Torre Tre edificio

EDIFICIO
Tipo: torre di guardia

La Torre Tre è una delle 12 torri che formano il presidio delle Dodici Torri di Treize. E' posta lungo il confine delle Falesie degli Orchi, al centro di una zona impervia raggiungibile soltanto dalla città di Uryen. Difficilissima da espugnare per via del suo posizionamento, è una delle tre torri a non essere mai cadute durante la Guerra delle Lande. Le insenature rocciose protette della Torre Tre ospitano per tutto l'anno 516 il campo base dell'esercito di Uryen impegnato contro la minaccia Nordro/Elsenorita, costituito dai Plotoni XXIV e XXVI dell'Esercito di Uryen.

Aspetto e fortificazioni

Il baluardo si compone di una torre alta 21 metri, costruita interamente di pietra, di un paio di edifici adiacenti in pietra e tre padiglioni temporanei protetti da una palizzata in legno per accogliere i numerosi soldati che vi sono assegnati. Oltre la palizzata c'è un piccolo cimitero nel quale vengono sepolti i soldati caduti in battaglia.
La guarnigione è composta da 24 uomini, anche se può ospitarne fino a 50 in caso di necessità. Dispone di postazioni difensive e di una campana con cui è possibile dare l'allarme ai baluardi circostanti.

Collegamenti e sentieri

La Torre Tre è collegata con un sentiero battuto alla Torre Otto, mentre per raggiungere la vicina Torre Due è necessario percorrere una mulattiera assai ardua attraverso le aspre Falesie degli Orchi.
Anche verso la Torre Nove e la città di Uryen non c'è una strada vera e propria, ma è necessario superare alcuni tratti montuosi ed attraversare la Landa di Darth, un tratto di brughiera disabitata e senza sentieri battuti.
L'isolamento e la difficoltà di raggiungere la Torre si sono rivelati nel tempo un motivo di forza della struttura difensiva, alla cui posizione impervia va il merito della sua inespugnabilità.

La guarnigione

La guarnigione è composta in genere da 24 uomini, appartenenti ai Plotoni XXIV e XXVI dell'Esercito di Uryen.

- Sergente maggiore Dwayne Diamond, è il comandante della guarnigione della torre ed ha il comando sui due Plotoni. Soldato esperto e veterano dell'Anterlig, gode della piena fiducia del Capitano Marvin Barun di Uryen. Il suo diretto superiore è il tenente Gordon Koch, che coordina in luogo del Capitano il comando delle guarnigioni delle Torri di Treize e che per diversi mesi nel corso dell'anno 515 è stato proprio nella Torre Tre, punto nevralgico della difesa contro i predoni Nordri.

Plotone XXIV

- Klaus Berger, caporale
- Barney Fry, caporale
- Nolan Wren, soldato semplice, gravemente ferito nell'attacco contro il Carretto di Seth Lakeman, guarito e rientrato in servizio
- Aaron Stevens, soldato scelto
- Leather Wheeler, soldato scelto

Plotone XXVI

- Chriss Skert, medico da campo
- Landon Wright, soldato scelto, geniere ed esperto di macchine da assedio