Locanda del Puma edificio

EDIFICIO

Tipo: locanda

La Locanda del Puma sorge in una zona montuosa al centro dell'Altopiano del Tuono, a un paio di giorni di distanza verso Nord dalla città di Angvard, in quello che, dopo la Guerra delle Lande si può considerare territorio neutrale.
La locanda ed il piccolo abitato circostante ospitano una trentina di persone: è presente buon sistema di vedette e pattugliamenti che permettono la sopravvivenza di un paio di fattorie nelle vicinanze.

Persone di spicco della Locanda del Puma

- Gideon, è a capo dell'organizzazione della Locanda, comanda il piccolo corpo di guardia, gestisce i pattugliamenti e si cura della sicurezza degli ospiti e del rispetto delle regole comuni;
- Garzone, medico della Locanda, erborista, esperto di Kreepar: si occupa di mantenere in efficienza il cosiddetto *Protocollo Zero*;
- Ciambellano, detto *Bombolo*, è cuoco e vivandiere della Locanda, custodisce le chiavi delle stanze;
- Raban, si occupa della Locanda;
- Losli e Iren, fanciulle di compagnia che amministrano le proprie grazie nella Locanda;
- Minhas, Turon, alcune delle guardie della Locanda.

Sistemi difensivi

La locanda domina l'Altopiano dalla cima di una ripida salita rocciosa, percorribile soltanto attraverso una mulattiera.
Ai piedi della collina il territorio è costellato di *trappole* per i numerosi Risvegliati e Kreepar che vagano nei dintorni. Una torretta in legno sta di vedetta nei pressi dell'imbocco della mulattiera ed è costantemente presidiata dagli uomini della Locanda.

Il Protocollo Zero

La salita verso la Locanda del Puma è costellata da grotte, chiuse con pesanti grate, collegate tra loro da un complicato sistema di carrucole e corde. Si tratta del cosiddetto *Protocollo Zero*: all'interno delle grotte sono rinchiusi numerosi Kreepar di varia natura e pericolosità, diligentemente curati e nutriti da Garzone, il medico della Locanda.
I Kreepar rappresentano un'ultima linea difensiva della locanda: attraverso il sistema di corde possono essere liberati dalla distanza, se una troppo nutrita colonna di Risvegliati dovesse avvicinarsi troppo alla Locanda del Puma.

Edifici principali

La locanda vera è propria è un edificio robusto in pietra a due piani: al piano terra c'è una sala comune e la cucina, di sopra alcune stanze che affacciano su un unico lungo corridoio, costantemente sorvegliato da una delle guardie.
Accanto alla locanda c'è una costruzione in legno dove soggiornano gli ospiti fissi della Locanda.
In alto c'è un mulino a vento in funzione, collegato a magazzino e granaio. Più su c'è la cisterna per l'acqua piovana e un pozzo.

Le regole della Locanda del Puma

La Locanda del Puma ha un protocollo di sicurezza interna ed esterna piuttosto rigido. Le stanze della locanda sono costruite all'interno di grosse grate di ferro battuto che vengono chiuse a chiave durante la notte. Il corridoio su cui si aprono le porte è sorvegliato costantemente da una delle guardie locali. Le chiavi della locanda sono custodite da Bombolo.
Vista la sua posizione geografica, a metà strada tra i territori controllati da Angvard e quelli di Ghaan, la Locanda del Puma è un territorio neutrale e indipendente, dove sono bene accetti visitatori di entrambi gli schieramenti, purchè si attengano ad una sostanziale tregua. La Locanda viene utilizzata saltuariamente come territorio franco dove tenere incontri diplomatici e trattative.

Dintorni

- Le **fattorie abbandonate**: ai piedi dell'altura su cui sorge la Locanda del Puma si trova un agglomerato di fattorie abbandonate, spesso infestate da Risvegliati o Kreepar
- La **vecchia miniera**: non distante dalla Locanda si trova una grande cava abbandonata, con numerose grotte e gallerie: qui si trovava la tana del Risvegliato Armiger Generaal, prima che venisse abbattuto

Voci correlate

- Mappa della Locanda del Puma, comprensiva dei vari ambienti ed edifici di cui si compone.
- La Mappa del Problema, dove viene brevemente descritta la Locanda del Puma come uno dei pochi posti sicuri a Nord di Angvard.
- Generaal, Risvegliato Armigero che infestava con il suo Plotone di Morti le campagne circostanti, eliminato nell'estate del 517 da un gruppo di soldati dell'Esercito di Uryen (fatti narrati nella cronaca Il Canto della Sirena.