

Locanda del Ponte edificio

Principale, nonché unica, locanda del villaggio di **Skogen**, unico centro abitato dell'omonima **Signoria** interna all'**Altopiano del Tuono** nel **Ducato di Feith**. E' gestita da **Zodd**, ex-soldato dell'esercito di **Skogen** e, dal **516**, capo della Guardia di Skogen, la milizia volontaria dedicata alla sicurezza dell'abitato.

EDIFICIO

Tipo: locanda

Il Ponte

La locanda prende il nome dal robusto ponte di legno costruito nell'autunno del **515**, al termine della Guerra delle Lande, in sostituzione del vecchio ponte di corde. Il rifacimento del ponte si rende necessario a partire dal settembre di quello stesso anno, quando la distruzione della **diga di Ayks** impedisce l'accesso al villaggio da est: in conseguenza di quell'evento, quello che era inizialmente pensato come un accesso secondario diviene il solo modo per entrare nel villaggio.

Gli edifici

La locanda si compone di tre edifici principali:

- un solido edificio a due piani, comprendente la taverna e le camere della locanda
- una stalla in cui vengono alloggiati i cavalli degli avventori
- un magazzino, talvolta utilizzato per ospitare gli avventori meno abbienti

Nel corso del **516** la stalla e il magazzino, opportunamente svuotati, sono stati utilizzati come edifici di quarantena per ospitare gli avventori sospettati di avere nel sangue il **morbo dei Risvegliati**.

La clientela

La locanda è da sempre nota per ospitare soldati e avventurieri di ogni tipo: prima dei fatti del **514** e della **Guerra delle Lande** non era infrequente trovare, oltre a mercanti provenienti dai più disparati angoli di Sarakon, banditi, fuggiaschi, disertori, nonché elfi, nani e persino viaggiatori provenienti da Northside e da IIsanora.

Neppure lo scoppio della guerra e l'inevitabile coinvolgimento della Signoria di **Skogen** nel conflitto hanno cambiato la sostanziale neutralità del luogo, a tutt'oggi noto per essere uno dei pochi ostelli a disposizione di chiunque, a prescindere dal colore e dalla lingua, abbia i soldi necessari a pagarsi l'accesso al villaggio, un boccale di birra e la paglia di un giaciglio per dormire.