficile (9) Vigilance 2, Corps à Corps 2, Tir 3 |
| | Cavalerie : Le poing des Marak (Cavalerie Vétéran : Puissance (10)) Discipline : Elementaire (0) Agilité 3, Corps à Corps 5, Dressage 3 |
| | Les gardes de Cap Raken : L'Ecume (Garnison Entraînée : Puissance 5) Discipline : Facile (3) chez eux ou Difficile (9) en dehors Corps à corps 3, Endurance 2, Vigilance 4 Les Protecteurs de Krakenhall |
| | (Garnison Entraînée ; Puissance 5) Discipline : Facile (3) chez eux ou Difficile (9) en dehors Corps à corps 3, Endurance 3, Vigilance 3 Corps d'ingénieurs |
| | (Ingénieurs Bleus ; Puissance 3) Discipline : Corsée (12) Art militaire 3, Corps à corps 2, Endurance 2 |
| Richesse 35 | Marché (10), Port (10), Mine de fer (10) |
| Terres 51 | Domaine 1 : Plaine, Littoral, Bois dense, Fleuve, Route, Petite Ville Domaine 2 : Montagne, Ruisseau |

Région : Le Cap Kraken

Le Cap Kraken est une longue avancée de terre des mers du Crépuscule, au sud de la baie d'Enfer, soulignée par les falaises de Flint dans sa partie méridionale, et au nord des îles de Fer. Les mestres s'accordent à dire les habitants plus Fer-nés que Nordiens, conséquence de la proximité des îles de Fer, ainsi que des nombreuses incursions fer-nés sur cette partie de la côte occidentale de Westeros.

D'aussi loin qu'on s'en souviennne, le Cap et la région environnante ont toujours été séparés entre 4 familles, les Flint, contrôlant la majorité de cette

Histoire

région, les Kordos, ne vieille famille influente datant de la première invasion des Andals, d'une famille du Conflans ayant changé plusieurs fois suite à diverses guerres et/ou trahison, à l'heure actuelle c'est la famille Veran qui possède une partie de ces terres. Et enfin, la maison Marak, dont la création remonte également à l'invasion des Andals.

Les Premiers Hommes furent les premiers pensionnaires du Cap. Ce sont eux qui l'ont nommée ainsi d'après des histoires de monstres marins datant de l'âge des Légendes.

On raconte que le fondateur de la maison Marak, un certain Roi Rorek, prit possession de ces terres en assassinant un rival dont le nom a été depuis longtemps effacé des annales. Malgré une prise de pouvoir peu honorable, la maisonnée ainsi créée sût se faire bien voir au fil des quelques milliers d'années qui nous sépare d'aujourd'hui. Que ce soit par des mariages bien placés, le soutien indéfectible envers leur suzerain ou encore le rôle important qu'ils ont joué lors de la construction du mur et de la fondation de la Garde de nuit, les Marak grimpèrent les échelons du Nord.

Et ceux jusqu'à la trahison de Goldrin Marak lors de la rébellion de Claren dit « le Tourne casaque », il y a de ça un peu plus d'une centaine d'années, où la maison Marak se rangea du côté de Claren plutôt que du côté de leur suzerain de l'époque. Ce conflit connu sous le nom des Terres Sales se solda par la défaite des rebelles et l'exécution de Goldrin. Depuis, les Marak ont de nouveau juré allégeance à la maison Stark, et regagne de l'importance petit à petit même si certain n'oublie pas la trahison encore fraîche e leur famille.

Durant le dernier siècle, les Marak ont fait preuve d'une loyauté à toute épreuve envers les Stark, répondant à l'appel lors des diverses rébellion Feunoyr, durant l'invasion du Nord par Raymun Barberouge, roi-au-delà-du-Mur ou plus récemment lors de la rébellion de Robert Baratheon.

Durant la guerre de l'Usurpateur (aka La rébellion de Robert Baratheon), de nombreux criminels à travers tout Westeros se sont rangés du côté des Targaryens en échange d'une promesse de clémence (qui n'a manifestement pas pu être tenue). Depuis, les forêts aux alentours du Neck, ils harassèrent les convois de troupes ou les trains de soutient des armées, les divers groupes de pirates mirent à feu et à sang les villages côtiers supportant les rebelles.

Depuis la fin de la Guerre, les criminels aux alentours du Cap Kraken se font discrets, et les problèmes récurrents se situent surtout à la périphérie du territoire de la maison Marak.

Défense : 30 (petit château) : Krakenhall

Situé en surplomb d'une petite crique, juste assez large pour une paire de navires, Krakenhall veille sur Cap Raken, la petite ville située à une heure de cheval.

