

Mar

luogo

Il villaggio di Mar si trova nel Nord Ovest del **Corno del Tramonto**, nei territori sottoposti all'autorità del Margravio di **Feidhelm**. Compreso fino all'**anno 515** nella Contea di Lagos, di cui costituiva una delle propaggini meridionali, è successivamente passato sotto la diretta amministrazione del **Burgravio di Uryen**. L'abitato un tempo doveva essere più ampio, ma attualmente ospita poche decine di famiglie. Gli edifici sono in legno e pietra e al centro del villaggio c'è un'unica piazzetta.

LUOGO

Tipo: villaggio

Popolazione: sconosciuta

Luoghi e contatti significativi del villaggio

- La *locanda del Fante*, sorge al centro del villaggio ed è l'unico punto di ritrovo. E' gestita da **Gunther Boone** e dalla sua compagna **Mary**. I due hanno una bambina, **Maira**, nata nel **512**.
- **Friedrich Grann**, falegname e factotum del villaggio: si occupa tanto dell'edificazione di palizzate protettive rivolte al bosco, tanto della logistica e del montaggio di macchine d'assedio. E' molto serio e stimato da tutti. La sua famiglia è originaria dell'Heirilig (villaggio-porto di **Grann**, distrutto nel 515 da un attacco Elsenorita). Friedrich nell'autunno 516 presta servizio ad **Alma Mater**.
- **Forlon**, cacciatore che vive in miseria, dopo aver dovuto abbandonare la sua attività nel **Bosco dei Mirtilli**
- **Cynthia Haller** e suo padre **Klaus**, detto *lo spaventapasseri*, deceduti.

Luoghi d'interesse nelle vicinanze del villaggio

- Il **Bosco dei Mirtilli** si stende a poca distanza dal villaggio, verso Ovest.
- La **Chela**, Torre del *Dominus* sir **Ayker Madsen**. Le forze di Sir Madsen hanno disposto l'occupazione del villaggio di **Mar** nel corso della **Guerra delle Lande**: prima di allora, il *dominus* aveva già manifestato a più riprese il suo interesse a includere il villaggio di **Mar** all'interno dei propri possedimenti.