Le petit château est constitué d'un mur d'enceinte extérieur en pierre et d'une forteresse en pierre en son centre, il y a peu de place dans l'enceinte même de la forteresse, il y a un mur secondaire en bois pour protéger les écuries et les diverses baraques en bois situés à l'extérieur de la forteresse.

A l'intérieur du château, se trouvent un large hall central, des cuisines, une armurerie, une forge, des baraquements pour une centaine de soldats, ainsi que diverses pièces pour le seigneur, sa famille, sa cour et d'éventuels visiteurs. Les couloirs possèdent peu de décorations, de statues, de tapisseries ou autres signes de luxe.

Influence : 46 (aîné 20, 1^{ère} fille 10), statut max 5

Historiquement, les Marak ont toujours été une famille mineure d'importance dans le Nord et règnent sur leurs terres efficacement depuis des milliers d'années. Ils restent une famille influente malgré la trahison encore fraîche de Goldrin Marak, Certaines familles les respectent encore grandement, considérant que l'évènement des Terres Sales ne devrait pas ternir des millénaires de loyauté.

Terres : 51

- Domaine 1 : Plaine, littoral, bois dense, fleuve, route, petite ville
- Domaine 2 : Montagne, ruisseau

Cap Kraken s'étend sur de nombreux kilomètres, sa superficie répartie entre plusieurs maisons nobles. Les terres des Marak ne sont traversées que par une seule route d'importance, cette route fait une boucle reliant les terres du Cap Kraken à la route Royale à l'Est et notamment Cap Raken, la petite ville sous la protection des Marak qui est une plaque tournante du commerce dans la région avec son port commercial et son marché animé.

Une partie des forêts denses du Neck s'étend jusqu'aux terres des Marak, permettant sans mal aux habitants de se fournir en gibier et en bois. Cependant il n'est pas rare que des groupes de bandits s'en prennent aux voyageurs traversant la forêt, certains se demandent s'ils n'auraient pas une planque dans les bois.

Coupant Cap Raken en son centre, le fleuve que les habitants appellent communément « le Croc » du faite que sa source provienne de la montagne, non loin de la ville, ayant la forme d'un Croc au clair de lune.

Les terres des Marak s'étendent jusqu'à une montagne solitaire, où se situe la source du fleuve traversant le reste de leur territoire pour se jeter dans la mer du Crépuscule. C'est une des principales sources de revenus de la famille puisqu'une mine de fer s'y trouve.

Loi: 17 (Test d'évènement de maison -5)

Certes moins qu'à une certaine époque, les bandits représentent encore un sérieux problème. De lourdes pertes ont été infligées dans leurs rangs durant la guerre ce qui a repoussé les principaux groupes hors du territoire de la famille mais éliminer définitivement cette menace requerrait beaucoup de ressources et Lorgan a décidé de ne pas investir dans cet effort et de continuer à les tenir en échec.

Population : 13 (Test d'évènement de maison +0)

Comme la plupart des terres du Nord, la région sous le contrôle des Marak est peu peuplée, plus de la moitié de sa population se situe à Cap Raken ou dans ses alentours, le reste étant répartie dans des petits groupes de fermes ici et quelques familles de pêcheurs.

La ville de Cap Raken a la possibilité de s'étendre sur les terres alentours, et elle pourrait probablement accueillir le double de sa population actuelle.

Puissance : 52 (52 investis)

Toute maison désirant tenir le Cap Kraken a besoin d'une force armée conséquente, que ce soit pour défendre Krakenhall, ou Cap Raken mais également tenir en échec les divers brigands et pirates rodant dans la région.

La Compagnie des Feuilles Ecarlates est la force principale des Marak depuis que L'arrière-grand père de Lorgan l'a constituée, il y a près d'un siècle. Elle est constituée principalement de fantassins, accompagnés d'une troupe d'archers et d'un train de soutien pour s'occuper des blessés et autres besoins des troupes. La compagnie a subi de lourdes pertes durant la Guerre de l'Usurpateur et les nouvelles recrues doivent encore faire leurs preuves.

Compagnie des Feuilles Ecarlates

Infanteries entraînées x 2 : Puissance 7

Discipline : *Habituel* (6)

Athlétisme 3, Corps à corps 3, Endurance 3

Archers bleus : Puissance (4)

Discipline : *Corsée* (12)

Agilité 2, Vigilance 2, Tir 3

Soutiens bleus : Puissance 3

Discipline : *Corsée* (12)

Dressage 2, Endurance 2, Soins 3

La cavalerie des Marak, communément appelée « Le Poing des Marak » est composée de vétéran ayant survécu à la dernière guerre et de nombreuses escarmouches avant ça. Elle s'occupe principalement de patrouilles le long de la route et aux frontières du domaine. Ser Edrikk Snow en est l'actuel commandant.

Le Poing des Marak

Cavalerie Vétéran * Puissance 10
Discipline : *Elémentaire* (0)
Agilité 3, Corps à Corps 5, Dressage 3

Les protecteurs de Krakenhall ne s'aventurent pas en dehors du château et ne s'occupe que de sa défense. Le chef de la garnison avant l'arrivée de Ser Barnar était Jorah.

Les Protecteurs de Krakenhall

Garnison Entraînée * Puissance 5
Discipline : *Facile* (3) chez eux ou *Difficile* (9) en dehors.
Corps à corps 3, Endurance 3, Vigilance 3

Les ingénieurs ont pris une part importante dans la reconstruction de la forteresse du temps de Lord Lemmane après que celle-ci ai subi un siège de Fernés. Il est fort probable qu'ils aient encore plus d'importance dans l'avenir et l'éventuel essor de la région.

Corps d'ingénieur

Ingénieurs Bleus * Puissance 3
Discipline : *Corsée* (12)
Art militaire 3, Corps à corps 2,
Endurance 2

Afin de protéger Cap Raken, une centaine d'homme est affectés à la garde de la ville, au fil du temps elle a assimilé le nom que le peuple lui donne le peuple pour les couleurs de leur uniforme : L'Ecume.

La garde de Cap Raken : L'Ecume

Garnison entraînée * Puissance 5
Discipline : *Facile* (3) chez eux ou *Difficile* (9) en dehors.
Corps à corps 3, Endurance 2, Vigilance 4

Cap Raken représentant la majorité de la population et une part importante des ressources de la famille, les Marak entretiennent une petite flotte de navires de guerre afin de principalement dissuader les pirates peu farouches cherchant juste une cible facile. Le capitaine Kerek commande la flotte à la tête du Brise-Tempête, il est accompagné par La Veuve, Le Kraken Slayer, Le Vigilant et le Perce-Brume.

La flotte Marak

Navires de guerre bleus * Puissance 8
Discipline : *Difficile* (9)
Vigilance 2, Corps à Corps 2, Tir 3

Richesse : 35 (30 investis)

Cap Raken permet aux Marak de vivre tranquillement grâce aux revenus apportés par le port de la ville est son marché animé. Ils ont également eu la chance de découvrir une mine de fer quelques dizaines d'année auparavant alors que Lorgan était encore enfant.

Port (10) - Marché (10) - Mine de Fer (10)

Personnages importants

Lord Lorgan Marak, 42

Fils de Lemmane Ser Lorgan a su se montrer à la hauteur de la réputation de ses ancêtres de renoms. Il participe aux côtés des Stark à la guerre du Roi aux Neuf Sous et à la guerre de l'Usurpateur.

Après l'avoir rencontré durant la guerre du Roi au Neuf Sous, Lorgan fit des pieds et des mains pour se marier avec Lady Mellina Mormont, cela lui prit une dizaine d'années avant de parvenir à obtenir sa main. Elle lui a donné deux enfants (Brandon et Kaylee) juste avant d'apprendre qu'il avait engendré un bâtard peu de temps avant le mariage. Malgré les problèmes que cette nouvelle apporta au sein de Krakenhall, les choses finirent par se tasser et Lorgan accueillit le jeune garçon, Jek Snow, sous son aile.

Cela fait maintenant 15 ans qu'il règne sur Krakenhall et ses environs après la mort de son père Lemmane lors d'une attaque de bandit sur la route royale. Le peuple est assez satisfait du règne de Lorgan par rapport à celui de son père.

Lady Mellina (Mormont), 40

Femme de Lorgan, Lady Mellina est une femme forte, aussi bien physiquement que mentalement, elle n'a rien à envier aux autres vétérans de la Guerre du Roi aux Neufs Sous. De nombreux prétendant ont regretté de l'avoir pris pour une jeune fille naive alors qu'il lui faisait la cour, Lorgan l'ayant prise au sérieux et inspirant le respect à ses hommes, il a attiré son attention là où elle rejetait tous autres prétendants.

Elle lui apporta rapidement un héritier suivi d'une fille l'année d'après.

Elle tolère la présence du bâtard de Lorgan depuis une dizaine d'années mais ne l'a jamais vraiment accepté.

Veyon, forgeron, 30

Sa famille sert les Marak de longue date et depuis la découverte de la mine aux abords de la source du « Croc », il ne manque jamais de travail.

Ser Warren Marak, 41

Ser Warren Marak est le petit frère de Lorgan, honorable et très loyal, il est de retour à Krakenhall depuis quelques années après avoir parcouru le Nord et les Terres de L'Ouest, combattant des sauvages ou sous les bannières de la maison Lorch. Bon vivant, il est assez affable mais peut s'énerver rapidement.

Brandon Marak, 17

Ainé de Lord Lorgan, Brandon est un jeune homme fougueux avide de prouver sa valeur, il sait qu'il peut obtenir les faveurs de beaucoup de dames de la région de par son physique avantageux et en profite régulièrement sans en abuser.

Kaylee Marack, 16

Fille de Lorgan et Mellina, Kaylee est la perle de la maison Marak, toujours agréable avec son entourage et une beauté dans la fleur de l'âge. Elle a atteint le stade où toute dame noble se doit de penser au mariage et elle a repoussé tous ses prétendants depuis plus d'un an maintenant. Lorgan a vu passer des mariages très avantageux pour la famille et a été tiraillé pendant plusieurs mois sur la meilleure approche à adopter, souhaitant améliorer la position familiale mais sans mettre sa fille dans une situation qui la rendrait malheureuse. Et c'est Kaylee qui proposa une solution dans la forme d'un tournoi avec sa main en jeu, les participant devant payer une coquette somme pour entrer en lice, ceux-ci devraient tous être d'une stature suffisamment importante pour convenir à Lorgan et les prouesses martiales du gagnant prouveront sa valeur pour épouser une dame du Nord.

Jek Snow, 18

Bâtard de Lord Lorgan, Jek dévore toute information qu'il peut découvrir, passant beaucoup de temps avec les divers marchands et capitaines de navires passant par Cap Raken. Peu apprécié de Dame Mellina, il est néanmoins toléré à Krakenhall et Lorgan l'ayant poussé à prendre les armes car c'est ce « qu'un homme du Nord devrait faire », il est plutôt bien vu des hommes de la maison.

Ser Barnar, ~50

Ancien chevalier ayant été pupille du seigneur Lemmane, le père de Lorgan, il a chassé la gloire durant toute sa vie et revient sur les terres des Marak pour finir ses jours après que le seigneur Lorgan lui ait accordé la place de maître d'armes de Krakenhall.

Jhard, 37

Jouant le rôle de conseiller/intendant de la maison Marak, cet ancien membre d'une famille des terres de l'Ouest à la chevelure blonde et au bras estropié a sauvé

la vie de Lorgan lors de la guerre de l'Usurpateur et changea de camp pour rejoindre la maison Marak.

Jorah, 38

Fidèle serviteur de la maison Marak, il a travaillé pour le père de Lord Lorgan et commandait les Protecteurs de Krakenhall avant le retour de Ser Barnar. Cette force de la nature commande maintenant la garde de Cap Raken.

Ser Edrikk Snow, 20

Enfant bâtard de la maison Karstark, il a choisi de devenir franc coureur au lieu d'embrasser le noir comme l'aurait souhaité sa famille. Il a participé à la dernière guerre de l'Usurpateur, où il a été adoubé par Lord Lorgan. Depuis lors, il commande la cavalerie des Marak.

Ser Edrikk est ce que l'on pourrait appeler un « beau chevalier », ce qui exaspère certaines personnes en dehors de la famille qui regarde de haut le fait qu'un bâtard occupe une position militaire relativement importante. Il est accompagné de deux loups qui le suivent sans qu'il ne leur donne véritablement d'ordre.

Rodrick, Jeor, Torhen, Kyle

Où que Lorgan aille, au moins deux de ces hommes l'accompagnent, ils restent dans l'ombre et protègent leur seigneur. Ce sont des soldats ayant accompagné Lorgan depuis qu'il est devenu le seigneur de la maisonnée.

Donnel, Abbet, Hobb, Rickard

De même que Lorgan, Dame Mellina possède ses propres gardes qui ne la laisse jamais véritablement seule, Hobb et Rickard ont suivi Mellina lorsque celle-ci a épousé Lorgan, tandis que Donnel et Abbet sont des hommes ayant servi famille Marak depuis des années.

William & Willard, 24

William & Willard sont des jumeaux, élevés depuis l'enfance afin de protéger l'héritier de la famille, ils ne quittent jamais Brandon et l'ont déjà sauvé plus d'une fois d'échauffourées ou d'embuscades qui auraient pu mal tourner.

Leobald & Benjen

De manière assez similaire à William & Willard, Leobald & Benjen sont les ombres de Kaylee, où qu'elle aille. Trouvant ça assez exaspérant, elle tente de faire le mur assez régulièrement, « sans succès » si vous posez la question à Leobald, Benjen détourne généralement la conversation.